

MENUMBUHKAN MODERASI BERAGAMA SEJAK DINI MELALUI PERMAINAN (GAME) KEPRAMUKAAN

Mahsun

Dosen STIT Sunan Giri Trenggalek

Email: syaqila@gmail.com

Abstract

Understanding Moderation of religion for students increasingly needs to be improved in their understanding, amidst the increasingly swift currents of globalization. The tendency of students to play games that lead to individualistic and fatalistic needs to be balanced with games that are outdoor, recreational and educative. Educational outdoor games provide opportunities for students to learn cooperation, cohesiveness, tolerance, honesty, discipline, hard work, increase creativity, independence, democracy, curiosity, national spirit, respect, leadership, cooperation, environmental care, social care, responsibility, even religious. Internalization of An-Nahdliyah's societal values, such as: tawassuth and i'tidal, tasamuh, tawazun and Amar ma'ruf nahi munkar can be done with games specially designed for that. The formation of the Ma'arif Nahdlatul Ulama Scout Community Unit and the establishment of the implementation of compulsory extra-curricular scouting education in formal education environments in primary and secondary education, further strengthens the effectiveness of this game.

Keywords: *Religious Moderation, Scout Games, NU social attitude.*

Abstrak

Pemahaman Moderasi beragama bagi peserta didik makin perlu ditingkatkan pemahamannya, di tengah arus globalisasi yang makin deras. Kecenderungan peserta didik pada permainan-permainan yang mengarah ke individualistik dan fatalistik, perlu diimbangi dengan permainan-permainan yang bersifat outdoor, rekreatif dan edukatif. 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, bahkan religius. Internalisasi nilai-nilai kemasyarakatan An-Nahdliyah, seperti: *tawassuth* dan *i'tidal, tasamuh, tawazun* dan *Amar ma'ruf nahi munkar* bisa dilakukan dengan permainan (*game*) yang dirancang khusus untuk itu. Dibentuknya Satuan Komunitas Pramuka Ma'arif Nahdlatul Ulama dan penetapan pelaksanaan ekstra kurikuler wajib pendidikan kepramukaan di lingkungan pendidikan formal pada pendidikan dasar dan menengah, makin menguatkan efektifitas permainan ini.

Kata kunci: *Moderasi Beragama, Permainan Kepramukaan, Sikap Kemasyarakatan NU.*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempercepat bergulirnya globalisasi. Dan ketika banyak hal yang terlihat meng'global', maka 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 dahulu dirasakan sebagai pembeda antara yang baik dan buruk, sekarang menjadi semakin menyatu. Batas antara yang pantas dan tidak pantas, sekarang mulai terasa ambigu. Banyak orang tua yang merasa kesulitan untuk memberi contoh pembeda antara kebaikan dan keburukan yang ada di sekelilingnya.

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 prasarana sekolah, sepertinya tidak ada yang tidak mendukung, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Sisdiknas tadi.

Pembahasan

A. Bermain Membangun 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 hasilnya. Membangun karakter merupakan proses internalisasi yang berlangsung terus menerus, berkesinambungan dan berjenjang. Membangun karakter adalah proses panjang dari pembangunan pendidikan.¹

Membangun kekuatan Pendidikan sebagai 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

¹ 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, hlm. 5.

*needed themselves and society.*²

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.³ 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. Tidak ada panduan yang dikeluarkan bagaimana strategi dan cara-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 (2001: 53), 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

² 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, hlm. 201.

³ Marzuki dan Lysa Hapsari, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Kepramukaan di MAN 1 Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun V, No. 2 Oktober 2015, hlm. 9.

belajar tidak memuaskan.⁴ 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 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.⁵

Artinya, banyak peluang yang sebenarnya bisa digali dari permainan di luar ruangan untuk bisa dimanfaatkan guna menanamkan nilai-nilai

⁴ 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, hlm. 15.

⁵ Susilowati. R, Strategi Belajar Outdoor Bagi Anak PAUD. *Thufula*, 2 (1), 65-82, 2014, hlm. 70.

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 konkret-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 menyimpulkan bahwa nilai-nilai karakter dapat dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak sejak dini melalui permainan edukatif.⁶ 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.

