

**MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER MABADI KHAIRA
UMMAH BAGI PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN PERMAINAN**
(Studi Pada Satuan Komunitas Pramuka Ma'arif NU
Kabupaten Trenggalek)

Mahsun

Dosen STIT Sunan Giri Trenggalek

Email: syaqila@gmail.com

Abstract

There are various ways and methods used by educational institutions to instill character values in their students. Along with the development of science and technology, choosing the right way and method for instilling values is very important. This is because no matter how good the values to be instilled, if the methods or methods are not appropriate, the expected results will be less than optimal. Likewise, with the cultivation of Islamic character and NU values amidst the increasingly rapid flow of globalization. Students' tendencies towards games that are individualistic and fatalistic need to be balanced with games that are outdoor, recreational and educational. Educational outdoor games provide opportunities for students to learn cooperation, cohesiveness, tolerance, honesty and discipline. Apart from that, outdoor games will also encourage students to work hard, increase creativity, be independent, democratic, stimulate curiosity, national spirit, leadership, cooperation, social care, and strengthen a sense of responsibility. Internalizing the values of Mabadi Khaira Ummah, such as: As Shidqu, Al Amanah wal Wafa bil 'Ahdi, Al 'Adalah, At Ta'awun and Al Istiqomah can be done with games specifically designed for that purpose. The formation of the Ma'arif Nahdlatul Ulama Scout Community Unit and the establishment of mandatory extra-curricular scouting education in formal education environments in primary and secondary education, further strengthens the effectiveness of this game.

Keywords: *Character, Scouting Game, Mabadi Khaira Ummah*

Abstrak

Beragam cara dan metode yang ditempuh oleh lembaga pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai karakter bagi peserta didiknya. Seiring dengan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemilihan cara maupun metode yang tepat bagi penanaman nilai-nilai adalah sangat penting. Hal ini mengingat, sebegus apa pun nilai yang akan ditanamkan, jika cara atau metode tidak sesuai, maka hasil yang diharapkan akan kurang maksimal. Begitu juga dengan penanaman nilai-nilai karakter keislaman dan ke-NU-an 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 untuk belajar bekerjasama, kekompakan, toleransi, kejujuran dan kedisiplinan. Di samping itu permainan-permainan di luar ruangan juga akan mendorong peserta didik untuk bekerja keras, meningkatkan kreativitas, mandiri, demokratis, memacu rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, kepemimpinan, kerjasama, peduli sosial, dan menguatkan rasa tanggung jawab. Internalisasi nilai-nilai *Mabadi Khaira Ummah*, seperti : *As Shidqu*, *Al Amanah wal Wafa bil 'Ahdi*, *Al 'Adalah*, *At Ta'awun* dan *Al Istiqomah* 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: Karakter, Permainan Kepramukaan, *Mabadi Khaira Ummah*

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

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.

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 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

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, hal. 2012*

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.*

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 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

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.

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 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 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,

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

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

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

- (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.

⁷ UU No. 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka

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.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

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

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.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

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.

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 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.¹¹

C. *Mabadi Khaira Ummah*

Mabadi Khaira Ummah atau disebut juga Al Mabadi Al Khamsah adalah sifat dasar yang lima, semula berasal dari Al Mabadi Al Tsalatsa (sifat dasar yang tiga), yang merupakan hasil Muktamar Nahdlatul Ulama di Menes, Tuban tahun 1938. Kemudian pada Muktamar NU tahun 1939 ditetapkan menjadi Mabadi Khaira Ummah sebagai prinsip-prinsip pengembangan sosial dan ekonomi. Ketiga prinsip dasar tersebut dikenal dengan istilah Trisila Mabadi, yaitu:¹²

- (1) *ash-Shidqu* (benar) tidak berdusta;
- (2) *al-Wafa bil 'ahd* (menepati janji) dan
- (3) *at-Ta'awun* (tolong-menolong).

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 Mabadi) dengan menambahkan prinsip '*adalah* (keadilan) dan *istiqamah* (konsistensi, keteguhan). Bahkan menurut KH Ahmad Siddiq dalam negara yang berdasarkan Pancasila maka mabadi

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.

¹² Megawangi, R, *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat ...*, hlm. 60.

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 :¹³

1. *Ash-shidqu*.

