

PEMBENTUKAN KARAKTER MARITIM BAGI PEMUDA KARANG TARUNA DESA BONTOBIRAENG SELATAN

St. Nursaadah^{1*}, AB Takko Bandung², Muslimat³, Indarwati⁴, Fadil Adiyat⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin

*e-mail: stnursaadah6@gmail.com

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan menguraikan dan menerapkan pembentukan karakter MARITIM (Manusiawi, Arif, Religius, Integritas, Tangguh, Inovatif dan Mandiri) model *Walenrenge* terhadap generasi muda Karang Taruna Desa Bontobiraeng Selatan Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Adapun target khusus yang dicapai dalam pengabdian ini, yakni para peserta memahami karakter MARITIM model *Walenrenge* dan menerapkan karakter tersebut ketika berkontribusi dalam masyarakat. Pengabdian ini dapat menjadi salah satu metode untuk dijadikan referensi pembentukan karakter berbasis kearifan lokal dan keilmuan. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode FGD (focus group discussion) melalui diskusi mendalam dan serangkaian permainan (*games*). Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pembentukan karakter MARITIM memerlukan desain program dan pembiasaan. Partisipasi peserta harus lebih dominan agar penyerapan materi lebih efektif.

Kata kunci: Pembentukan Karakter, Model *Walenrenge*, Kearifan Lokal

Abstract

This service aims to describe and apply the formation of the *Walenrenge* model of MARITIM (Human, Wise, Religious, Integrity, Tough, Innovative and Independent) character to the young generation of Karang Taruna, South Bontobiraeng Village, Bontonompo District, Gowa Regency. The specific target achieved in this service is that the participants understand the MARITIM character of the *Walenrenge* model and apply this character when contributing to society. This service can be a method to be used as a reference for character building based on local wisdom and knowledge. The method used in this service is the FGD (focus group discussion) method through in-depth discussions and a series of games. The results of this service show that the formation of MARITIME character requires program design and habituation. Participation of participants must be more dominant so that absorption of the material is more effective.

Keywords: Character Building, *Walenrenge* Model, Local Wisdom

PENDAHULUAN

Generasi muda sebagai penerus bangsa seyogyanya lebih memfokuskan diri mengkaji ilmu pengetahuan, menemukan inovasi-inovasi baru, dan menjadi teladan (Zolva, 2014). Akan tetapi, sebagian di antara mereka belum menyadari eksistensinya sebagai generasi penerus bangsa, mereka melakukan aktivitas yang tidak produktif dan tidak bermanfaat bagi masyarakat sekitar atau daerahnya (Subianto, 2013). Dalam kehidupan sehari-hari, kita menyaksikan munculnya perilaku sosial-budaya yang tidak berkarakter kebangsaan, seperti terjadinya perilaku malas, takut, konsumtif, perilaku mengonsumsi narkoba, pergaulan bebas yang tidak beretika, dan masih banyak lagi permasalahan karakter kebangsaan lainnya (Wening, 2012). Keluhan dari para orang tua, guru, dan aparat pemerintah desa tentang keadaan tersebut menjadi satu acuan di dalam pelaksanaan pengabdian ini.

Pimpinan Universitas Hasanuddin (Unhas) telah merumuskan sejumlah program pendidikan karakter bagi civitas akademika Unhas, salah satu di antaranya adalah mewujudkan Unhas berkarakter "MARITIM" (Manusiawi, Arif, Religius, Integritas, Tangguh, Inovatif dan Mandiri). Konsep dan strategi ini dianggap solutif dan mampu membangun karakter bagi seseorang khususnya generasi muda (A. T. Bandung, 2014).

Dalam menindak lanjuti program pendidikan karakter MARITIM di Universitas Hasanuddin, kami sudah melakukan penelitian terhadap naskah I La Galigo, khususnya episode Pelayaran Sawerigading ke Tanah Cina. Pada tahun pertama, kami mengkaji dan menemukan bahwa di dalam naskah itu terdapat nilai karakter MARITIM. Pada tahun kedua, kami menemukan dan merumuskan satu model dalam pembentukan karakter MARITIM yang disebut Model Perahu *Walenrenge*. Pada

tahun ketiga, aplikasi Model Perahu Welenrengnge terhadap empat puluh orang mahasiswa Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya angkatan 2016.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas dan dalam rangka menindak lanjuti kerja sama Universitas Hasanuddin dengan sejumlah pemerintah daerah, maka pengabdian kepada masyarakat untuk kedua kalinya dilaksanakan dengan melakukan pelatihan penguatan karakter MARITIM terhadap sejumlah generasi muda, khususnya bagi pemuda Karang Taruna Desa Bontobiraeng Selatan dengan menggunakan Model Welenrengnge.