B. Mengapa Kepramukaan

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:⁷

⁶ Fadlillah. M., *Penanaman Nilai-Nilai Karakter*, hlm. 7.

⁷ UU No. 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka

- 1) gerakan Pramuka adalah organisasi yang dibentuk oleh pramuka untuk menyelenggarakan pendidikan kepramukaan.
- 2) pramuka adalah warga negara Indonesia yang aktif dalam pendidikan kepramukaan serta mengamalkan Satya Pramuka dan Darma Pramuka.
- 3) 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 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).
- 4) pendidikan Kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia Pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan.

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.

Sementara itu 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, secara konstitusional, pendidikan nasional: "...berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang ber-martabat 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.⁸

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

⁸ Permendiknas No. 63 Tahun 2014 tentang Ekskul Wajib Pendidikan Kepramukaan

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.⁹

Menurut Heri Gunawan, karakter dikembangkan melalui tiga tahapan, yaitu, tahapan pengembangan pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*) dan kebiasaan (*habit*).¹⁰ Oleh karenanya, pengembangan karakter harus benar-benar berpegang pada hal-hal prinsipil di dalam upaya mengimplementasikan 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:

- 1) 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,
- 2) nilai-nilai karakter itu bersifat vertikal, yaitu menjaga hubungan baik dan ber-*akhlāq al-karîmah* dengan Allah (*hablun minallāh*); dan horizontal, yaitu menjaga hubungan baik dan ber-*akhlāq al-karîmah* dengan sesama makhluk Allah (*hablun minannās*) termasuk dengan lingkungan alam semesta, yang kesemuanya

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

¹⁰ Megawangi, R, *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa* (Bandung: BPMIGAS dan Energy. 2004), hlm. 55.

berorientasikan keselamatan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.¹¹

C. Moderasi Beragama

Menurut Dawing, Indonesia sebagai negara yang memiliki penduduk muslim terbanyak di dunia menjadi sorotan penting dalam hal moderasi Islam. Moderasi adalah ajaran inti agama Islam. Islam moderat adalah paham keagamaan yang sangat relevan dalam konteks keberagaman dalam segala aspek, baik agama, adat istiadat, suku dan bangsa itu sendiri. Oleh karena itu pemahaman tentang moderasi beragama harus dipahami secara kontekstual bukan secara tekstual, artinya bahwa moderasi dalam beragama di Indonesia bukan Indonesia yang dimoderatkan, tetapi cara pemahaman dalam beragama yang harus moderat karena Indonesia memiliki banyaknya kultur, budaya dan adat-istiadat.

Hilmy mengatakan bahwa dalam konteks Indonesia, Islam Moderat yang mengimplementasikan Ummatan Wasathan terdapat pada dua golongan yaitu Nahdlatul Ulama (NU) dan Muhammadiyah. Keduanya mencerminkan ajaran *Ahlussunnah wa al-Jama'ah* yang mengakui toleransi serta kedamaian dalam berdakwah.

Sedangkan dalam konteks pemikiran keislaman di Indonesia, konsep moderatisme Islam menurut Hilmy memiliki sekurang-kurangnya lima karakteristik berikut ini. Pertama, ideologi non-kekerasan dalam mendakwahkan Islam. Kedua, mengadopsi pola kehidupan modern beserta seluruh derivasinya, seperti sains dan teknologi, demokrasi, HAM dan sebagainya. Ketiga, penggunaan pemikiran rasional dalam mendekati dan memahami ajaran Islam. Keempat, menggunakan pendekatan kontekstual dalam memahami sumber-sumber ajaran Islam. Kelima, penggunaan ijtihad dalam menetapkan hukum Islam (istinbat). Namun demikian, kelima karakteristik tersebut dapat diperluas menjadi beberapa karakteristik lagi seperti toleransi, harmoni dan kerjasama antar kelompok agama yang berbeda.

¹¹ 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, hlm. 25.