Butir ini mengandung arti kejujuran atau kebenaran, kesungguhan. 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 *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

¹³ Agus Salim Chamidi, *Konsep Baru Pendidikan ...*, hlm. 30.

dilaksanakan, baik yang didahului dengan akad perjanjian maupun 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.

2. *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.

3. *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'awaun 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.

4. *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*).

D. 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 Mabadi Khaira Ummah 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.

Salah satu catatan yang perlu diperhatikan bagi operator permainan ini adalah, jika menghendaki hasil yang maksimal, maka permainan ini harus dimainkan satu paket lengkap. Artinya, 5 game (permainan) ini sebaiknya dimainkan secara berterusan.

Beberapa game (permainan) tersebut adalah sebagai berikut :

Pos (1): As- Shidqu

Nama Games : Kenalilah Dirimu

a) Tujuan : Membina kepribadian yang kuat, berakhlak mulia, disiplin, jujur, dan menjunjung tinggi nilai luhur bangsa.

b) Nilai yang ingin diraih:

- ✓ Belajar mengenali dirinya sendiri secara cermat.
- ✓ Mengembangkan budaya jujur kepada diri sendiri.
- ✓ Belajar menempatkan diri dengan benar sesuai dengan kesepakatan yang berlaku di sekelilingnya.

b) Jumlah peserta : menyesuaikan

c) Alat permainan : Kertas, pulpen (alat tulis)

d) Skenario Permainan :

(1) peserta diajak mengingat lebih jauh tentang: nama panggilan, tinggi badan, jarak rumah ke sekolah, umur (tahun, bulan, hari)

(2) bisa juga ditambah dengan bilangan yang lain, misalnya: berapa uang saku yang dibawa, berapa berat badannya, dsb.

(3) untuk variasi, selama permainan berlangsung bisa ditentukan bahasa apa yang digunakan (Jawa, Inggris, Arab, dsb) atau hanya boleh menggunakan bahasa isyarat.

1) *Briefing*

Peserta dikumpulkan dalam formasi yang santai, yang penting semua bisa mendengarkan dengan baik. Diberikan pemahaman yang menyeluruh tentang ungkapan filsuf Yunani Socrates. Socrates pernah mengatakan “kenalilah dirimu”. Artinya, sebelum kita mengenal orang lain lebih jauh, maka sebaiknya kita mengenal lebih dalam diri kita sendiri. Semakin kita tahu diri kita sendiri, semakin memudahkan kita untuk menempatkan diri kita sendiri di tengah-tengah masyarakat kita.

2) *Action*

- a) Peserta diminta menulis nama panggilan di kertas dengan jelas, disertai dengan jarak rumahnya dengan sekolah.
- b) Pembina meminta peserta berbaris berbanjar sesuai dengan tinggi badan, kemudian diminta berubah sesuai dengan urutan nama panggilan, sesuai abjad.
- c) Posisi berbaris ini bisa disesuaikan dengan tingkat tantangan yang dibutuhkan. Bisa di parit, dibuatkan jalur sempit, dsb)
- d) Perintah dilakukan dengan jelas dan, cepat, agar peserta bisa bergerak dengan cepat pula.
- e) Kemudian diminta berdiri berurutan sesuai dengan jauh-dekatnya jarak rumah ke sekolah.
- f) Pembina mengamati dengan seksama kecermatan peserta dalam menempatkan dirinya diantara teman-temannya. Jika ada yang salah, segera dibetulkan.
- g) Putaran terakhir, peserta diminta membuat lingkaran kecil, lalu diminta menuliskan umurnya pada hari ini. Berapa tahun, berapa bulan, berapa hari.

- h) Kemudian diperintahkan berdiri berurutan, yang usianya paling muda di sebelah kanan pembina, lalu melingkar, sehingga yang paling tua di sebelah kiri pembina.
 - i) Pembina mencermati dengan seksama urutan peserta berdasar jumlah usia peserta. Jika ada yang salah, segera dibetulkan.
- 3) Debrief
- a) Biasanya banyak peserta yang tidak tahu usianya secara tepat, karena memang jarang memperhatikan soal ini.
 - b) Pembina menanyakan secara acak pengalaman peserta setelah mengikuti kegiatan.
 - c) Jawaban dari peserta yang satu dicoba dihubungkan dengan peserta lainnya, lalu dikaitkan dengan tujuan permainan yang dirumuskan.
 - d) Disamping soal usia, sebaiknya juga disinggung soal nama masing- masing peserta beserta arti dari nama tersebut.
- 4) Pencerahan
- a) Belajar jujur harus dimulai dari diri sendiri.
 - b) Jika ingin hidup nyaman di tengah-tengah masyarakat, harus belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat yang ada, sesuai dengan kondisi yang kita miliki.
 - c) Sebaliknya, seperti di permainan tadi, jika kita salah mengenali diri kita, maka kita akan sulit meletakkan diri kita di tengah-tengah masyarakat.