Pendidikan karakter merupakan suatu desain program yang di dalamnya terdapat tindakan bersifat mendidik yang diperuntukkan bagi generasi pelanjut. Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk penyempurnaan diri manusia baik secara individu maupun secara kolektif dan dilakukan terus-menerus untuk melatih kemampuan diri demi menuju kehidupan yang berkarakter (Hakim, 2015). Generasi Muda Karang Taruna Desa Bontobiraeng Selatan Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa sebagai salah satu komunitas seharusnya berperan secara maksimal di dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan untuk membangun desa tersebut. Religiusitas perlu ditingkatkan, ketangguhan perlu ditanamkan, integritas dan kemandirian perlu dilatih agar mereka mampu menghadapi persoalan-persoalan yang dihadapinya, masyarakat, dan bangsa Indonesia apalagi pada masa pandemic covid-19 menyongsong era new normal.

METODE

Pelaksanaan pengabdian ini dimulai dengan memilih dan menentukan 20 orang generasi muda untuk mengikuti pelatihan ini, kemudian memberikan materi atau bahan bacaan/buku kepada mereka mengenai manusiawi, arif, religius, inovatif, tangguh, integritas, mandiri. Mereka ditugaskan *close reading* (pembacaan tuntas dan mendalam) tentang materi MARITIM. Selanjutnya, setelah satu pekan, akan dilaksanakan diskusi mendalam secara berkelompok mengenai hasil bacaannya tentang MARITIM, dipandu oleh empat orang mahasiswa Unhas sebagai fasilitator. Kegiatan diskusi ini berlangsung satu hari, dari pagi sampai sore hari. Setiap pemuda sebagai peserta diskusi diwajibkan membuat laporan diskusi. Pada hari itu juga melibatkan ahli yaitu Prof. Dr. AB. Takko Bandung, M.Hum. untuk memberikan ceramah pendalaman karakter MARITIM. Pada sore hari dilakukan praktik aplikasi karakter MARITIM dengan mendesain sejumlah *games* (permainan) dan *role playing* untuk membentuk karakter generasi muda yang manusiawi, menumbuhkan rasa kearifan, kemandirian, ketangguhan dan memancing lahirnya inovasi-inovasi baru, serta yang paling utama generasi muda didesain agar mendapatkan pengamalan religius secara holistik. Dalam hal ini, metode yang digunakan yaitu Model Perahu *Welenrengnge*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilaksanakan di Pucak, Kabupaten Maros. Pemuda Karang Taruna Desa Bontobiraeng Selatan melakukan perjalanan dari Kabupaten Gowa ke Kabupaten Maros. Perjalanan ini menjadi bagian dari proses pembentukan karakter. Mereka dilatih untuk mampu mandiri, religius, dan manusiawi selama melaksanakan perjalanan. Hal ini terkait bagaimana mereka mempersiapkan diri secara tepat waktu, berangkat pukul 6.30 dan tiba di Pucak pukul 8.00 pagi.

Kegiatan terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Peserta pelatihan berjumlah 20 orang yang memiliki latar belakang sekolah yang bervariasi yaitu: peserta jenjang SMP 2 orang, jenjang SMA lima orang, dan lainnya adalah jenjang mahasiswa. Kegiatan ini dihadiri juga oleh Kepala Desa dan Kepala Dusun mereka. Sebagai penerepan karakter mandiri dan inovatif, para peserta diarahkan untuk memajemen acara. MC diperankan oleh Suriadi, pembacaan doa dilakukan oleh Mustari, dan peserta lain mengatur teknis jalannya kegiatan. Selanjutnya presentasi materi MARITIM oleh setiap kelompok yang sebelumnya telah ditugasi untuk membaca secara komprehensif materi yang telah dibagikan. Presentasi dilakukan secara berurutan dari kelompok 1,2,3,4,5,6,dan7. Mereka melatih kemampuan berbicara/menyampaikan gagasan secara lisan dan tertulis. Bandung mengatakan bahwa pembiasaan itu sangat penting di dalam membangun karakter individu. Hal-hal yang dibaca, didengar, dilihat, dibincangkan, dan diperankan seseorang dapat diinternalisasi secara sadar atau tidak sadar ke dalam diri seseorang. Hal inilah yang akan membangun karakter individu tersebut (A. Bandung, 2019). Oleh karena itu, proses yang dilakukan saat membaca materi yang diberikan, saat diskusi, saat menyimak pengalaman dari berbagai teman dan fasilitator, dapat melatih peserta dalam proses pembentukan karakter MARITIM mereka.