Menurut Quraish Shihab sebagaimana zaimah kutib bahwa dalam moderasi (*wasathiyah*) terdapat pilar-pilar penting yakni: Pertama, ***pilar keadilan***, pilar ini sangat utama, beberapa makna keadilan yang dipaparkan adalah: pertama, adil dalam arti “sama” yakni persamaan dalam hak. Seseorang yang berjalan lurus dan sikapnya selalu menggunakan ukuran yang sama, bukan ukuran ganda. Persamaan itulah yang menjadikan seseorang yang adil tidak berpihak kepada salah seorang yang berselisih. Adil juga berarti penempatan sesuatu pada tempat yang semestinya. Ini mengantar pada persamaan, walau dalam ukuran kuantitas boleh jadi tidak sama. Adil adalah memberikan kepada pemilik hak-haknya melalui jalan yang terdekat. Ini bukan menuntut seseorang memberikan haknya kepada pihak lain tanpa menunda-nunda. Adil juga berarti moderasi “tidak mengurangi tidak juga berlebihan”.

Kedua, ***pilar keseimbangan***. Menurut Quraish Shihab, keseimbangan ditemukan pada suatu kelompok yang di dalamnya terdapat beragam bagian yang menuju satu tujuan tertentu, selama syarat dan kadar tertentu terpenuhi oleh setiap bagian. Dengan terhimpunnya syarat ini, kelompok itu dapat bertahan dan berjalan memenuhi tujuan kehadirannya. Keseimbangan tidak mengharuskan persamaan kadar dan syarat bagi semua bagian unit agar seimbang. Bisa saja satu bagian berukuran kecil atau besar, sedangkan kecil dan besarnya ditentukan oleh fungsi yang diharapkan darinya. Dalam penafsiran Quraish Shihab, keseimbangan adalah menjadi prinsip yang pokok dalam *wasathiyah*. Karena tanpa adanya keseimbangan tak dapat terwujud keadilan. Keseimbangan dalam penciptaan misalnya, Allah menciptakan segala sesuatu menurut ukurannya, sesuai dengan kuantitasnya dan sesuai kebutuhan makhluk hidup. Allah juga mengatur sistem alam raya sehingga masing-masing beredar secara seimbang sesuai kadar sehingga langit dan benda-benda angkasa tidak saling bertabrakan.

Ketiga, ***pilar toleransi***. Quraish Shihab memaparkan bahwa toleransi adalah batas ukur untuk penambahan atau pengurangan yang masih bisa diterima. Toleransi adalah penyimpangan yang tadinya harus dilakukan menjadi tidak dilakukan, singkatnya adalah penyimpangan yang dapat dibenarkan. Konsep *wasathiyah* sepertinya menjadi garis pemisah dua hal yang berseberangan. Penengah ini diklaim tidak membenarkan adanya

pemikiran radikal dalam agama, serta sebaliknya tidak membenarkan juga upaya mengabaikan kandungan al-Qur'an sebagai dasar hukum utama. Oleh karena itu, Wasathiyah ini lebih cenderung toleran serta tidak juga renggang dalam memaknai ajaran Islam.

D. SIKAP KEMASYARAKATAN WARGA NU

Sikap kemasyarakatan NU telah dirumuskan dalam Mukhtamar NU ke-27 di Situbondo, No. 02/MNU-27/1984 tentang Khittah NU. Namun, untuk memahaminya perlu dipahami terlebih dahulu Dasar-Dasar Fahaman Keagamaan NU, yaitu:

- 1) Nahdlatul Ulama mendasarkan fahaman keagamaan kepada sumber ajaran agama Islam: al-Qur'an, as-Sunnah, al-Ijma', dan al-Qiyas.
- 2) Dalam memahami, menafsirkan Islam dari sumber-sumbernya di atas, Nahdlatul Ulama mengikuti fahaman Ahlussunnah wal Jama'ah dan menggunakan jalan pendekatan (al-Madzhab):
 - a) di bidang aqidah, Nahdlatul Ulama mengikuti Ahlussunnah wal Jama'ah yang dipelopori oleh Imam Abul Hasan al-Asy'ari dan Imam Abu Manshur al-Maturidi;
 - b) di bidang fiqh, Nahdlatul Ulama mengikuti jalan pendekatan (al-madzhab) salah satu dari madzhab Abu Hanifah an-Nu'man, Imam Malik bin Anas, Imam Muhammad bin Idris Asy-Syafi'i, dan Imam Ahmad bin Hanbal; dan
 - c) di bidang tasawuf, mengikuti antara lain Imam al-Junaid al-Baghdadi, dan Imam al-Ghazali serta imam-imam yang lain.