Pos (2) Al-Amanah Wal Wafa Bil ‘Ahdi

Nama Permainan : Estafet Amanah

- a) Tujuan : menanamkan sifat amanah, selalu menepati janji dan menjaga nama baik organisasi.
- b) Nilai yang ingin diraih :
 - (1) Menanamkan kerja sama (gotong royong) dalam mencapai tujuan.
 - (2) Menjaga kesinambungan amanah dari satu generasi ke generasi berikutnya.

- (3) Melatih tanggung jawab bersama
- (4) Berlatih menepati janji dan menjaga kedisiplinan secara kolektif demi tercapainya tujuan organisasi.
- c) Jumlah peserta : 1 regu (8 urang)
- d) Alat permainan :
 - (1) Pipa paralon panjang 50 cm dibelah jadi dua, sebanyak jumlah peserta.
 - (2) 2 buah botol air mineral ukuran sedang
- e) Skenario Permainan :
 - (1) peserta berbaris bersaf, sisi kanan untuk start, sisi kiri finish.
 - (2) tugas peserta adalah menuangkan air dari ember botol air mineral melewati pipa paralon menuju ke botol air mineral yang ada di finish.
 - (3) yang paling cepat memindahkan air dan paling sedikit tumpahnya, kelar sebagai pemegang.

1) *Briefing*

Peserta dikumpulkan bersaf, lengkap dengan peralatannya masing-masing. Disampaikan aturan permainan, bahwa air yang ada dalam botol di start harus berpindah ke botol yang ada di finish dengan tidak ada yang tumpah melewati potongan pipa paralon yang dipegang masing-masing peserta.

Hal ini menggambarkan amanah yang harus diemban oleh team, jangan sampai ada yang tercecce, dari awal sampai akhir.

2) *Action*

- a) Pembina memperlihatkan posisi air di masing-masing botol yang ada di setiap regu. Posisi air di setiap botol adalah penuh.
- b) Dengan aba-aba peluit, pembina mengawali perlombaan.
- c) Peserta nomer (1) menuangkan air dari botol mineral ke pipa paralon, peserta yang lain menjaga agar mengalir dengan baik dari pangkal sampai ujung.
- d) Peserta terakhir menjaga agar air bisa masuk ke dalam botol air mineral yang ada di finish dengan sempurna.

- e) Begitu selesai, isi air yang ada di setiap botol kembali ditunjukkan kepada seluruh peserta.
- 3) Debrief
- a) Pembina secara acak menanyakan perasaan peserta setelah menyelesaikan permainannya.
 - b) Jika terdapat peserta yang gagal dalam menyelesaikan permainan, silahkan dieksplorasi kenapa itu terjadi.
 - c) Begitu juga bagi peserta yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, silahkan dipersilahkan menceritakan cara dan perasaannya sehingga bisa berhasil dengan baik.
- 4) Pencerahan
- a) Menjaga amanah itu sangatlah penting, apalagi jika amanah itu berkelanjutan.
 - b) Sebagai generasi yang bertugas meneruskan amanah, kita dituntut untuk terus sambung dengan generasi sebelumnya dan mewariskan dengan baik kepada generasi sesudahnya.
 - c) Pada saat amanah itu sedang melewati kita, maka tugas kita adalah menjaga agar amanah itu berjalan dengan baik jangan sampai ada yang terabaikan, apalagi jatuh berceceran sehingga hilang.
 - d) Berorganisasi itu, meneruskan (menyambung) amanah dari waktu ke waktu, maka jangan pernah abai apalagi melalaikan tugas dan tanggung jawab organisasi.

