

PELATIHAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK PEKERJA DI YAYAYASAN SWARA PEDULI INDONESIA JAKARTA

¹Calida Claudia, ²Handini Prabawati, ³Maslihatun Malihah, ⁴Mutiara Novrezi, ⁵Selly Sahara, ⁶Dini Safitri

^{1,2,3,4,5} Program Studi DIII Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta

⁶ Program Studi SI Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta

email: dinisafitri@unj.ac.id

Abstract. *The high level of population growth, unstable income increases, low economic income into several factors that causes children to become victims. They have work to help their parents to make ends meet. The uncontrolled social interactions they receive while working are at risk of bad behavior. The purpose of this study was to determine the effectiveness of character education in shaping the personality of children at the Swara Peduli Indonesia Foundation in East Jakarta. The research method is learning while playing, used in efforts to increase learning motivation and explore oneself in children. The theory used is Piaget's cognitive theory and Bateson's theory in practicing and consolidating concepts, on children's skills and increasing their ability to understand levels of meaning. The results showed that from the two methods used, namely interactive games and educational films, children can think critically and creatively by processing words into an answer. In addition, children understand manners, how to behave with peers, and respect each other.*

Keywords: *Character Education, Children, Interactive games and Educational films*

Abstrak. *Tingginya tingkat pertumbuhan penduduk, tidak stabilnya peningkatan penghasilan, pemasukan ekonomi rendah menjadi beberapa faktor yang mengakibatkan anak-anak menjadi korban. Mereka harus bekerja membantu orang tuanya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Interaksi sosial tidak terkontrol yang mereka terima saat bekerja beresiko terhadap tingkah laku yang buruk. Tujuan kajian ini untuk mengetahui efektivitas pendidikan karakter dalam membentuk kepribadian anak di Yayasan Swara Peduli Indonesia di Jakarta Timur. Metode yang digunakan adalah belajar sambil bermain, metode digunakan dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengeksplor diri anak. Teori yang digunakan adalah teori kognitif-Piaget dan Teori Bateson dalam mempraktekan dan melakukan konsolidasi konsep, pada keterampilan anak-anak serta meningkatkan kemampuan untuk memahami karakter yang baik. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa dari dua metode yang digunakan yaitu games interaktif dan film edukasi, membuat anak-anak dapat berpikir kritis dan kreatif dalam mengolah kata-kata menjadi sebuah jawaban. Selain itu anak-anak mengerti dengan perilaku sopan santun, bagaimana perilaku dengan teman sejawat, dan sikap saling menghargai sesama.*
Kata Kunci : *Pendidikan Karakter, Anak-anak, Games Interaktif dan Film Edukasi*

1. Pendahuluan

Menurut Suyanto (2010 : 186) mengatakan bahwa, anak jalanan, anak gelandangan, atau kadang disebut juga secara eufemistis sebagai anak mandiri. Sesungguhnya mereka adalah anak-anak yang tersisih, marginal dari perlakuan kasih sayang karena kebanyakan dalam usia yang relatif dini sudah harus berhadapan dengan lingkungan kota yang keras, dan bahkan sangat tidak bersahabat. Di berbagai sudut kota, sering terjadi, anak jalanan harus bertahan hidup dengan cara-cara yang secara sosial kurang atau bahkan tidak dapat diterima masyarakat umum.

Marginal, rentan, dan eksploitatif adalah istilah-istilah yang sangat tepat untuk menggambarkan kondisi dan kehidupan anak jalanan. Marginal karena mereka melakukan jenis pekerjaan yang tidak jelas jenjang kariernya, kurang dihargai, dan umumnya juga tidak menjanjikan prospek apapun dimasa depan. Rentan karena resiko yang harus ditanggung akibat jam kerja yang sangat panjang benar-benar dari segi kesehatan maupun sosial yang sangat rawan. Adapun disebut eksploitatif karena mereka biasanya memiliki posisi tawar menawar (*bargaining position*) yang sangat lemah, ter subordinasi, dan cenderung menjadi objek perlakuan yang sewenang-wenang dari ulah preman atau oknum aparat yang tidak bertanggung jawab (Suyanto, 2010: 187).