Peserta mempelajari perbedaan pandangan dan pendapat dalam menginterpretasi fenomena yang dihadapi. Dalam proses ini, peserta menanggapi perbedaan tersebut tanpa tendensi konflik: saling mencaci dalam perbedaan pendapat. Jika terjadi perbedaan yang tajam dan krusial dalam memandang fenomena dan kasus yang diberikan, fasilitator berperan memberikan masukan dan arahan. Selama proses diskusi, terdapat delapan peserta yang masih sulit menerima perbedaan pendapat ketika menghadapi fenomena/kasus yang diberikan, khususnya kasus religius. Mereka cenderung mengatakan bahwa pendapatnyalah yang benar dan pendapat lain salah. Akan tetapi setelah diberikan pemahaman tentang pentingnya perbedaan dalam memandang sesuatu sebagai suatu fitrah dari Allah, peserta akhirnya menerima perbedaan tersebut sebagai bagian dari sebuah proses dialektika dalam memahami suatu gagasan.

Permainan *games* dilakukan pada sore hari pada tanggal 30 s.d. 31 Juli 2022. Setelah mengikuti kelas dengan serius, peserta diajak untuk merelaksasikan diri dengan bermain. Permainan ini membuat peserta merasakan, memahami pentingnya kerjasama, menjauhi rasa menang sendiri karena bukan hanya merugikan dirinya tetapi juga merugikan orang lain (kelompoknya). Hal ini tercermin dari permainan *games* yang dilakukan oleh peserta. Beberapa permainan/*games* yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Sabtu (30 Juli 2022), Permainan/*games* tebak kata

Putaran 1

- a. Tiap-tiap peserta akan menuliskan nama-nama benda pada kertas (1 kata/kertas). Setelah menuliskan semua kertas sesuai dengan jumlah yang ditentukan, maka kertas tersebut dikumpulkan kepada pendamping.
- b. Setiap kelompok diarahkan untuk berbaris sesuai dengan kelompoknya
- c. Kertas yang telah dikumpulkan oleh tiap-tiap kelompok kemudian diacak dan dijadikan soal untuk kelompok lain.
- d. Kelompok yang mendapat giliran, 2 anggota (secara bergilir) diminta untuk menebak kata yang terdapat pada kertas, salah satu di antaranya berperan sebagai penebak, yang lainnya akan memegang kertas
- e. Penebak hanya boleh menebak tanpa bergerak dari posisinya, jika menyerah hanya berkata: pass
- f. Pemegang kertas hanya boleh mengatakan: iya, tidak, bisa jadi.
- g. Bila sudah tertebak maka pemain bertukar posisi
- h. Tiap kata hanya diberi waktu 30 detik atau 1 menit

Putaran 2:

- a. Kelompok yang mendapat giliran diminta untuk berbaris
- b. Tiap anggota diminta untuk menyebutkan kata sesuai dengan awalan kata yang disiapkan oleh pendamping
- c. Tiap kelompok hanya diberikan waktu 5 menit.