Nahdlatul Ulama mengikuti pendirian, bahwa Islam adalah agama yang fitri, yang bersifat menyempurnakan segala kebaikan yang sudah dimiliki manusia. Fahaman keagamaan yang dianut oleh Nahdlatul Ulama bersifat menyempurnakan nilai-nilai yang baik yang sudah ada dan menjadi milik serta ciri-ciri suatu kelompok manusia, seperti suku maupun bangsa, dan tidak bertujuan menghapus nilai-nilai tersebut.

Dasar-dasar pendirian keagamaan NU ini menumbuhkan sikap kemasyarakatan NU yang bercirikan:

- 1) sikap *tawassuth* dan *i'tidal*

Sikap tengah yang berintikan pada prinsip hidup yang menjunjung tinggi keharusan berlaku adil dan lurus di tengah kehidupan bersama. Nahdlatul Ulama dengan sikap dasar ini akan selalu menjadi kelompok panutan yang bersikap dan bertindak lurus dan selalu bersifat membangun serta menghindari segala bentuk pendekatan yang bersifat tatharruf (*ekstrim*).

2) sikap *tasamuh*

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) sikap *tawazun*

Sikap seimbang dalam berkhidmah. Menyerasikan khidmah kepada Allah SWT, khidmah kepada sesama manusia serta kepada lingkungan hidupnya. Menyelaraskan kepentingan masa lalu, masa kini, dan masa mendatang.

4) *amar ma'ruf nahi munkar*

Selalu memiliki kepekaan untuk mendorong perbuatan baik, berguna, dan bermanfaat bagi kehidupan bersama; serta menolak dan mencegah semua hal yang dapat menjerumuskan dan merendahkan nilai-nilai kehidupan.

Dalam tataran praktisnya dasar-dasar keagamaan dan sikap kemasyarakatan itu membentuk perilaku warga Nahdlatul Ulama, baik dalam tingkah laku perorangan maupun organisasi yang mengandung prinsip:

- 1) menjunjung tinggi nilai-nilai maupun norma-norma ajaran islam.
- 2) mendahulukan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi.
- 3) menjunjung tinggi sifat keikhlasan dan berkhidmah serta berjuang.
- 4) menjunjung tinggi persaudaraan (*al-ukhuwwah*), persatuan (*al-ittihad*), serta kasih mengasihi.

- 5) meluhurkan kemuliaan moral (*al-akhlaq al-karimah*), dan menjunjung tinggi kejujuran dalam berfikir, bersikap, dan bertindak.
- 6) menjunjung tinggi kesetiaan (*loyalitas*) kepada bangsa dan negara.
- 7) menjunjung tinggi nilai amal, kerja dan prestasi sebagai bagian dari ibadah kepada Allah SWT.
- 8) menjunjung tinggi ilmu-ilmu pengetahuan serta ahli-ahlinya.
- 9) selalu siap untuk menyesuaikan diri dengan setiap perubahan yang membawa kemaslahatan bagi manusia.
- 10) menjunjung tinggi kepeloporan dalam usaha mendorong, memacu, dan mempercepat perkembangan masyarakatnya.
- 11) menjunjung tinggi kebersamaan di tengah kehidupan berbangsa dan bernegara.

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 karakter Sikap Kemasyarakatan Warga NU yang mengarah pada Moderasi Beragama di bawah ini pernah diujicobakan di beberapa tempat (pangkalan gugus depan, antara lain:

- 1) racana Sunan Giri Trenggalek
- 2) gugus Depan 04.003-04.004 SMP Islam Durenan
- 3) pembina SD/MI Kwartir Ranting Kecamatan Watulimo.

Secara umum mereka tertarik dengan pola permainan ini, karena bisa dimanfaatkan dengan baik untuk peserta dididiknya.