Pos (3) : *Al 'Adalah*

Nama Permainan : Senangnya Berbagi

- a) Tujuan : Membina kekompakan, menguatkan solidaritas dan berbagi peran secara proporsional.
- b) Nilai yang ingin diraih :
 - (1) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan sesama anggota regu untuk mencapai tujuan bersama.
 - (2) Menata strategi yang baik agar tujuan tercapai dengan baik pula.

- (3) Keadilan itu tidak harus berarti sama.
 - c) Jumlah peserta : setiap regu 8 orang
 - d) Alat Permainan :
 - (1) Ember berisi air
 - (2) 3 gelas plastik yang diberi 2 lobang di bawahnya.
 - (3) 3 botol yang diberi tanda A, B dan C.
 - (4) Peluit
 - e) Skenario Permainan :
 - (1) Peserta dikumpulkan dengan formasi berbanjar, di depannya disiapkan ember berisi air.
 - (2) Di belakang peserta disiapkan 3 botol bertuliskan A untuk Ayah, B untuk kakak dan C untuk adik yang berusia 2-3 tahun.
 - (3) Permainan dimulai setelah pembina meniup peluit.
 - (4) Peserta nomer 1 mengambil air dari ember di depannya dengan gelas yang berlobang dua. Gelas ditutup dengan jempol tangan dan diserahkan ke peserta nomer 2 melewati atas kepalanya.
 - (5) Begitu seterusnya sampai nomer terakhir. Nomer 8 menuangkan air dari gelas ke dalam botol dibagi tiga.
 - (6) Jika terdapat gelas yang tidak melewati atas kepala, gelas dianggap tidak berlaku.
 - (7) Lama permainan 3 menit, kemudian peluit ditiup sebagai tanda permainan berakhir.
 - (8) Hasil akhir permainan bisa dinilai dengan melihat isi 3 botol yang ada di belakang peserta.
- 1) *Briefing*
 - a) Peserta diajak diskusi tentang makna keadilan sesuai dengan pemahamannya masing-masing. Kemudian diberi kesimpulan sementara bahwa adil itu tidak harus berarti sama.
 - b) Peserta diterangkan cara bermain dengan memindahkan air dari ember memakai gelas ke botol yang ada di belakang.
 - c) Jika gelas tidak melalui atas kepala, dianggap tidak berlaku.

- d) Waktu permainan 3 menit.
 - e) Peserta dipersilahkan berdiskusi mengatur strategi untuk mendapatkan hasil terbaik.
- 2) *Action*
- a) Permainan dimulai dengan tiupan peluit dari pelatih.
 - b) Secara berlomba masing-masing regu memindahkan anir dari ember ke botol yang ada di belakang.
 - c) Pembina mengamati pelaksanaan lomba. Jika terdapat kesalahan, misalnya gelas tidak dibawa melewati kepala, gelas tidak bisa diteruskan. Harus dikembalikan dari ember depan.
 - d) Setelah 3 menit, pembina meniup peluit sebagai tanda permainan berakhir.
 - e) Setelah permainan berakhir, pembina mengumpulkan botol masing- masing regu ke depan.
- 3) *Debrief*
- a) Secara acak pembina menanyakan perasaan peserta setelah mengikuti kegiatan.
 - b) Jika terdapat peserta yang pada saat bermain melakukan kesalahan, bisa ditanyakan alasannya.
 - c) Dengan menunjukkan botol yang sudah terisi, embina menjelaskann hakekat keadilan, bahwa adil itu tidak harus berarti sama. Contoh bagian botol untuk adik, kakak dan ayah harusnya tidak sama, sesuai dengan hak dan kewajibannya.
- 4) *Pencerahan*
- a) Belajar adil dalam bersikap tidaklah mudah, apalagi kalau itu menyangkut kepentingan pribadi.
 - b) Adil itu erat kaitannya dengan hak dan kewajiban. Jika kewajibannya banyak, maka layak mendapatkan hak yang banyak pula.