2. 31 Juli 2022, Permainan/*games*

a. *Dende*

Dende yang akan dimainkan adalah *dende* dengan pola gambar robot (*dende* robot). Tiap anggota kelompok secara bergilir akan melompati pola *dende* sambil memegang piring berisi tepung. Batas pola tidak boleh diinjak atau dilewati.

b. Sungai beracun

Peserta akan di bawa ke arena yang seolah-olah berbentuk sungai. Mereka harus menyeberangi sungai tersebut menggunakan sampan. Sampan ini terbuat dari kardus yang ukurannya besar, sedang, kecil. Setiap kelompok akan mendapat 3 atau 4 sampan (potongan kardus). Permainan ini dilakukan secara bersamaan dengan kelompok lain.

c. Lubang buaya

Peserta harus memasukkan bola (bola kasti) ke dalam sebuah lubang yang berada di daerah terlarang (yang telah ditentukan). Bola tersebut harus masuk ke dalam lubang tanpa menginjak daerah terlarang tersebut.

d. *Asing-asing*

Permainan ini akan mengikuti permainan asing sesuai dengan aturan permainan asing pada umumnya. Pemain terbagi menjadi 2 kelompok, 1 sebagai penjaga dan 1 sebagai pelari. Penjaga hanya boleh bergerak mengikuti garis arena yang telah disiapkan sedangkan. Sedangkan pelari harus berlari melewati penjaga untuk meraih gelas yang ada di “rumah penjaga”. Pelari akan bermain sambil memegang piring berisi tepung.

e. Tepung berayun

Anggota kelompok disuruh untuk duduk memanjang ke belakang sambil memegang piring masing-masing. Selanjutnya tepung tersebut akan dioper dari depan ke belakang tanpa mengubah posisi duduk. Tepung akan dioper melewati kelapa peserta. Peserta yang berada di belakang, hanya boleh menerima tepung menggunakan piring yang dipegang. Peserta yang telah mengoper kepada peserta selanjutnya maka harus berlari mengambil posisi di belakang peserta paling akhir, hingga mencapai garis finis. Permainan ini dilakukan secara bersamaan dengan kelompok lain.

f. Tangkap bola

Setiap kelompok akan mengutus 2 - 3 anggotanya untuk masuk ke arena permainan yang berisi bola-bola berwarna. Anggota yang ditugaskan harus mengambil bola yang sesuai dengan warna kelompoknya namun dengan mata tertutup. Anggota kelompok yang tidak berada di dalam arena akan mengarahkan anggotanya untuk mengambil bola tersebut. Permainan ini dilakukan secara bersamaan dengan kelompok lain.

g. *Dragonball*

Peserta kelompok akan disuruh berbaris. Hampir semua anggota kelompok akan ditutup matanya kecuali peserta paling belakang. Peserta yang tidak ditutup matanya mengarahkan anggota lainnya untuk mengambil bola yang telah tersebar di arena permainan. Permainan ini dilakukan secara bersamaan dengan kelompok lain. (khusus permainan ini peserta hanya terbagi menjadi 2 kelompok besar saja).

h. *Jingka*

Dalam permainan ini ada 2 kelompok yang akan bermain bersama, 1 kelompok akan berperan sebagai pelompat dan 1 kelompok lainnya berperan yang menjadi jingka. Pelompat akan melompat sambil memegang piring berisi tepung.

Permainan (*games*) yang dilakukan dapat memberikan identifikasi karakter yang dimiliki oleh peserta seperti tangguh/pantang menyerah, membangun kerjasama, solid dan saling menguatkan, arif dalam menghadapi masalah di dalam permainan. Di samping karakter tersebut, dapat pula diidentifikasi karakter seperti mau menang sendiri, sulit bekerja sama, curang/tidak jujur, mudah menyerah. Setelah mengidentifikasi dan mengklasifikasi kecenderungan yang terjadi, kami memberikan arahan dan masukan agar sifat yang buruk tersebut dapat diubah. Bandi mengatakan bahwa bermain merupakan media penyaluran ketegangan-ketegangan ataupun energi potensial yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku hidup. Melalui bermain, energi yang tersimpan atau emosi seseorang akan dapat dikeluarkan dengan lancar tanpa mengalami hambatan apa pun. Seseorang dalam bermain akan mengeluarkan apa saja yang menjadi tekanan/hambatan dengan bebas seperti berteriak keras-keras di lapangan, tertawa lepas, menendang bola sekuat tenaga, atau memukul bola dengan sekeras-kerasnya, sehingga memudahkan untuk membuat keseimbangan psikis yang dapat mengembalikan berperilaku seseorang normal kembali. Selain itu, melalui aktivitas bermain tersebut membawa seseorang mampu untuk melatih dan mengelola emosi yang pasti timbul dalam kegiatan bermain (Bandi, 2011).