Beberapa game (permainan) yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan nilai moderasi dalam agama dapat dilakukan dengan tujuan,

metode dan media atau alat dan teknik yang dirancang. Contoh-contoh permainan itu sebagaimana di bawah ini.

1. Tawasuth dan i'tidal

- Tujuan : 1) Menanamkan nilai-nilai kebenaran
 2) Menempatkan diri diantara dua pilihan (*tatharruf*) sehingga bisa menghindari sikap ekstrem kiri/kanan
 3) Bersikap tegak lurus dan berlaku adil
 4) Berpihak pada yang benar
- Metode : Bermain, belajar dan unjuk kreatifitas kecerdasan (hafalan)
- Nama Permainan : *Puzzle tawasuth*
Puzzle Tawasuth adalah sejenis game/permainan PILAR 6 (*tawasuth* dan *i'tidal*) yang mengutamakan kecepatan, ketepatan, ketangkasan dan ketajaman hafalan guna mencapai tujuan awal pada permainan ini. Tantangan dalam permainan ini adalah menjodohkan nama-nama wali songo dengan foto dari pada wali-wali tersebut. Dalam permainan ini setiap regu (peserta) diberi kesempatan untuk membaca Katalog Kata yang berisi daftar nama-nama wali beserta fotonya kemudian diminta untuk mencari potongan-potongan kata yang disediakan untuk ditempel pada papan kerja sesuai dengan perintah yang telah diinstruksikan oleh Pembina/Juri.
- Media/Alat : 1. Kertas potongan nama
 2. Foto wali songo
 3. Peluit
 4. Gambar
 5. Timer / Stopwatch

6. PapanTempel
 7. Kardus
 8. Lembar Format Penilaian

Teknik : Dalam bentuk lomba permainan dan Uji Kecerdasan Hafalan yang dimainkan olehRegu (sekali main 1 regu) dengan jumlah Juri minimal 2 orang. Namun jika jumlah juri lebih dari 2 (lebih dengan kelipatan 2 juri), permainan bias dilakukan oleh beberapa Regu untuk sekali mainnya.

2. Tasamuh

- a. Jenis Praktek : Permainan tongkat dengan cara pemain berpindah tempat, Sedangkan dapat menerima pemberian tongkat teman yang lain menggambarkan sikap lapang dada (tasamuh). Pemain harus menjaga tongkatnya tidak keluar dari lingkaran mulut gelas aqua, merupakan penggambaran bahwa seorang muslim tidak boleh keluar dari aturan agamanya atau keluar dari keyakinan iman kepada Alloh, Lima perintah gerakan atau komando memberikan gambaran bahwa kita umat islam harus melaksanakan perintah agama islam yaitu rukun islam yang jumlahnya 5 rukun. Peserta yang jumlahnya 10 orang menggambarkan jumlah Malaikat Alloh yang wajib di imani oleh umat Islam.
- b. Nama Permainan : Serah terima tongkat Nabi Sulaiman
- c. Alat Permainan : Tongkat 10 buah, Mulut gelas aqua bekas/potongan lingkaran bambu, Peluit
- d. Jumlah peserta : 10 orang
- e. Tujuan : 1) menanamkan nilai sikap lapang dada kepada para peserta
 2) menanamkan nilai kerjasama antar peserta

dalam satu regu

3) pembiasaan mengucapkan dzikir kepada Allah SWT

4) penanaman sifat jujur

f. Uraian Permainan :