Tingginya tingkat pertumbuhan penduduk di kota besar yang tidak dibarengi dengan meningkatnya kesejahteraan, mengakibatkan semakin tingginya ketimpangan sosial yang terjadi di masyarakat. Seiring dengan semakin padatnya populasi penduduk yang tidak diikuti peningkatan penghasilan, menjadikan masyarakat memiliki beban berat dalam memenuhi

kebutuhannya. Kebutuhan hidup yang semakin tinggi dan pemasukan ekonomi yang rendah, menjadikan masyarakat merasa terhimpit dan yang menjadi korban bukan hanya orang dewasa, akan tetapi anak-anak kecil. Mereka menjadi korban karena orang tuanya yang terhimpit masalah ekonomi dan tidak mampu menyekolahkan mereka demi masa depan mereka dan memperbaiki kehidupan mereka. Akhirnya dengan sangat terpaksa, anak-anak yang seharusnya mengenyam pendidikan di usia mereka, harus bekerja membantu orang tuanya untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Menurut Daoed Joesoef (2011 : 6) mengatakan, pendidikan merupakan segala bidang penghidupan, dalam memilih dan membina hidup yang baik, yang sesuai dengan martabat manusia. Dari pernyataan tersebut kita bisa mengambil kesimpulan bahwa Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa lepas dari kehidupan. Seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi, banyak hal-hal yang terjadi dalam dunia pendidikan. Banyak anak yang kurang menaruh perhatian terhadap sopan santun, kurang memiliki rasa hormat terhadap orang lain, kurang mau berbagi dan menolong sesama bahkan keegoisan mementingkan diri sendiri yang semakin tinggi. Sikap-sikap tersebut bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila yang dijunjung tinggi oleh bangsa Indonesia, yang juga merupakan dasar Negara Indonesia.

Untuk mengurangi resiko dari keterlibatan anak terhadap tingkah laku yang buruk, pendidikan karakter merupakan konsep yang tepat untuk diimplementasikan. Walaupun dalam perkembangannya saat ini belum banyak lembaga atau institusi baik formal maupun non-formal yang melakukan pendidikan karakter secara optimal.

Yayasan Swara Peduli Indonesia Jakarta merupakan Lembaga sosial kemasyarakatan yang mendukung program pemerintah dalam upaya mensejahterakan dan mencerdaskan anak bangsa, memiliki tujuan untuk terapainya standar kualitas hidup anak telantar, serta ikut membangun suatu bangsa yang peduli pada anak-anak untuk memperoleh hak-haknya sebagai warga negara tanpa membedakan latar belakang, keturunan, suku, agama dan ras mereka, menuju keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Yayasan ini semula bernama Yayasan Swara Anak Indonesia, berdiri pada tahun 2004, bergerak di bidang pelayanan sosial dengan Unit Pelaksana Teknisnya sebagai Rumah Singgah Sakinah Wa Rahmah (SWARA) berada di Kota Administrasi Jakarta Timur Provinsi DKI Jakarta, Indonesia. Lalu, tahun 2013, akta yayasan diperbarui melalui akta Notaris Hj. Huriyah Sadeli, SH, nomor 01 tahun 2013, dengan nama Yayasan Swara Peduli Indonesia Jakarta, yang bergerak di bidang sosial, pendidikan dan agama.

Menurut data dari hasil penjangkauan anak jalanan yang dilakukan oleh Yayasan Swara, bahwa anak sekitar umur 5 – 12 th memiliki persentase paling besar dengan jumlah 166 anak, umur 13 – 15 th dengan jumlah 63 anak, dan umur 16– 18 th dengan jumlah 19 anak, dengan wilayah sekitar Jakarta Timur Kecamatan Jatinegara, Duren Sawit dan Pulo Gadung. Hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa anak pada umur 5 - 12 th yang memiliki banyak permasalahan salah satunya adalah di bidang pendidikan. Dari hal tersebut, kami berkeinginan untuk menjadi bagian dari relawan pengajar swara peduli dengan menggunakan metode mengajar yang berbeda, diharapkan anak-anak tertarik dan dengan metode pengajaran yang lebih efektif dapat mudah diterima anak-anak.