Selain pemahaman materi, presentasi, diskusi, dan permainan (*games*), hal yang paling utama adalah pembentukan karakter religius melalui ibadah salat berjamaah termasuk membaca Alquran sesuai salat magrib hingga memasuki waktu isya. Hal lain yaitu melakukan ceramah agama secara bergantian dan yang paling penting adalah melakukan salat tahajud secara berjamaah (Hakim, 2015). Hal ini dapat dilakukan karena seluruh peserta adalah muslim. Hal ini sangat penting di dalam membiasakan perilaku religius untuk membangun karakter MARITIM. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Hakim bahwa pembentukan karakter atau akhlak, yang menjadi misi Rasulullah Saw diutus ke dunia, perlu diformulasikan dalam penyelenggaraan pendidikan Islam sebagai pendidikan berkarakter melalui berbagai lembaga pendidikan formal maupun nonformal oleh semua komponen. Pembentukan karakter melalui pendekatan pendidikan Alquran selain menjadi bagian dari

proses pembentukan akhlak mulia, diharapkan mampu menjadi fondasi utama dalam meningkatkan derajat dan martabat pemuda sebagai anak bangsa (Nurgiyantoro, 2010).

SIMPULAN

Setelah kegiatan ini dilaksanakan, generasi muda Karang Taruna Desa Bontobiraeng Selatan, Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa menyadari eksistensinya sebagai penerus bangsa. Kesadaran ini nantinya menjadi sebuah titik awal agar peran dan kontribusi mereka di desa dan masyarakat lebih meningkat dari yang sebelumnya. Hal ini didapati ketika para peserta menyampaikan testimoni di akhir pelaksanaan kegiatan. Selain itu, sebagai indikator kualitatif, luaran pengabdian ini akan dilihat sebagai proses pembelajaran jangka panjang (*lifetime learning*) bagi para peserta.

Pembentukan karakter manusiawi, arif, religius, inovatif, tangguh, integritas, mandiri MARITIM dengan model *Walenrenge* adalah sebuah alternatif solusi untuk menjawab tantangan zaman yang dihadapi oleh generasi muda bangsa saat ini. Selain menumbuhkan kebiasaan penalaran kritis (*critical thinking*), penerapan model ini juga memanfaatkan *games* agar peserta tetap antusias belajar dan mengikuti materi. Selain itu, pendekatan holistik dengan penerapan religiusitas melalui salat berjamaah, membaca Alquran, dan ceramah mampu membentuk kesadaran generasi muda akan pentingnya berpegang teguh pada ajaran-ajaran agama.

Pembentukan karakter bagi generasi muda memiliki urgensi yang cukup penting. Penggunaan gawai berlebihan, minimnya kontribusi, dan pola pergaulan yang telah bergeser dari nilai merupakan tantangan zaman yang mesti dihadapi secara serius. Sebuah desain model pembentukan karakter perlu dibiasakan agar generasi muda dapat terpancing dan termotivasi untuk memperdalam keilmuannya. Karakter MARITIM bertujuan agar inovasi-inovasi baru yang berkarakter kebangsaan berbasis keilmuan, dapat lahir sebagai sebuah kesadaran kolektif untuk membangun generasi muda bangsa ini ke arah yang lebih positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandi, A. M. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan JASmani Indonesia*, 8(1), 1–9. https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as_sdt=2005&sciodt=0,5&hl=en
- Bandung, A. (2019). Model Welenrenge: Pembentukan Karakter “Maritim” Mahasiswa Di Makassar. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jlb/article/view/9204%0Ahttps://journal.unhas.ac.id/index.php/jlb/article/download/9204/4721>
- Bandung, A. T. (2014). *Berkarakter Maritim: Sawerigading Meraih Cita dan Cinta*. Ombak.
- Hakim, R. (2015). Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pendidikan Berbasis Al-Quran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2788>
- Nurgiyantoro, B. (2010). Sastra Anak Dan Pembentukan Karakter. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(3). <https://doi.org/10.21831/cp.v1i3.232>
- Subianto, J. (2013). Peran Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Pembentukan Karakter Berkualitas. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.757>
- Wening, S. (2012). Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1452>
- Zolva, H. (2014). *Peran perguruan tinggi dalam membudayaka* (Makalah Orasi Ilmiah Dies Ke-58 Universitas Hasanuddin).