Pos (4) : *Atta 'awun*

Nama Game : Estafet Bakiak/Klumpen

- a) Tujuan : Memupuk semangat saling menolong secara ikhlas diantara anggota.
 - e) Nilai yang ingin diraih :
 - (1) Mementingkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi.
 - (2) Belajar fokus pada misi bersama dan tidak gampang terpengaruh.
 - (3) Pertolongan kepada orang lain, akan kembali kepada diri sendiri.
 - f) Jumlah peserta : menyesuaikan (misalnya : 5)
 - g) Alat permainan : bakiak sebanyak jumlah peserta ditambah 1
 - h) Skenario Permainan :
 - (1) Peserta berbaris berbanjar, mengenakan bakiak (klumpen), peserta nomer 1 di depan, di garis start, diikuti oleh nomer 2 dan seterusnya.
 - (2) Peserta peserta nomer satu, disamping memakai klumpen juga membawa sebuah (bukan sepasang) klumpen.
 - (3) Setelah peluit dibunyikan, peserta nomer 1 melempar klumpen di depannya, dikuti dengan langkah kaki salah satu.
 - (4) Berurutan diikuti oleh nomer 2 sampai nomer 5.
 - (5) Peserta nomer 5 menyerahkan satu klumpen yang ditinggalkan kepada nomer 4 untuk diteruskan ke nomer 1. Klumpen dari nomer 5 ini dijadikan pijakan oleh peserta nomer 1 untuk mengambil langkah berikutnya.
 - (6) Regu peserta dianggap mencapai finish, jika peserta nomer 5 sudah melewati garis finish.
 - (7) Setelah sampai finish, peserta nomer 5 kembali balik kanan menuju garis. start diikuti nomer 4,3,2 dan 1, sebagaimana perjalanan ke finish tadi.
 - (8) Regu pemenang adalah regu yang peserta nomer 1 paling cepat sampai di garis start.
- 1) *Briefing*
- a) Peserta dikumpulkan dalam formasi santai sesuai dengan kondisi yang ada. Secara bersama-sama diajak menyanyikan lagu Ya Lal Wathon.

- b) Kemudian diuraikan pentingnya hidup saling menolong, saling membantu. Jika kita ingin menggapai tujuan bersama, maka tanpa adanya saling menolong, tujuan besar tidak akan tercapai.
 - c) Menyampaikan tata tertib permainan, apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilanggar oleh peserta.
- 2) *Action*
- a) Peserta mengambil posisi di garis start sebagaimana aturan yang disampaikan pada saat briefing.
 - b) Setelah dipastikan semua siap, pembina meniup peluit sebagai tanda perlombaan dimulai.
 - c) Peserta nomer satu melempar bakiaknya ke depan, kemudian diikuti dengan gerakan kaki sesuai dengan kesepakatan masing-masing regu.
 - d) Pembina mengawasi pelaksanaan perlombaan. Jika ada pelanggaran, pembina membetulkan atau bahkan menyuruh mengulang dari start (sesuai dengan tingkat kesalahannya)
 - e) Setelah peserta nomer 5 melewati garis finish, seluruh peserta balik kanan menuju garis start. Peserta nomer 5 melempar bakiak dan memimpin depan.
 - f) Perlombaan dianggap selesai, setelah peserta nomer satu sampai ke garis start.
 - g) Akan lebih baik jika setiap regu yang sudah sampai finish mengucapkan yel bersama.
- 3) *Debrief*
- a) Pembina menanyakan secara acak pengalaman peserta setelah mengikuti perlombaan.
 - b) Jika ditemukan peserta yang pada saat pelaksanaan tadi ada yang melakukan kesalahan fatal, ditanyakan apa alasannya.
 - c) Kepada regu yang datang paling lambat, ditanyakan kenapa.
 - d) Kepada regu yang menjadi pemenang diminta menceritakan bagaimana cara mengatur strateginya.

- e) Semua jawaban peserta jangan sampai ada yang disalahkan. Tetapi harus diusahakan agar jawaban-jawaban bisa dihubungkan untuk menguatkan tujuan permainan, yaitu menguatkan rasa saling menolong.
- 4) Pencerahan
Pembina mengutip ayat “bertolong-tolonglah kalian dalam kebaikan dan taqwa dan janganlah saling menolong dalam dosa dan permusuhan”. Kemudian dihubungkan dengan contoh-contoh pada kejadian yang baru saja terjadi, yang tercermin dalam permainan tadi.