2. Metode

Dalam melakukan suatu kegiatan, diperlukan adanya suatu metode / cara / teknik dalam memecahkan masalah sebagai dasar untuk merumuskan permasalahan, maka dalam kegiatan ini penulis perlu menetapkan metode penelitian yang akan digunakan. Metode penelitian adalah metode yang diperlukan dalam suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan.

Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengeksplor diri anak-anak mengenai pendidikan karakter. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan budi pekerti yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affection felling*), dan tindakan. Tanpa ketiga aspek tersebut, pendidikan karakter tidak akan efektif (Bambang Soenarko, 2010:43).

Selain itu efektifitas belajar mengajar menjadi salah satu *point* yang menentukan dalam proses pemahaman pesan pada anak. Strategi belajar mengajar merupakan rancangan dasar tentang bagaimana cara membawakan sebuah materi pelajaran yang dapat dipertanggung jawabkan keefektifitasannya. Oleh karena itu pada kegiatan ini penulis menggunakan metode belajar sambil bermain yang digunakan dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar dan mengeksplor diri pada anak.

Teori yang digunakan adalah teori kognitif-piaget yaitu memperaktekan dan melakukan konsolidasi konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya dan teori Bateson yaitu memajukan kemampuan untuk memahami tingkatan makna.

Menurut Paul Suparno, (2001:5) mengatakan bermain tidak hanya mempengaruhi perkembangan kognisi anak tetapi juga mempengaruhi dalam

perkembangan kognisi itu sendiri. Sedangkan dalam teori Bateson bermain bersifat paradoksial karena tindakan mereka saat bermain tidak sama dengan kehidupan nyata.

Dalam kegiatan ini, kami menggunakan metode *games* edukatif, target yang harus diperoleh adalah kepercayaan diri, bekerja sama, dan tolong menolong, dengan target 60%. Sedangkan metode tontonan film edukatif, dengan target peserta dapat memahami nilai moral dan memahami nilai etika dengan target 55%.

Metode diatas sebelumnya sudah dikembangkan dalam berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah usia dini yang justru sangat dekat dengan bermain. Menurut (Susana Widyastuti, 2010: 3) mengatakan garis merahnya, para pendidik mencoba murid-muridnya untuk tidak hanya duduk diam, tapi mereka didorong untuk aktif. Komunikasi pun dilangsungkan secara berdialog-komunikasi dua pihak. Dengan begitu, murid pun akan lebih berkembang dan dipacu untuk berpikir. Murid bukan hanya duduk diam dan mendengar, tapi juga berinteraksi dengan guru dan teman-temannya.

Pada kegiatan ini, metode belajar sambil bermain akan dikembangkan dalam bentuk permainan yang disesuaikan dengan fasilitas yang telah tersedia. Para peserta didik akan diajak belajar pendidikan karakter yang memiliki nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, materi yang diberikan adalah materi yang mudah dipahami anak-anak dengan metode permainan yang diberikan.

Selama permainan berlangsung peserta akan diberikan tantangan-tantangan yang dapat mengasah pengetahuan mereka, tantangan yang diberikan ini sebagai bentuk eksplorasi perkembangan aspek kognisi. Aspek yang dimaksud adalah daya nalar yang luas, kreativitas, kemampuan berbahasa

serta daya ingat. Dengan tantangan yang diberikan diharapkan anak-anak menjadi dapat berpikir kritis dan kreatif dengan mengolah kata-kata menjadi sebuah jawaban.

3. Hasil dan Pembahasan

Games Interaktif

Pada kegiatan ini, metode belajar sambil bermain dikembangkan dalam bentuk permainan yang disesuaikan dengan fasilitas yang telah tersedia. Para peserta didik diajak belajar pendidikan karakter yang memiliki nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, materi yang diberikan adalah materi yang mudah dipahami anak-anak dengan metode permainan yang diberikan.