- 1) setiap regu bisa berjumlah 10 orang atau sesuai keadaan
- 2) masing – masing peserta meletakkan ujung tongkatnya yang bawah di dalam mulut gelas aqua bekas
- 3) tongkat peserta tidak boleh keluar dari lingkaran mulut gelas aqua
- 4) pembina memberikan aba-aba 1 (satu) untuk bergerak satu arah (bersamaan) ke kiri, dan aba – aba 2 untuk bergerak satu arah (bersamaan) ke kanan. dengan ketentuan tongkat yang dipegang tidak boleh jatuh, jika tongkat jatuh maka pemain tersebut harus keluar dari lingkaran dan poin perolehan akan berkurang juga
- 5) aba – aba (perintah) yang diberikan oleh pembina sebanyak 5 aba – aba
- 6) peserta mengucapkan basmalah sebelum memulai permainan
- 7) peserta mengucapkan istighfar ketika ada tongkat yang jatuh
- 8) peserta mengucapkan tasbis ketika semua tongkat tidak ada yang jatuh
- 9) pembina mengamati posisi ujung tongkat bagian bawah pemain, jika tongkat keluar dari lingkaran permainan tetap bisa berlanjut (pemain tidak keluar) tetapi nilai kejujuran berkurang (10 poin/ tongkat)
- 10) pembina mengamati tongkat pemain yang jatuh (setiap tongkat jatuh nilai keistiqomahan berkurang 10 poin/tongkat)
- 11) ketika terdapat satu tongkat yang jatuh peserta mengulangi kembali pengambilan posisi lencang kanan untuk mengambil jarak antar pemain dan lingkaran mulut gelas aqua disesuaikan dengan posisi
- 12) peserta mengucapkan *tahmid (hamdalah)* ketika permainan berakhir
- 13) pembina memberikan pertanyaan kepada peserta tentang nilai atau pengalaman yang didapat ketika melaksanakan permainan

- 14) pembina memberikan penjelasan kepada peserta tentang makna yang terkandung dalam permainan tersebut

3. Tawazun

- a. Jenis Praktek : Permainan dengan menggunakan sepuluh buah batok setengah lingkaran yang ditata berjajar lurus dengan jarak 50 cm tiap batok (Seperti jembatan).Tiap peserta diwajibkan berjalan diatas batok yang sudah di tata oleh panitia secara berurutan tanpa boleh jatuh dari atas batok (tidak menyentuh tanah). Permainan tersebut menggambarkan sikap *Tawazun* yang berarti keseimbangan antara jasmani, akal dan ruh. Dengan menyeimbangkan dirinya maka manusia tersebut tergolong sebagai hamba yang pandai mensyukuri nikmat Alloh.Dialah yang disebut manusia seutuhnya. Waktu permainan maksimal 1 menit.
- b. Nama Permainan : Bathok ela elo
- c. Alat Permainan : 10 buah buah batok
- d. Jumlah peserta : 10 orang
- e. Tujuan : 1) menanamkan nilai Tawazun kepada para peserta
2) menanamkan nilai kerja sama untuk mencapai tujuan
3) menanamkan nilai berfikir bagaimana mencari cara untuk mencapai tujuan (keberhasilan)
- f. Uraian Permainan :
- 1) juri memberikan arahan dan penjelasan tentang permainan yang akan dilaksanakan
 - 2) peserta berbaris ke belakang tepat di garis start
 - 3) permainan dimulai dengan menunggu aba-aba peluit dari juri
 - 4) peserta harus berjalan diatas batok tersebut dari start sampai

finish yang berjarak sekitar 50 cm dari bathok yang satu ke bathok yang lain.

- 5) pembina mengamati posisi kaki peserta menyentuh tanah atau tidak mulai dari start sampai finish.
- 6) setiap peserta yang berhasil menyelesaikan permainan dari bathok yang pertama (no 01) sampai bathok yang terakhir (no 10) tidak jatuh mendapat point maksimal.
- 7) jika ada peserta yang tidak sampai finish maka point yang di dapat sampai pada batok terakhir dia jatuh ke tanah.
- 8) peserta yang sudah terjatuh sudah tidak boleh melanjutkan permainan.
- 9) apabila waktu sudah habis maka peserta yang belum menyelesaikan permainan harus berhenti dan di beri point hanya sampai batok yang di injak.
- 10) apabila waktu habis belum berjalan diatas batok sama sekali dianggap tidak dapat poin.
- 11) penialan diambil dari setiap peserta kemudian diakumulasikan sebagai nilai regu.
- 12) setelah permainan selesai pembina memberikan pertanyaan kepada peserta tentang nilai atau pengalaman yang didapat ketika melaksanakan permainan.
- 13) juri memberikan penjelasan kepada peserta tentang makna yang terkandung dalam permainan tersebut.

