

**MENANAMKAN SIKAP KEMASYARAKAT WARGA
NAHDLATUL ULAMA (NU) BAGI PELAJAR
LEWAT *OUTDOOR GAME***

Mahsun

Dosen STIT Sunan Giri Trenggalek

Email: syaqila@gmail.com

Abstract

As a large organization founded by scholars, Nahdlatul Ulama has a very good value system to pass on to its followers. These values will be passed down from generation to generation. The inheritance of values, besides through institutions that have been standardized specifically for NU, is also carried out through educational institutions. ourdoor, recreational and educational. Educational outdoor games provide opportunities for students to learn to work together, cohesiveness, tolerance, honesty and discipline. These games must be packaged in a conceptual, structured and systemic game model. Because if the game is not well conceptualized, then the game will only remain a game, without giving the maximum benefit as expected. Instilling the social values of Nahdlatul Ulama, such as: Tawassuth and I'tidal, Tasamuh, Tawazun and Amar Ma'ruf Nahi Munkar can be done with games (games) specially designed for that.

Keywords: Tawassuth and I'tidal, Tasamuh, Tawazun, Amar Ma'tuf Nahi Munkar, Outdoor games.

Abstrak

Sebagai organisasi besar yang didirikan para ulama, Nahdlatul Ulama memiliki tata nilai yang sangat bagus untuk diwariskan kepada para pengikutnya. Tata nilai itu akan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Pewarisan nilai itu, disamping melalui lembaga yang sudah baku khas NU, juga dilakukan melalui lembaga-lembaga pendidikan. Situasi dan kondisi sekarang yang makin menampakkan betapa peserta didik makin menyenangi permainan-permainan yang mengarah ke individualistik dan fatalistik, perlu diimbangi dengan permainan-permainan yang bersifat ourdoor, rekreatif dan edukatif. Permainan-permainan outdoor yang bersifat edukatif memberi kesempatan kepada siswa

untuk belajar bekerjasama, kekompakan, toleransi, kejujuran dan kedisiplinan. Permainan-permainan tersebut haruslah dikemas dalam model permainan yang konseptual, terstruktur dan sistemik. Karena jika permainan itu tanpa dikonsepsi dengan baik, maka permainan itu hanya akan tinggal menjadi permainan aja, tanpa memberi manfaat yang maksimal sebagaimana yang diharapkan. Menanamkan nilai-nilai kemasyarakatan Nahdlatul Ulama, seperti : Tawassuth dan I'tidal, Tasamuh, Tawazun dan Amar Ma'ruf Nahi Munkar bisa dilakukan dengan permainan (game) yang dirancang khusus untuk itu.

Kata kunci: Tawassuth dan I'tidal, Tasamuh, Tawazun, Amar Ma'ruf Nahi Munkar, Permainan di luar rumah.

Pendahuluan

Permulaan abad ke-21 ditandai dengan munculnya tiga gelombang besar yang dikenal dengan Revolusi Informasi, Perkembangan Teknologi dan Globalisasi. John Neisbit dalam bukunya *High Tech High Touch* menyebutkan bahwa kemajuan teknologi telah mengantarkan peradaban manusia kepada suatu masa yang disebut 'Zona Mabuk Teknologi', yang melahirkan para 'teknofolia', yang menerima teknologi secara membabi buta.¹

Beberapa gejala Zona Mabuk Teknologi ini antara lain: lebih menyukai penyelesaian masalah secara kilat, dari masalah agama sampai masalah gizi, takut, sekaligus memuja teknologi, mengaburnya perbedaan antara yang nyata dan yang semu, menerima kekerasan sebagai sesuatu yang wajar, mencintai teknologi dalam wujud mainan, menjalani kehidupan yang berjarak dan terenggut.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempercepat bergulirnya globalisasi. Dan ketika banyak hal yang terlihat meng'global', mata batas-batas pun kemudian menjadi nisbi. Tidak hanya pada batas-batas teritori (kewilayahan), misalnya, jarak antar kota yang dahulu terasa jauh, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sekarang menjadi terasa lebih dekat, tetapi juga merambah pada sekat-sekat tata nilai. Apa yang

1 John Neisbit, "*High Tech High Touch, Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi*", Mizan, Bandung, 2002, hal. 22-26

dahulu dirasakan sebagai pembeda antara yang baik dan buruk, sekarang menjadi semakin menyatu. Batas antara yang pantas dan tidak pantas, sekarang mulai terasa ambigu.

Maka sangat dipahami, kalau kemudian banyak orang tua yang merasa kebingungan melihat anak-anaknya yang nilai pelajaran di sekolahnya bagus, ternyata tidak serta merta membawa kebagusan pada nilai perilaku, terutama dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di masyarakat.

Banyak berita di media yang meng-ekspose, bagaimana anak-anak yang baru saja dinyatakan lulus ujian nasional (yang, tentu saja, pembuatan soalnya sudah dilakukan sedemikian rupa, sehingga menyeimbangkan aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor), justru tidak mencerminkan sikap akhlak mulia dan pengendalian diri, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Mereka secara demonstratif menunjukkan 'keberhasilannya' dalam belajar di sekolah dengan konvoi di jalan, corat-coret baju dan tindakan tidak terpuji lainnya, yang jauh dari nilai-nilai pendidikan. Padahal, kalau ditilik dari proses mereka lulus, seperti cara belajarnya, materi pelajaran yang mereka dapat, para guru yang mengajar, sarana dan parasarana sekolah, sepertinya tidak ada yang tidak mendukung, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Sisdiknas tadi.

Pembahasan

A. Bermain Karakter

Sebagai sebuah proses, penanaman nilai karakter bukanlah pekerjaan sederhana. Beragam cara ditempuh untuk bisa menginternalisasikan nilai-nilai karakter dalam perikehidupan. Proses ini berlaku mulai dari lingkup yang lebih sempit, keluarga misalnya, maupun sampai lingkup yang lebih besar, yakni bangsa dan negara.

Membangun karakter bukan pula merupakan hasil kerja serta merta yang dapat langsung dirasakan langsung hasilnya. Membangun karakter merupakan proses internalisasi yang berlangsung terus menerus, berkesinambungan dan berjenjang. Membangun karakter adalah proses

panjang dari pembangunan pendidikan.²

Pendidikan itu sendiri merupakan sikap sadar dan disengaja untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak, salah satunya adalah kekuatan karakter. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan Khoiri, 2018 bahwa, Education is a conscious and deliberate effort to create an atmosphere of learning process for children to actively develop the potential for them to have the spiritual strength of religious, self-control, personality, intelligence, noble character, and the skills needed themselves and society.³ Selain itu, Marzuki dan Lysa Hapsari (2015) menyatakan bahwa pendidikan harus mampu mengemban misi pembentukan karakter atau akhlak mulia (*character building*) sehingga para siswa dan para lulusan lembaga pendidikan dapat berpartisipasi dalam mengisi pembangunan di masa-masa mendatang tanpa meninggalkan nilai-nilai moral atau akhlak mulia.⁴ Oleh karena itu, pendidikan membangun karakter merupakan proses panjang yang harus dimulai sejak dini pada anak-anak dan baru dirasakan setelah anak-anak tersebut tumbuh menjadi dewasa.

Di Negara Kesatuan Republik Indonesia, penanaman nilai-nilai karakter dalam proses bukanlah sesuatu yang baru dalam konsep pembelajaran, baik dalam arti yang sempit maupun yang lebih luas. Sejarah sudah mencatat banyak hal tentang ini. Kristalisasi nilai-nilai kemasyarakatan dalam rumusan Pancasila contohnya. Betapa bangsa Indonesia sudah memiliki pengalaman sangat berharga dalam mencoba menanamkan nilai-nilai luhur bangsanya untuk bisa diteruskan oleh generasi penerusnya.

Tidak ada panduan yang dikeluarkan bagaimana strategi dan cara-

2 Fadlillah. M., *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. Dalam Prosiding Seminar Nasional “ Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Ekonomi ASEAN”*, 2016, hal. 5

3 Khoiri Qolbi, *Dimensions Of Islamic Education In The Prevention Bullying; Assesing In An Effort Of Charater Building For Children In School. Jurnal Publikasi Pendidikan, Tahun 2018, Vol. 8, No. 2, Juni, hal. 201*

4 Marzuki dan Lysa Hapsari, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Kepramukaan di MAN 1 Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun V, No. 2 Oktober 2015, hal. 9*

cara tertentu untuk menanamkan nilai-nilai karakter terhadap peserta didik dalam sebuah pembelajaran. Namun, yang terpenting adalah bagaimana nilai-nilai karakter tersebut sampai, dipahami, tertanam, dan diharapkan menjadi perilaku permanen dalam setiap diri peserta didik.

Sudah banyak penelitian yang menyebutkan bahwa penanaman nilai-nilai karakter justru akan lebih terasa hasilnya jika dilakukan dengan permainan atau perbuatan langsung, dibandingkan dengan sekedar disampaikan dalam teori di depan kelas.

Diakui betapa media mempunyai peran yang sangat penting dalam menyampaikan sebuah pesan, apalagi kepada anak-anak yang usianya masih belia. Menurut hasil penelitian Reiser, terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas dan peningkatan prestasi peserta didik. Sebaliknya apabila guru kurang kreatif dalam memanfaatkan media akan mengakibatkan peserta didik tidak berminat, cepat bosan, tidak perhatian sehingga hasil belajar tidak memuaskan.⁵ Tidak bisa dipungkiri memang, bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Di sisi lain, terjadi kecenderungan anak-anak sekarang mulai lebih menyukai belajar dengan bermain di dalam ruangan (indoor). Mereka lebih menyukai belajar sendiri dengan menghadap komputer, dibandingkan belajar kelompok (berdiskusi) dengan teman sebayanya. Marakannya 'game online', merebaknya gadget dan kesibukan orang tua, semakin memberi peluang bagi anak-anak untuk lebih leluasa bermain di kamar, dibandingkan dengan bermain dengan temannya di luar rumah.

Padahal bermain di luar ruangan memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan bermain di dalam ruangan saja. Di samping lebih memberi ruang terbuka, bebas melakukan gerakan-gerakan fisik yang menyehatkan, secara sosial, bermain di luar ruangan juga memberi kesempatan kepada anak-anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Begitu juga dengan belajar. Berlama-lama belajar di dalam

5 Reiser, R.A, *A History of Instructional Design and Technology: Part I: A History of Instructional Media. Educational Technology Research And Development*, Vol. 49(1), 2001, hal. 15

kelas, berpotensi membuat anak-anak jenuh dengan situasi kelasnya. Akibatnya, hasil belajar bisa menjadi kurang maksimal.

Kejenuhan belajar di dalam kelas, bisa diatasi dengan mencoba mencari variasi dengan belajar di luar kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Amylia dan Sri Setyowati (2014) tentang kelebihan outdoor learning dibanding dengan indoor learning. Di antara kelebihan tersebut antara lain dapat mendorong motivasi belajar pada anak dengan suasana belajar yang menyenangkan, menggunakan bahan alam yang sudah ada di sekitar, dapat menumbuhkan kemampuan bereksplorasi serta bisa memberikan kesenangan pada anak ketika belajar, sehingga bisa mengurangi rasa bosan dan jenuh.⁶

Artinya, banyak peluang yang sebenarnya bisa digali dari permainan di luar ruangan untuk bisa dimanfaatkan guna menanamkan nilai-nilai karakter bagi peserta didik. Hanya saja, permasalahannya banyak para pengajar yang belum tahu, atau tahu tapi tidak mau menerapkan, bagaimana cara memberikan permainan outdoor dengan media sederhana, memanfaatkan apa yang ada di sekitar dan berimprovisasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang sering sangat terbatas. Masih banyak guru-guru lebih banyak menghabiskan waktu dengan kegiatan di dalam ruangan, dengan mengandalkan bantuan APE (Alat Permainan Edukatif) dari bantuan pemerintah, sehingga terkadang membuat anak-anak menjadi bosan terhadap permainan di dalam ruangan.

Menurut Abdullah, Hastuti, & Karmila, 2015 metode permainan adalah metode yang tepat untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat yang dimiliki siswa. (Susilowati, 2014) menyatakan bahwa untuk anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang melalui aktivitas langsung karena anak usia dini berada pada tahap konkrit-operasional. Pada tahap perkembangan tersebut, pembelajaran yang dimunculkan berupa pembiasaan termasuk pembentukan karakter siswa.

Penanaman karakter siswa dapat melalui pembiasaan dengan metode permainan outdoor. Hal ini sejalan dengan (Fadlillah, 2016) yang

⁶ Susilowati. R, Strategi Belajar Outdoor Bagi Anak PAUD. *Thufula*, 2 (1), 65-82, 2014, hal. 70

menyimpulkan bahwa nilai-nilai karakter dapat dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak sejak dini melalui permainan edukatif.⁷ Permainan-permainan outdoor yang bersifat edukatif memberi kesempatan kepada siswa belajar bekerjasama, kekompakan, toleransi, kejujuran, kedisiplinan, kerja keras, meningkatkan kreativitas, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, menghargai, kepemimpinan, kerjasama, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab, religius, dan gemar membaca.

Di sisi lain, pemerintah, dalam hal ini kementerian pendidikan nasional, menerbitkan Permendiknas No. 63 Tahun 2014 tentang Ekstra Kurikuler Wajib Pendidikan Kepramukaan. Dalam permen ini disebutkan bawah seluruh lembaga pendidikan formal di Indonesia untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah, diwajibkan menyelenggarakan ekstra kurikuler wajib pendidikan kepramukaan.

Sejalan dengan itulah, saya memandang betapa sangat strategisnya, memanfaatkan peluang ini untuk menanamkan nilai-nilai Aswaja an-Nahdliyah di kalangan pelajar melalui permainan, yang dikemas dalam kegiatan kepramukaan sebagai ekstra kurikuler wajib di lembaga pendidikan.

C. Mengapa Pramuka?

Sebelum lebih lanjut membahas bagian ini, ada baiknya kita pahami beberapa istilah dalam dunia kepramukaan sebagaimana yang termaktup dalam Undang-Undang nomor 12 tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka, sebagai berikut :⁸

- a. Gerakan Pramuka adalah organisasi yang dibentuk oleh pramuka untuk menyelenggarakan pendidikan kepramukaan.
- b. Pramuka adalah warga negara Indonesia yang aktif dalam pendidikan kepramukaan serta mengamalkan Satya Pramuka dan Darma Pramuka.
- c. Kepramukaan adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di

7 Fadlillah. M., *Penanaman Nilai-Nilai Karakter*, hal 7

8 UU No. 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka

alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti luhur (SK. Kwarnas No. 231 Thn 20017).

- d. Pendidikan Kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia Pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan.
- e. Dalam pelaksanaan proses pendidikannya, Gerakan Pramuka menggunakan metode:
 - 1) pengamalan kode kehormatan pramuka;
 - 2) kegiatan belajar sambil melakukan;
 - 3) kegiatan yang berkelompok, bekerja sama, dan berkompetisi;
 - 4) kegiatan yang menantang;
 - 5) kegiatan di alam terbuka;
 - 6) kehadiran orang dewasa yang memberikan dorongan dan dukungan;
 - 7) penghargaan berupa tanda kecakapan; dan
 - 8) satuan terpisah antara putra dan putri.

Sejak tahun 2014 terbit Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomer 063 yang mengatur kegiatan ekstra kurikuler wajib pendidikan Kepramukaan. Dalam Lampiran 1, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomer 63 tahun 2014 disebutkan bahwa, bahwa Secara konstitusional, pendidikan nasional: "...berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pengembangan potensi peserta didik sebagaimana dimaksud dalam tujuan pendidikan nasional tersebut secara sistemik-kurikuler diupayakan melalui kegiatan intrakurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler diselenggarakan melalui kegiatan terstruktur dan terjadwal sesuai dengan cakupan dan tingkat kompetensi muatan atau matapelajaran. Kegiatan ko-kurikuler dilaksanakan melalui penugasan terstruktur terkait satu atau lebih dari muatan atau matapelajaran. Kegiatan ekstrakurikuler yang merupakan kegiatan terorganisasi/-terstruktur di luar struktur kurikulum setiap tingkat pendidikan yang secara konseptual dan praktis mampu

menunjang upaya pencapaian tujuan pendidikan.⁹

Kegiatan ekstrakurikuler adalah program pendidikan yang alokasi waktunya tidak ditetapkan dalam kurikulum. Kegiatan ekstra-kurikuler merupakan perangkat operasional (supplement dan complements) kurikulum, yang perlu disusun dan dituangkan dalam rencana kerja tahunan/kalender pendidikan satuan pendidikan. Kegiatan ekstra-kurikuler menjembatani kebutuhan perkembangan peserta didik yang berbeda; seperti perbedaan rasa akan nilai moral dan sikap, kemampuan, dan kreativitas. Melalui partisipasinya dalam kegiatan ekstrakurikuler peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, serta menemukan dan mengembangkan potensinya. Kegiatan ekstrakurikuler juga memberikan manfaat sosial yang besar.

Dalam Kurikulum 2013, pendidikan kepramukaan ditetapkan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib. Hal ini mengandung makna bahwa pendidikan kepramukaan merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang secara sistemik diperankan sebagai wahana penguatan psikologis-sosial-kultural (reinforcement) perwujudan sikap dan keterampilan kurikulum 2013 yang secara psikopedagogis koheren dengan pengembangan sikap dan kecakapan dalam pendidikan kepramukaan. Dengan demikian pencapaian Kompetensi Inti Sikap Spiritual (KI 1), Sikap Sosial (KI 2), dan Keterampilan (K3) memperoleh penguatan bermakna (meaningfull learning) melalui fasilitasi sistemik-adaptif pendidikan kepramukaan di lingkungan satuan pendidikan.

Begitu strategisnya posisi Gerakan Pramuka dalam dunia pendidikan formal di Indonesia sekarang, tentu akan sangat menguntungkan juga bila bisa dimanfaatkan secara maksimal sebagai media penanaman nilai-nilai karakter di kalangan peserta didik.¹⁰

Menurut Heri Gunawan, karakter dikembangkan melalui tiga tahapan, yaitu: tahapan pengembangan pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*) dan kebiasaan (*habit*).¹¹

Oleh karenanya, pengembangan karakter harus benar-benar berpegang pada hal-hal prinsipil di dalam upaya mengimplementasikan

9 Permendiknas No. 63 Tahun 2014 tentang Ekskul Wajib Pendidikan Kepramukaan

10 Permendiknas No. 63 Tahun 2014 tentang Ekskul Wajib Pendidikan Kepramukaan

11 Megawangi, R, *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa* (Bandung: BPMIGAS dan Energy. 2004), hal . 55.

pendidikan karakter di lingkungan lembaga pendidikan.

Ada empat prinsip yang dipergunakan Kementerian Pendidikan Nasional dalam pengembangan dan implementasi pendidikan karakter, yaitu: prinsip berkelanjutan, integrasi, pengembangan, dan prinsip menyenangkan.

Dengan empat prinsip ini diharapkan proses pendidikan karakter dan pengembangannya akan dapat tercapai.

Di atas sudah disebutkan, bahwa nilai-nilai karakter untuk peserta didik yang diformulasikan melalui proses pendidikan karakter berupa:

- a. nilai-nilai untuk menciptakan sosok-sosok peserta didik yang memiliki kepribadian diri, kepribadian sosial, dan kepribadian religius, memiliki rasa hormat (*respect*) dan tanggungjawab (*responsibility*), dan memiliki nilai dasar *akhlāq al-karîmah* dan dimensi dunia-akhirat,
- b. nilai-nilai karakter itu bersifat vertikal, yaitu menjaga hubungan baik dan berakhlāq al-karîmah dengan Allah (*hablun minallāh*); dan horizontal, yaitu menjaga hubungan baik dan berakhlāq al-karîmah dengan sesama makhluk Allah (*hablun minannās*) termasuk dengan lingkungan alam semesta, yang kesemuanya berorientasikan keselamatan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.¹²

D. Al Mabadi al Khamsah

Al Mabadi Al Khamsah atau disebut juga sifat dasar yang lima semula berasal dari Al Mabadi Al Tsalatsa (sifat dasar yang tiga), yang merupakan hasil Mukhtamar Nahdlatul Ulama di Menes, Tuban tahun 1938. Kemudian pada Mukhtamar NU tahun 1939 ditetapkan menjadi Mabadi Khaira Ummah sebagai prinsip-prinsip pengembangan sosial dan ekonomi.

Ketiga prinsip dasar tersebut adalah *ash-Shidqu* (benar) tidak berdusta, *al-Wafa bil 'ahd* (menepati janji) dan *at-Ta'awun* (tolong-menolong). Tiga prinsip ini juga dikenal dengan istilah Trisila Mabadi.¹³

Sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan ekonomi, maka kemudian dalam Munas NU di Lampung 1992 *mabadi khaira ummah ats-tsalatsah* itu dikembangkan lagi menjadi *mabadi khaira ummah al-khamsah* (Pancasila

12 Agus Salim Chamidi, Konsep Baru Pendidikan Karakter Maabadi Khaira Ummah, *Jurnal Ar-Rihlah Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam* Volume. 4. No.1. 2019 Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen, hal. 25.

13 Megawangi, R, *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat....*, hal 60.

Mabadi) dengan menambahkan prinsip *'adalah* (keadilan) dan *istiqamah* (konsistensi, keteguhan). Bahkan menurut KH Ahmad Siddiq dalam negara yang berdasarkan Pancasila maka mabadi ini digunakan sebagai sarana mengembangkan masyarakat Pancasila, yaitu masyarakat sosialis religius yang dicita-citakan oleh NU dan oleh negara.

Mabadi Khaira Ummah secara lebih rinci terdiri dari:¹⁴

1. *Ash-shidqu*.

Butir ini mengandung arti kejujuran atau kebenaran, kesungguhannya. Jujur dalam arti satunya kata dengan perbuatan ucapan dengan pikiran. Apa yang diucapkan sama dengan yang di batin. Tidak memutarbalikkan fakta dan memberikan informasi yang menyesatkan, jujur saat berpikir dan bertransaksi. Mau mengakui dan menerima pendapat yang lebih baik.

Al-shidqu dalam menerima dan menyampaikan kebenaran itu bersifat *personal* maupun *kolektif*, dan sekaligus bersifat *internal* maupun *eksternal*. Artinya bahwa *al-shidqu* itu harus menjadi prinsip dan sikap hidup orang perorangan, baik terhadap dirinya sendiri (internal) maupun terhadap pihak lain di luar dirinya (eksternal). *Al-shidqu* juga menjadi prinsip dan sikap hidup kolektif sebuah keluarga, komunitas, kumpulan, masyarakat, atau sebuah bangsa, baik terhadap mereka sendiri (internal) maupun pihak lain (eksternal). Dalam prinsip dan nilai kejujuran ini tidak ada pembohongan, penipuan, dan penyesatan yang dilakukan secara personal maupun kolektif terhadap pihak lain baik itu personal maupun kolektif. Menjunjung tinggi kebenaran pun menjadi nilai pokok dan utama kejujuran ini. Prinsip dan nilai dasar *al-shidqu* ini membentuk watak dan sikap selalu menjunjung tinggi kebenaran dan kejujuran dalam berpikir, bertindak, bekerja, berinteraksi sosial, dan berkarya nyata. Dengan *al-shidqu* seseorang atau sekelompok orang dapat membangun kredibilitas ketika bekerjasama dengan pihak lain

2. *Al-amanah wal wafa bil 'ahdi*.

Prinsip dan nilai *al-amānah wa al-wafa bi al-'ahdi* ini memuat dua istilah yang saling terkait, yakni, istilah *al-amānah* dan istilah *al-wafa' bi al-'ahdi*. Adapun istilah yang pertama – *al-amānah* – bersifat lebih umum, yang meliputi semua beban tugas yang harus dilaksanakan, baik yang didahului dengan akad perjanjian maupun

14 Agus Salim Chamidi, *Konsep Baru Pendidikan...*, hal. 30.

tidak. Sedangkan istilah yang kedua – *al-wafa' bi al-'ahdi* – bersifat lebih khusus, yakni beban tugas yang harus dipenuhi ketika sebelumnya telah diawali dengan perjanjian atau kesepakatan. Adapun penggabungan kedua istilah tersebut adalah untuk memperoleh satu kesatuan pengertian, yakni '*dapat dipercaya, setia dan tepat janji*'. '*Dapat dipercaya*' merupakan sifat yang diletakkan pada seseorang yang dapat melaksanakan beban tugas yang dipikulnya, baik tugas yang bersifat moral individual kepada Allah (*diniyah*) maupun yang bersifat moral publik saat berhadapan dengan pihak lain (*ijtima'iyah*) Karena itu kata tersebut juga diartikan sebagai dapat dipercaya dan setia dan tepat pada janji, baik bersifat diniyah maupun ijtima'iyah. Semua ini untuk menghindarkan berupa sikap buruk seperti manipulasi dan berkhianat. Manah ini dilandasi kepatuhan dan ketaatan pada Allah.

3. *Al-'Adalah*.

Berarti bersikap obyektif, proporsional dan taat asas, yang menuntut setiap orang menempatkan segala sesuatu pada tempatnya, jauh dari pengaruh egoisme, emosi pribadi dan kepentingan pribadi. Distorsi semacam itu bisa menjerumuskan orang pada kesalahan dalam bertindak. Dengan sikap adil, proporsional dan obyektif relasi sosial dan transaksi ekonomi akan berjalan lancar saling menguntungkan.

Dengan demikian, *al-'adālah* merupakan prinsip dan nilai dasar yang menempatkan obyektivitas pada kebenaran, proporsionalitas, dan ketaatan azas sebagai sendi utama. *Al-'adālah* juga merupakan prinsip dasar untuk membentuk karakter pribadi seseorang secara individual maupun secara sosial-kemasyarakatan. Dengan kata lain, *khaira ummah* hanya dapat terbangun apabila *al-'adālah* ini menjadi pilarnya. *Al-'adālah* ini juga akan menciptakan sosok-sosok manusia yang memiliki kredibilitas yang tinggi yang jauh dari distorsi penilaian.

4. *At-ta'awun*.

Tolong-menolong merupakan sendi utama dalam tata kehidupan masyarakat, manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan pihak lain. *Ta'awun* berarti bersikap setiakawan, gotong royong dalam kebaikan dan dan taqwa. *Ta'awun* mempunyai arti timbal balik, yaitu memberi dan menerima. Oleh karena itu sikap *ta'awun* mendorong orang untuk bersikap kreatif agar memiliki sesuatu untuk disumbangkan pada yang lain untuk kepentingan bersama, yang ini juga berarti langkah untuk mengkonsolidasi masyarakat.

Artinya, apabila ketiga konsep prinsip dan nilai Mabadi *Khaira Ummah* : *al-shidqu, al-amānah wa al-wafa' bi al-'ahdi*, dan *al-'adālah*

lebih bersifat personal, maka al-ta'āwun ini sudah bersifat sosial dengan melibatkan sosok-sosok lain di luar dirinya. Dimensi khaira ummah sudah tidak sekedar berada pada dimensi individual personal, akan tetapi sudah menyatukan sekaligus dimensi sosial. Artinya, sosok-sosok berkredibilitas itu bersatu padu dengan sosok-sosok berkredibilitas lainnya, saling tolong-menolong, bersetia-kawan, bergotong royong dalam berbuat kebaikan dan taqwa, sekaligus menjauhi berbuat dosa dan permusuhan.