Selama permainan berlangsung peserta diberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mengasah pengetahuan mereka, pertanyaan yang diberikan berupa nilai moral yang dapat dipetik dari film Nussa yang sebelumnya di tayangkan. Tantangan yang diberikan ini sebagai bentuk eksplorasi perkembangan daya nalar yang luas, kreativitas, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Dengan tantangan yang diberikan anak-anak menjadi dapat berpikir kritis dan *creative* dengan mengolah kata-kata menjadi sebuah jawaban. Berikut foto kegiatan games tanya jawab:



Gambar 1 dan 2. Kegiatan *games*

Tidak hanya permainan tanya-jawab saja tetapi peserta didik diajarkan permainan kuda berbisik. Dalam permainan ini peserta yang berada di paling belakang barisan harus membisikkan kalimat yang mengandung nilai moral yang sudah disiapkan oleh tim pengajar, pesan yang disampaikan kemudian dibisikkan secara estafet kepada teman yang berada di depannya kemudian peserta yang berada di baris paling depan harus menyebutkan kalimat yang mengandung nilai moral yang telah disampaikan.



Gambar 3. Kegiatan *games* kuda berbisik

Inti dari permainan ini mengajarkan bahwa pesan yang disampaikan harus jelas maksudnya, karena apa bila pesan itu berubah sedikit saja maka makna pesan tersebut akan berubah. Selain itu pada permainan ini, peserta dapat membangun rasa percaya diri dan sikap bersosialisasi terhadap sesamanya.

Film Edukasi

Kegiatan film edukasi yaitu belajar sambil menonton, pada saat menonton ini anak belajar melalui audio visual. Dengan teknik ini mengajari anak bahwa belajar tidak selalu dengan buku tetapi bisa dengan media lain seperti video dan lainnya.



Gambar 4 dan 5: Menonton Film Nussa dan Rara

Pemilihan film Nussa dan Rara juga memiliki maksud tertentu, film Nussa dan Rara adalah karya animasi yang mengajarkan nilai-nilai kehidupan dengan bahasa yang mudah dipahami anak-anak. Pesan yang disampaikan juga

ringan dan mudah untuk di lakukan kembali, dengan bahasa yang mudah dipahami anak-anak. Pesan yang disampaikan juga ringan dan mudah untuk di lakukan kembali, dengan musik dan tarian yang akan membuat penyampaian pesan lebih menarik dan mudah diingat oleh anak-anak.



Gambar 6 dan 7. Memperagakan sapa, senyum dan salam, serta menari jumat berkah

Hasil yang di dapat dari kegiatan ini adalah anak-anak mengerti dengan perilaku sopan santun, bagaimana berperilaku dengan teman sejawat, sikap saling menghargai antar sesama.

Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam melaksanakan kegiatan ini adalah adanya fasilitas yang memadai seperti proyektor, layar monitor dan kelas yang nyaman untuk belajar. Sehingga kami dapat menyampaikan materi dengan mudah dan nyaman. Disamping itu dukungan dari tenaga pengajar Yayasan Swara Peduli Indonesia Jakarta dalam membimbing kami selama kegiatan berlangsung. Yang membuat kami dapat

berinteraksi secara akrab dengan anak-anak tanpa merasakan canggung.

Hal lain yang juga sangat mendukung adalah antusias anak-anak dalam mengikuti proses kegiatan belajar. Walaupun anak-anak yang kami ajari tinggal di lingkungan yang tidak mendukung untuk anak dapat bersekolah atau belajar dengan baik, namun ternyata mereka memiliki karakter yang sangat baik seperti sopan dan mudah mengakrabkan diri pada tim kami. Itu terlihat ketika kami baru saja menginjakkan kaki dan masuk ke dalam yayasan itu. Mereka dengan senyumannya dan tatapannya yang penuh penasaran, langsung menghampiri tanpa rasa malu-malu dengan mencium tangan kami.

Faktor Penghambat

Secara prinsip tidak ditemukan faktor penghambat yang berarti. Namun yang menjadi sedikit hambatan adalah jadwal pelaksanaan yang tidak sesuai rundown. Hal ini dikarenakan, Yayasan Swara Peduli Anak Indonesia hanya memiliki satu (1) ruang kelas, sehingga harus bergantian dengan anak kelas lainnya. Serta anak-anak yang terkadang kurang tertib saat proses kegiatan belajar. Hal itu terlihat saat menonton film edukasi terkadang ada beberapa anak yang mengajak temannya untuk mengobrol, yang membuat kelas menjadi sedikit tidak kondusif. Hal lain juga saat pengambilan hadiah. Namun, dari keseluruhannya tidak ada faktor penghambat yang sangat berarti selama kegiatan ini berlangsung.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat atau PKM dilakukan untuk mencari tahu sudah sejauh mana penerapan Pendidikan Karakter di usia dini diketahui oleh masyarakat. Pentingnya pendidikan karakter yang

perlu diajarkan kepada anak-anak berguna bagi mereka dalam hal etika

serta moral yang digunakan sehari-hari. Dari kegiatan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa eektivitas pendidikan berkarakter dalam membentuk kepribadian anak sangatlah berguna untuk anak-anak serta penerapan 2 metode yang diberikan untuk mereka, yaitu Games Edukatif dan Tontonan Film Edukatif.

Metode pertama yaitu Games Edukatif, anak-anak dapat mengikuti kelas dengan tertib dan mereka pun dapat membangun kerja sama dan tolong menolong dalam tim yang dinilai cukup baik. Pada metode ini pun, masing-masing anak dapat mampu mengembangkan *self confident* perlahan karena faktor antusias dari setiap anak-anak. Metode yang kedua yaitu, Tontonan Film Edukatif, yaitu Animasi kartun Nussa dan Rara. Dari animasi kartun yang diberikan, antusiasme anak-anak dalam menyimak film tersebut dinilai sangat baik. Mereka mengerti dan mampu menyampaikan nilai etika yang terkandung pada film tersebut. Selain itu, mereka juga cukup baik dalam mengulang kembali apa yang diajarkan dalam film tersebut.

5. Saran

Setelah mengadakan kegiatan mengajar di Yayasan Swara Peduli, Secara garis besar hasil perbaikan mengajar sebaiknya :

1. Lebih memperhatikan kegiatan Mengajar agar pencapaian penguasaan materi pembelajaran lebih baik lagi
2. Sebaiknya lebih memperhatikan materi games yang akan dilakukansesuain dengan umur dan kemampuan anak-anak, agar anak-anak lebih paham dan mengerti dalam bermain games.

3. Pemilihan film yang lebih variatif dan berdurasi yang singkat, agar anak-anak lebih antusias.

Daftar Pustaka

Buku.

- Suyanto, Bagong. 2010. Masalah Sosial Anak. Jakarta: Kencana.
- Susana Widyastuti. 2010. Belajar Sambil Bermain. Klaten: Sekolah Teruna Bangsa Klaten Margorejo.
- Doni Kusuma A. 2007. Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: PT Grasindo.
- Mayke S. Teja Saputra. 2001. Bermain Mainan dan Permainan. Jakarta: Grasindo Gramedia Widiasarana Indonesia.

Jurnal.

- Sanusi M. (1997). Anak Jalanan, Permasalahan dan Cara Penanganannya. Majalah Penyuluh Sosial (23 Juli 1997) hal: 23.
- Parsudi Suparlan. (1984). Manusia, Kebudayaan, dan Lingkungannya / Kemiskinan di Perkotaan. Bandung: Yayasan Obor Indonesia.
- Odi Shalahudin (2004). Di Bawah Bayang-Bayang Ancaman. Penelitian Universitas Muhammadiyah Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang Soenarko. (2010). Konsep Pendidikan Karakter. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Skripsi.

- Ari Subehi, Sofyan. "Pendidikan Karakter bagi Anak Jalanan melalui Comprehensive Project di Rumah Singgah Teduh Berkarya Yogyakarta". Fakultas Ilmu Pendidikan. UNY. Yogyakarta.

Internet.

Umam, Fahrul. “Swara Peduli Indonesia Jakarta”. 30 Maret 2019. [https://swarapeduli.org/pembinaan - anak-jalanan/](https://swarapeduli.org/pembinaan-anak-jalanan/)

Asmawati. “Rumah Tempat Anak Jalanan Singgah”. 04 Maret 2019. <http://anjal.blogdrive.com/archive/11.html/>