4. Amar ma'ruf nahi nunkar

- a. Tujuan : menanamkan nilai-nilai kerja sama dalam bersikap objektif, proporsional, dan taat azas . Penggambaran amar ma'ruf adalah mempertahankan posisi roda penyangga tidak lepas dari rel, sedangkan nahi mungkar tercermin dari kegigihan menjaga air di dalam gelas agar tidak tumpah.
- b. Nama/Permainan : “ menjaga kesucian air zam-zam “.
- c. Media / Alat : 1. tongkat panjang (160 cm) 6 buah (tongkat

diwarnai merah dan putih)

2. tongkat pendek (40 cm) 3 buah
3. papan berukuran 20 cm²
4. gelas berisi air
5. timer
6. lembar Penilaian

d. Teknik permainan :

1. jumlah peserta 10 orang dengan rincian : 4 orang sebagai memegang ujung rel, 6 orang sebagai pemutar roda
2. 6 tongkat panjang dipasang sejajar dengan 2 banjar sebagai rel
3. 3 tongkat pendek berfungsi sebagai roda yang diputar
4. triplek sebagai tempat gelas berisi air
5. peserta tidak diperkenankan mengijak rel, memegang papan tempat gelas yang berisi air
6. peserta harus menyelesaikan dari start sampai finis, jika air tumpah maka penilaian berhenti pada tongkat dimana air tumpah.

e. Langkah – langkah Pelaksanaan :

1. pembina memberikan penjelelasan kepada peserta tentang peraturan / teknik permainan yang di perlombakan
2. pembina memberi aba-aba mulai dengan tiupan peluit
3. peserta memasang tongkat panjang sebagai rel, kanan 3 kiri 3 posisi sejajar dengan penataan warna tongkat yang menyentuh garis start warna merah, ujung tongkat yang menyentuh atau digabung/ disambung dengan tongkat yang pertama harus berwarna merah, demikian juga untuk tongkat yang ketiga yang berjarak kurang lebih 30 cm.
4. tongkat pendek diletakkan diatas rel dengan posisi melintang, sebagai pegangan berjarak kurang lebih 5 cm.
5. triplek dipasang diatas roda
6. gelas yang berisi air diletakkan diatas triplek
7. tongkat pendek diletakkan diatasnya sebagai roda yang diputar 2 orang , dan yang lain memindahkan tongkat pendek didepan papan untuk melanjutkan perjalanan diatas rel hingga finis.

8. pemain yang memegang tongkat dan telah selesai (tongkat yang paling belakang tidak menopang papan yang memuat air) maka pemain tersebut menyerahkan tongkatnya kepada pemain yang ada di sampingnya dan dia berpindah ke barisan yang paling depan

Kesimpulan

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

Yang tidak kalah penting lagi adalah adanya konsistensi dari pengambil kebijakan untuk secara konsisten meng-istikomah-kan nilai-nilai dalam Mabadi Khoira Ummah ini dalam kehidupan sehari-hari. Permainan terstruktur, seperti pada saat outdoor game (penjelajahan, olah raga, dsb) atau dimanfaatkan pada waktu ‘ice breking’ pada jam-jam pelajaran, bisa dimanfaatkan sebagai selingan untuk menguatkan kesan.

Satu lagi yang harus jaga, meskipun bentuknya permainan, metode harus dikemas secara serius dan profesional, agar tidak berhenti sebatas permainan belaka.

Daftar Pustaka

- Chamidi, Agus Salim, *Konsep Baru Pendidikan Karakter Maabadi Khaira Ummah*, *Jurnal Ar-Rihlah Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam* Volume. 4. No.1. 2019.
- 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.
- Fahri, Mohammad, *Moderasi Beragama di Indonesia*, Intizar, Vol. 25, No. 2, Desember 2019.
- Inayah. 2012. Media Audio Pembelajaran Untuk Pendidikan Dini dengan Model Permainan. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran No. 1 (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, Juni 201

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

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

Mun'im, Abdul, DZ, *Piagam Perjuangan Kebangsaan*, Jakarta, Setjen PBNU, 2011.

Permendiknas No. 63 Tahun 2014 tentang Ekskul Wajib Pendidikan Kepramukaan

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.

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

UU No. 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka

UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS

Permendiknas nomer 063 tahun 2014.