5. *Istiqamah*,

Al-istiqāmah mengandung pengertian *ajeg*, berkesinambungan, dan berkelanjutan. '*Ajeg*' artinya tetap dan tidak bergeser dari jalur (*tharīqah*) sesuai dengan ketentuan Allah SWT dan rasul-Nya, tuntunan yang diberikan oleh *salāfu al-shālih* dan aturan main serta rencana-rencana yang disepakati bersama. Terdapat prinsip dan nilai tentang konsistensi pada aturan. '*Kesinambungan*' artinya keterkaitan antara satu kegiatan dengan kegiatan yang lain dan antara satu periode dengan periode yang lain sehingga kesemuanya merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan dan saling menopang seperti sebuah bangunan. Sedangkan '*berkelanjutan*' merupakan pelaksanaan kegiatan-kegiatan tersebut merupakan proses yang berlangsung terus menerus tanpa mengalami kemandekan, yang merupakan suatu proses maju (*progressing*) bukannya berjalan di tempat (*stagnant*).

Di samping Al Mabadiul Khamsah, di kalangan Nahdlatul Ulama, sebagaimana dirumuskan dalam Khittah NU hasil Muktamar NU ke 27 di Situbondo tahun 1984, yang menjelaskan 4 prinsip Aswaja: yaitu :

1. *Tawassuth* (sikap tengah) dan *i'tidal* (berbuat adil),

Tawassuth adalah mengambil Jalan Tengah, yaitu sikap tidak condong kepada ekstrem kanan (Kelompok yang berkedok agama) maupun kelompok ekstrem kiri (kelompok komunis). *Tawassuth* ini juga bisa didefinisikan sebagai sikap moderat yang berpijak pada prinsip keadilan serta berusaha menghindari segala bentuk pendekatan dengan tatharruf (ekstrim, keras).

I'tidal artinya tegak lurus, yaitu Sikap tegak dalam arti tidak condong pada kepentingan di luar Nahdlatul Ulama dan umat. Lurus dalam arti semata-mata berjuang demi kepentingan NU dan umat. Sikap ini pada intinya memiliki arti menjunjung tinggi keharusan berlaku adil dan lurus di tengah-tengah kehidupan bersama.

2. *Tasamuh* (toleran terhadap perbedaan pandangan),

Tasamuh artinya toleran, maksudnya adalah bahwasanya NU toleran terhadap perbedaan pandangan dalam masalah agama budaya dan adat istiadat. Kesimpulannya *Tasamuh* adalah sikap toleran terhadap perbedaan pandangan baik dalam masalah keagamaan, terutama hal-hal yang bersifat *furu'* atau menjadi masalah khilafiyah, serta dalam masalah kemasyarakatan dan kebudayaan.

3. *Tawazun* (seimbang dalam berkhidmat kepada Tuhan, masyarakat, dan sesama umat manusia),

Tawazun artinya seimbang, yaitu Sikap seimbang Dalam berkhidmah demi terciptanya keserasian hubungan antara sesama umat manusia dan antara manusia dengan Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*.

Dalam bahasa sederhana, kita sering menyebutnya sebagai hubungan vertikal dan horizontal. Maksud vertikal adalah hubungan kita dengan tuhan (Allah). Sedangkan maksud horizontal adalah hubungan kita dengan manusia. Sebagai warga Nahdlatul Ulama, kita dituntut untuk seimbang dalam menjalani hubungan, entah hubungan dengan tuhan maupun dengan manusia. Jadi kita tidak boleh mengabaikan salah satunya.

4. *Amar ma'ruf nahi munkar* (mengajak kepada kebaikan dan mencegah keburukan).

yaitu selalu memiliki kepekaan untuk mendorong perbuatan yang baik, berguna dan bermanfaat bagi kehidupan bersama. Serta menolak dan mencegah segala hal yang dapat menjerumuskan dan merendahkan nilai-nilai kehidupan.

Nahi Munkar disini bukan berarti kita melawan kemungkaran dengan kemungkaran. tetapi harus dengan ma'ruf (kebaikan). Jadi tidak boleh melawan kejahatan dengan kejahatan. Jika demikian, berarti kita tidak ada bedanya dengan mereka. Artinya, penerapan amar ma'ruf nahi munkar tetap dijiwai oleh 3 sikap di atasnya, yaitu *Tawasuth* dan *I'tidal*, *Tasamuh* dan *Tawazun*.

E. Beberapa permainan kepramukaan

Sebagaimana disebutkan di atas, bahwa Kementerian Pendidikan Nasional dalam pengembangan dan implementasi pendidikan karakter, menggunakan empat prinsip, yaitu prinsip berkelanjutan, integrasi, pengembangan, dan prinsip menyenangkan. Permainan kepramukaan memiliki potensi cukup besar untuk bisa menerapkan prinsip-prinsip tersebut.

Beberapa permainan kepramukaan yang bisa digunakan untuk menginternalisasikan nilai-nilai pendidikan Sikap kemasyarakatan Warga NU di bawah ini pernah diujicobakan di beberapa tempat (pangkalan gugus depan, antara lain: Racana Sunan Giri Trenggalek; Gugus Depan 04.003-04.004 SMP ISLAM Durenan,; Pembina SD/MI kwartir ranting kecamatan Watulimo. Secara umum mereka tertarik dengan pola permainan ini, karena bisa dimanfaatkan dengan baik untuk peserta didiknya.

1. **Tawasut wa I'tidal**

Nama game : Tongkat Ajaib

Tujuan :

- Menumbuhkan sikap bijaksana dan adil dalam kehidupan masyarakat
- Menciptakan jiwa peduli dan toleran yang baik, yang siap hidup di tengah-tengah masyarakat dalam menghadapi polemik di lingkungannya.

Jumlah peserta : 9 orang

Alat permainan : 4 tongkat, 2 tali, bendera regu.

Skenario :

Masing-masing team terdiri atas 9 orang, 8 sebagai pemain, 1 orang sebagai pemberi aba-aba (leader). 2 tongkat ditaruh dipundak 4 peserta pada posisi depan belakang (kiri-kanan). Satu tongkat ditaruh melintang menghubungkan dua tongkat yang dipanggul 4 peserta. Tongkat yang satu dipasang bendera regu, kemudian diikat 2 tali pada posisi di tengah. Ujung tali di pegang 4 peserta yanglain. Tongkat yang terikat ini kemudian diletakkan sedemikian rupa, sehingga bisa berdiri dengan baik, di tengah-tengah tongkat yang dipanggul peserta.

Setelah posisi berdiri seimbangya tongkat sempurna, maka team kemudian bergerak dari daerah start ke finish. Pemimpin team, memberi aba-aba gerakan peserta dan posisi keseimbangan tongkat. Siapa yang datang paling dulu, team itulah yang menang.

Jika ada team yang tongkatnya jatuh, maka harus kembali dari start.

Briefing

- Pembina mengumpulkan peserta beregu, terpisash putra dan putri.
- Pembina menceritakan dasar cerita dari permainan (misalnya, cerita memindahkan bendera dari kawasan musuh ke kawasan merdeka)
- Pembina menjelaskan tujuan permainan atas dasar betapa pentingnya keseimbangan antara berbagai pihak agar tujuan tercapai.

- Pembina menjelaskan cara bermain dan kesepakatan waktu (durasi permainan)
- Beri waktu kepada peserta untuk melakukan musyawarah menentukan strategi permainan.
- Jangan lupa diawali dengan do'a bersama

Action

- Dengan hitungan mundur (5-4-3-2-1) dari pembina, peserta memulai perlombaan dengan mengangkat ujung kain yang sudah berisi botol air di tengahnya.
- Pada saat peserta berlomba, pembina mengamati dengan seksama dan mencatat hal-hal yang dianggap perlu. Misalnya : sportivitas peserta, kekompakan peserta, siapa yang paling sulit dikendalikan, siapa yang punya inisiatif mengatur dan sebagainya.
- Jika ada regu yang gagal sebelum sampai ke finish, harus dijaga agar tidak patah semangat, maka pembina segera mendorong agar mengawali lagi dari garis start.
- Regu yang pertama berhasil sampai di finish dengan benar dinyatakan sebagai regu pemegang.
- Permainan ini bisa dibikin variasi dengan menambah rintangan di tengah jalan antara start dan finish.

Debriefing

- Bagi peserta yang berhasil biasanya akan meluapkan kebahagiaannya, sementara bagi yang gagal, biasanya makin stres dan berputus asa, kemudian tidak mau meneruskan permainan.
- Pembina memancing peserta untuk mengungkapkan pengalaman (perasaannya) selama mengikuti games.
- Jika ada ungkapan dari peserta yang terlalu jauh menyimpang dari maksud dan tujuan permainan, pembina bisa mencoba meluruskan secara perlahan perlahan agar tidak membuat peserta kecewa.
- Jika terdapat pendapat / pengalaman yang beragam, pembina mencoba untuk merangkaikannya menjadi ungkapan yang menarik.

Pencerahan

- Jika kita ingin berhasil mencapai tujuan bersama, maka kita harus mau memperhatikan orang lain. Seperti tadi, siapa yang tongkatnya jatuh itu berarti pasti ada yang tidak meletakkan secara di tengah dan tegak lurus.
- Konsentrasi (fokus) pada tujuan bersama menjadi sangat penting. Perhatikan yang tadi. Mungkin saja cara membawanya sudah benar,

tetapi karena tidak fokus, maka bisa melenceng dari sasaran tujuannya. Disamping itu, dalam sebuah team, dibutuhkan seorang pemimpin yang mengarahkan anggotanya.

- Kegagalan dalam suatu usaha, bukan berarti kegagalan dalam mencapai tujuan. Permainan tadi, jika hanya ditujukan untuk menggeser tongkat dari start ke finish, tentu artinya sangat sederhana, tetapi jika dimaknai bagaimana menjaga kebersamaan dan membangun team yang baik, maka kegagalan itu bisa dijadikan sebagai bahan untuk memperkuat rasa kebersamaan itu sendiri. Justru jika dari kegagalan itu bisa dimanfaatkan untuk memperkuat kebersamaan, maka hasilnya akan semakin menggemberikan.
- Jangan lupa, setiap kali selesai bermain, harus dirapikan kembali segala sesuatu yang yang baru saja dipakai. Atur kembali tongkat dan tali secara benar. Rapikan semuanya. Jangan sampai ada kotoran yang tersisa.

2. *Tasamuh*

Nama Game :

Tujuan : Setelah melakukan kegiatan atau permainan peserta dapat:

- Menumbuhkan jiwa kepedulian; saling menolong
- Mengembangkan kemampuan manajerial, komunikasi dan pemecahan masalah.

Nilai yang ingin diraih

- a) Pemecahan masalah
- b) Mengembangkan kerja sama team (tem work)
- c) Kepatuhan pada komando pimpinan
- d) Mengembangkan komunikasi dalam kelompok

Jumlah peserta : 4 regu (tiap regu 8 orang)/ Pasukan (32 anak).

Alat permainan

- Bambu/ paralon panjang 30 cm
- Bambu/ paralon terbelah panjang 150 cm
- 8 tambang panjang 5 m
- Botol air mineral 600 mm
- 4 (empat) bola pingpong
- 4 (empat) Ember bak air
- Air secukupnya

Breifing (Menerangkan/ penjelasan secara singkat teknik permainan)

- Pembina mengumpulkan Pemimpin Regu untuk memberikan ilustrasi permainan. Pembina memberikan gambaran bahwa terdapat

musibah bencana tsunami. Tiap regu dimintai pertolongan untuk melakukan evakuasi harta karun korban yang terjebak dalam lobang timbunan bangunan yang roboh akibat bencana tsunami, selama 5 s/d 10 menit jika tidak dievakuasi akan meninggal. Untuk menyelamatkan maka tiap regu harus mengevakuasi dengan cara memasukkan air agar harta karun korban yang tertimbun dapat terdorong hingga keluar.

- Pembina memberikan kesempatan pemimpin regu melakukan pengamatan dan menganalisis tempat kejadian untuk dapat melakukan pertolongan dalam bentuk evaluasi harta karun.
- Pemimpin regu melakukan pengamatan dan mencatat apa yang harus dilakukan.
- Pembina memberikan kesempatan pemimpin regu untuk bermusyawara menentukan strategi evakuasi bersama anggota regu.
- Peserta dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok tugas. Kelompok I bertugas mengisi botol aqua 600 ml dengan air pada bak air. Kelompok II bertugas memindahkan air dari bak air ke talang air. Kelompok III memegang talang air untuk mengarahkan air ke pipa pimpan.
- Pemimpin regu memimpin musyawara menemukan strategi dan cara melakukan evakuasi. Pemimpin regu membagi tugas untuk melaksanakan kegiatan evakuasi setelah dipimpin berdo'a.
- Pembina pengamat dan mengobservasi kegiatan musyawarah regu.

Action (Pelaksanaan)

- Pembina memberikan intruksi permainan dimulai dengan aba-aba tiupan peluit. Kegiatan dilakukan dalam waktu 5-10 menit. Regu yang dapat mengeluarkan bola pimpan dari tabung paralon dengan cepat, maka regu tersebut dinyatakan berhasil dan pemenang.
- 2 (dua) anak mengisi air pada botol aqua 600 ml di letakkan berjajar di depan bak air.
- 4 (empat) anak memindahkan botol aqua 600 ml dengan ban yang diikat dengan 4 tambang. Tiap ujung tambang dipegang satu anak.
- Botol aqua 600 ml yang sudah terkait dengan ban tambang dipindah sejauh 4 meter, kemudian dituangkan pada talang pipa sepanjang 1,5 meter yang dipegang oleh 2 (dua) anak yang diikat dengan tambang. 2 (dua) anak yang memegang talang pipa mengalirkan pada paralon yang di dalamnya terdapat bola pimpan.
- Kegiatan tersebut dilakukan hingga paralon setinggi 30 cm terisi air

• penuh, hingga bola pimpong terangkat hingga menyembul ke atas.

- Bola pimpong yang sudah menyembul keatas diambil, sebai bukti penyelamatan korban telah berhasil.
- Regu yang menang diberikan reword wimple prestasi regu.
- Pembina memberikan peringatan tentang waktu yang telah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.
- Jika waktu telah habis Pembina memberikan intruksi permianan berakhir dengan peluit panjang.
- Pembina mengamati kegiatan yang dilakukan peserta yang terkait dengan pelaksanaan tugas, kerjasama, komunikasi, kesungguhan dalam kegiatan.

Debrief :

Pembina melakukan wawancara tentang:

- Perasaan dan suasana dalam bermain;
- Pengalaman yang diperoleh setelah melakukan kegiatan;
- Hambatan apa yang dilakukan saat melakukan kegiatan;
- Menanyakan seharusnya apa yang harus dilakukan pada hambatan atau kegagalan saat kegiatan.

Pencerahan

- Bola pimpong ibarat harta korban tsunami yang terjebak pada lobang bangunan yang runtuh, kita harus menolong mengambilkan harta itu kebutuhan hidup korban.
- Pemindahan air pada talang paralon merupakan bentuk halangan dan rintangan yang kita hadapi saat kita akan menolong orang lain. Bagaimana kesanggupan, keikhlasan dan kerja keras kita, akan sangat menentukan hasil dari pertolongan yang kita berikan

3. Tawazun

Nama Games : Memindahkan air zam-zam

Sasaran Golongan : Penggalang

Tujuan Permainan : membentuk pramuka yang disiplin, taat hukum/aturan, serta memperkuat kerukunan, persatuan dan kesatuan.

Nilai yang ingin diraih :

1. Melatih kerja sama, keseimbangan team dan kesediaan mendengar pendapat orang lain.
2. Melatih kepemimpinan dan fokus (konsentrasi) pada tujuan.
3. Melatih tidak gampang putus asa ketika sebuah usaha belum berhasil.

4. Melatih kecermatan, kedisiplinan dan kerapian, baik sebelum, Alat Bantu Permainan :

1. Selembar kain persegi (bisa taplak meja, dsb)
2. Gelas plastik (atau tempat air, yang tidak gampang pecah)
3. Dua buah meja (bisa diganti batu bata atau yang sejenis)

Jumlah peserta : Menyesuaikan dengan jumlah anggota regu
Cerita sebelum bermain :

Kala itu, masyarakat Makkah merenovasi Ka'bah setelah musibah banjir yang menenggelamkan kota, termasuk bangunan Ka'bah. Kondisi ini memanggil orang-orang Quraisy untuk membangun Ka'bah kembali demi menjaga kehormatan dan kesucian situs peninggalan leluhur mereka, Ibrahim AS yang harus tetap dijaga kelestariannya.

Pada awalnya, para penduduk Makkah yang terdiri dari berbagai suku itu, bersatu padu, saling bahu membahu membangun Ka'bah. Namun ketika pembangunan memasuki tahap-tahap akhir, yakni prosesi peletakan Hajar Aswad mereka mulai berselisih pendapat, Siapakah tokoh di antara mereka yang layak mendapatkan kehormatan untuk meletakkan Hajar Aswad sebagai tanda peresmian penyelesaian renovasi dan mulai dapat digunakan kembali.

Banyak pendapat bermunculan dan saling simpang siur. Masing-masing saling ingin mengedepankan pemimpin kelompoknya sendiri.

Hingga akhirnya Muhammad, Suami Khadijah yang saat itu berusia 35 tahun mengajukan usul, "Siapa pun yang besok pagi datang paling awal ke tempat pembangunan (renovasi) maka dialah yang berhak atas kehormatan untuk meletakkan Hajar Aswad." Masyarakat pun menyetujuinya, mereka yakin ini adalah jalan terbaik bagi mereka.

Keesokan harinya, ternyata yang datang paling pagi, paling awal adalah Muhammad sendiri, maka Beliaulah yang berhak meletakkan hajar aswad sebagai tanda peresmian Ka'bah kembali. Namun Rupanya Muhammad bukanlah seorang yang egois. Ia kemudian membentangkan sorbannya menaruh hajar aswad di atasnya dan mengajak para kepala suku untuk turut serta mengangkat Hajar Aswad. Setelah dekat, barulah Muhammad yang mengambil dan meletakkannya ke tempatnya semula. Maka puaslah mereka atas keputusan Muhammad tersebut.

Skenario :

Peserta dibagi beregu, terpisah putra dan putri. Masing-masing regu mempersiapkan alat permainan. Kain digelar di atas meja (batu), kemudian gelas berisi air ditaruh di atasnya.

Mengikuti aba-aba dari fasilitator (pembina), masing-masing anggota regu

memegang ujung kain yang sudah diletakkan di atasnya gelas berisi air. Kemudian secara serentak bergeser dari garis start ke garis finish. Regu yang pertama sampai dengan selamat, meletakkan gelas berisi air ke meja (batu) di finish dan tidak tumpah airnya, dianggap sebagai regu pemenang.

Briefing

1. Pembina mengumpulkan peserta beregu, terpisah putra dan putri.
2. Pembina menceritakan dasar cerita dari permainan.
3. Pembina menjelaskan tujuan permainan atas dasar contoh dari cerita dasar permainan di atas.
4. Pembina menjelaskan cara bermain dan kesepakatan waktu (durasi permainan)
5. Beri waktu kepada peserta untuk melakukan musyawarah menentukan strategi permainan.
6. Jangan lupa diawali dengan do'a bersama

Action

1. Dengan hitungan mundur (5-4-3-2-1) dari pembina, peserta memulai perlombaan.
2. Pada saat peserta berlomba, pembina mengamati dengan seksama dan mencatat hal-hal yang dianggap perlu. Misalnya : sportivitas peserta, kekompakan peserta, siapa yang paling sulit dikendalikan, siapa yang punya inisiatif mengatur dan sebagainya.
3. Jika ada regu yang gagal sebelum sampai ke finish, maka pembina mendorong agar mengawali lagi dari garis start.
4. Regu yang pertama berhasil meletakkan gelas di meja (batu) finish dengan benar (tidak tumpah) dinyatakan sebagai regu pemenang.
5. Permainan ini bisa dibikin variasi dengan menambah rintangan di tengah jalan antara start dan finish.

Debriefing

1. Bagi peserta yang berhasil biasanya akan meluapkan kebahagiaannya, sementara bagi yang gagal, biasanya makin stres dan berputus asa, kemudian tidak mau meneruskan permainan.
2. Pembina memancing peserta untuk mengungkapkan pengalaman (perasaannya) selama mengikuti games.
3. Jika ada ungkapan dari peserta yang terlalu jauh menyimpang dari maksud dan tujuan permainan, pembina bisa mencoba meluruskan secara perlahan perlahan agar tidak membuat peserta kecewa.
4. Jika terdapat pendapat / pengalaman yang beragam, pembina mencoba untuk merangkaikannya menjadi ungkapan yang menarik.

Pencerahan

1. Jika kita ingin berhasil mencapai tujuan bersama, maka kita harus mau memperhatikan orang lain. Seperti tadi, siapa yang gelasny jatuh (tumpah) itu berarti pasti ada sebagian yang menarik kainnya tidak seimbang dengan temannya. Artinya, jika dalam sebuah team (kelompok), kalau ada anggota team (kelompok) yang melakukan kesalahan, akan berakibat negatif bagi kelompok lainnya. Betapa pentingnya keseimbangan dalam hidup. Saat terjadi ketidakseimbangan, maka di situ akan muncul permasalahan.
 2. Konsentrasi (fokus) pada tujuan bersama menjadi sangat penting. Perhatikan yang tadi. Mungkin saja cara membawanya sudah benar, tetapi karena tidak fokus, maka bisa melenceng dari sasaran tujuannya. Disamping itu, dalam sebuah team, dibutuhkan seorang pemimpin yang mengarahkan anggotanya.
 3. Kegagalan dalam suatu usaha, bukan berarti kegagalan dalam mencapai tujuan. Permainan tadi, jika hanya ditujukan untuk memindah gelas berisi air, tentu artinya sangat sederhana, tetapi jika dimaknai bagaimana menjaga kebersamaan dan membangun team yang baik, maka kegagalan itu bisa dijadikan sebagai bahan untuk memperkuat rasa kebersamaan itu sendiri.
 4. Jangan lupa, setiap kali selesai bermain, harus dirapikan kembali segala sesuatu yang yang baru saja dipakai. Rapikan semuanya. Jangan sampai ada kotoran yang tersisa.
4. *Amar ma'ruf nahi munkar*
- Nama game : Tanyakan Hidupmu
 Tujuan : untuk melatih konsentrasi pesetra dalam memastikan mana perkara yang benar dan mana perkara yang salah salah, untuk kemudian bisa mengajak berbuat yang benar dan menghindari yang salah.
 Jumlah peserta: minimal 12 anak (4 anak dalam satu regu)
- Briefing :*
- Peserta dikumpulkan sesuai dengan regu/kelompoknya masing.
 - Pembina menjelaskan maksud dan tujuan permainan beserta tata cara (aturan main) yang harus dipatuhi.
 - Jika pembina mengucapkan kata yang bermakna perilaku baik, maka regu yang ditunjuk secara spontan dan kompak meneriakkan : LAKUKAN, GO..GO..GO...!!!
 - Jika pembina mengucapkan kata yang bermakna perilaku tidak

baik, maka regu yang ditunjuk secara spontan dan kompak meneriakkan :HINDARI , NO..NO..NO..!!!

- Mempersilahkan peserta untuk menunjuk ketua regunya masing-masing

Pelaksanaan :

- Peserta terdiri dari 16 anak, yang akan dibagi menjadi 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 anak
- Peserta dibuat dalam bentuk berbanjar
- permainan ini mengacu pada dua hal, yaitu perilaku baik dan perilaku buruk.
- Dalam peraturannya, seluruh kelompok diberikan kata yang harus mereka ingat sesuai dengan kesepakatan yang bersangkutan dengan dua poin tersebut
- Ketika pembina mengucapkan perilaku baik, contohnya sholat, maka peserta harus mengucapkan kata yang telah disepakati : "Lakukan, Go ! x3 " secara bergantian dari setiap anak. Dan sebaliknya jika pembina mengucapkan sifat yang buruk, misalnya, narkoba, maka peserta akan mengucapkan kata yang disepakati yaitu "Hindari, No ..x 3"
- Dalam pelaksanaannya, pengucapan kata-kata yang di[i]lih oleh pembina bisa dibungkus dengan cerita terlebih dahulu. Untuk memantapkan konsentrasi peserta, penyebutan kata bisa dicarikan istilah yang agak mirip, misalnya ... meno ..dong ..atau ..meno..long..!
- Regu peserta yang benar dalam menjawab, mendapat point..
- Peserta yang mendapatkan point terbanyak sesuai dengan durasi permainan, dinyatakan sebagai pemenang.

Debrief :

- Pembina menanyakan perasaan peserta setelah permainan berakhir, sekaligus menanyakan secara acak, apa yang didapatkan selama permainan berlangsung.
- Jawaban dari peserta dimanfaatkan untuk menguatkan pencapaian tujuan permainan.
- Penghargaan (hadiah) bagi pemenang perlu diberikan, meskipun tidak harus berupa barang.

Pencerahan :

- Dalam kehidupan berkelompok, betapa baik dan buruk itu tidak mudah disuarakan.

- Kebersamaan dan kepedulian pada lingkungan juga menjadi unsur yang harus diperhatikan dalam menyuarakan kebenaran atau mencegah kemunkaran.
- Amar ma'ruf nahi munkar, masih tetap harus dibingkai dengan sikap Tawasut dan i'tidal, tasamuh dan tawazun.

Kesimpulan

Sebagai bagian dari proses pembelajaran yang harus tersruktur, sistemik dan berkelanjutan, maka berhasil dan tidaknya pola permainan ini juga akan sangat ditentukan oleh banyak pihak. Operator permainan jelas memegang peran penting dalam memainkannya, dengan tidak mengesampingkan unsur-unsur pembelajaran yang lainnya.

Yang tidak kalah penting lagi adalah adanya konsistensi dari pengambil kebijakan di tempat permainan itu dilaksanakan, untuk secara konsisten meng-istikomah-kan nilai-nilai kemasyarakatan ini dalam kehidupan sehari-hari. Apakah Permainan ini akan dimanfaatkan pada waktu 'ice breking" pada jam-jam pelajaran, atau dimanfaatkan sebagai selingan untuk menguatkan kesan, atau dijadikan pembiasaan dalam perilaku sehari-hari. Satu lagi yang harus jaga, meskipun bentuknya permainan, metode harus dikemas secara serius dan profesional, agar tidak berhenti sebatas permainan belaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mun'im, DZ, *Piagam Perjuangan Kebangsaan*, Jakarta, Setjen PBNU, 2011
- Agus Salim Chamidi, *Konsep Baru Pendidikan Karakter Maabadi Khaira Ummah*, *Jurnal Ar-Rihlah Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam* Volume. 4. No.1. 2019 Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen
- Fadlillah, M. 2016. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. Dalam *Prosiding Seminar Nasional " Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Ekonomi ASEAN"*.

Inayah. Media Audio Pembelajaran Untuk Pendidikan Dini dengan Model Permainan. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran No. 2012*

Khoiri, Qolbi. 2018. *Dimensions Of Islamic Education In The Prevention Bullying; Assesing In An Effort Of Charater Building For Children In School. Jurnal Publikasi Pendidikan, Tahun 2018, Vol. 8, No. 2,*

Marzuki dan Lysa Hapsari. 2015. Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Kepramukaan di MAN 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun V, No. 2 Oktober 2015*

Megawangi, R. 2004. *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa.* Bandung: BPMIGAS dan Energy.

Naisbit, John, 2001, *Heigh Tech Heigh Touch, Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi,* Mizan, Bandung, 2002

Permendiknas No. 63 Tahun 2014 tentang Ekskul Wajib Pendidikan Kepramukaan

Reiser, R.A. 2001. A History of Instructional Design and Technology: Part I: A History of Instructional Media. *Educational Technology Research And Development, Vol. 49(1)*

Susilowati, R. Strategi Belajar Outdoor Bagi Anak PAUD. Thufula, 2 (1), 2004

UU No. 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka

UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS

<https://www.nu.or.id/post/read/39709/khittah-nu/>

<http://www.abusyuja.com/2019/10/pengertian-tawasuth-itidal-tasamuh-tawazun.html>