Pilar (5): *Al- Istiqomah* (Ajeg, Jejeg)

Nama Permainan: Sarung Berantai

- a) Tujuan : Membina kebersamaan, menjaga stabilitas dan keutuhan semangat team dalam mencapai tujuan bersama.
- b) Nilai yang ingin dikembangkan :
- (1) Kerjasama team,
 - (2) Kedisiplinan dalam mematuhi kesepakatan
 - (3) Ketangkasan dalam gerak yang terkontrol
 - (4) Stabilitas emosi dalam keadaan yang bagaimana pun
- c) Jumlah peserta : beregu, tiap regu terdiri dari 8 anggota
- d) Alat/bahan permainan : setiap regu sebuah sarung, tongkat, 2 buah balon dan 2 jarum (bisa diganti lidi).
- e) Skenario / Alur Permainan :
- (1) Permainan ini bersifat perlombaan, yang tercepat menjadi pemenang.
 - (2) Tanda start adalah peluit, dan tanda finish adalah meletuskan balon.
 - (3) Begitu peluit dibunyikan, sarung bergeser dari peserta pertama sampai peserta ke delapan. Peserta ke delapan meletuskan balon, kemudian menggeser sarung kembali ke peserta ke tujuh.

(4) Sarung terus bergeser sampai kembali ke peserta nomer 1. Begitu sampai nomer 1, kemudian meletuskan balon sebagai tanda permainan berakhir.

1) *Briefing*

- a) Semua regu berkumpul di lapangan membentuk formasi ber-saf.
- b) Pembina menjelaskan aturan permainan, bagaimana cara memasang sarung, memindahkan dari satu peserta ke peserta yang lain, kapan mulai dan kapan berakhir.
- c) Menekankan kepada peserta tentang perlunya taat pada aturan, dan tidak gampang patah semangat, termasuk ketika, misalnya, sarung terlepas dari tangan.
- d) Menyampaikan kepada peserta sebelum memulai kegiatan apapun jangan lupa dimulai dengan berdoa.
- e) Tidak boleh saling menyalahkan dan harus memahami kondisi teman.
- f) Peserta harus memiliki strategi dalam permainan dan dibutuhkan kerjasama yang kompak antar sesama anggota.
- g) Dibutuhkan ketangkasan dan trik saat memindahkan sarung dari peserta satu ke peserta berikutnya.

2) *Action*

- a) Setiap regu bergandengan tangan dengan posisi ber-saf, kemudian menyiapkan sarung yang dikalungkan di leher pemain pertama, melintang dari bahu kanan.
- b) Di samping peserta pertama dan peserta terakhir dipasang balon diikat di tongkat yang sudah disiapkan lidi (jarum) di sampingnya.
- c) Start ditandai dengan tiupan peluit pembina.
- d) Sarung bergeser dari peserta ke satu sampai peserta ke delapan, tanpa melepas gandengan tangan.
- e) Begitu sampai nomer (8) peserta menusuk balon, kemudian menggeser sarung ke nomer (7) dan seterusnya.
- f) Begitu sampai peserta nomer (1) peserta menusuk balon, sebagai tanda permainan berakhir.

g) Jika dalam permainan terjadi kesalahan, misalnya genggam tangan antar peserta putus, maka permainan harus dimulai dari

3) *Debrief*

- a) Memberi apresiasi kepada regu yang menjadi pemenang
- b) Memberi motivasi kepada regu yang belum menang untuk tetap semangat dan lebih kompak pada permainan berikutnya.
- c) Menanyakan dengan pertanyaan yang tidak memetahkan, mengapa sampai ada regu yang salah dalam memindahkan sarung.
- d) Kesalahan yang diakui oleh peserta yang kalah diolah menjadi motivasi bersama untuk keberhasilan permainan berikutnya.

4) *Pencerahan*

- a) Untuk bisa berhasil dalam mencapai tujuan, orang atau kelompok itu harus istiqomah dalam berusaha. Disamping juga harus kompak dan disiplin secara terus menerus.
- b) Di dalam permainan, tidak ada pihak yang dikalahkan atau mengalahkan orang lain. Semuanya harus saling menghargai dan belajar mengalahkan egonya sendiri-sendiri.

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.
- DZ., Abdul Mun'im, *Piagam Perjuangan Kebangsaan*, Jakarta, Setjen PBNU, 2011.
- 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" Tahun 2016*.
- Innayah, Media Audio Pembelajaran Untuk Pendidikan Dini dengan Model Permainan. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran No. 1 Thaun 2012*.
- 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 2018*.
- 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.
- 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. *Thufula*, 2 (1), 65-82, 2014.

UU No. 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka

UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS