

TAMAN BAHAGIA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER ANAK DI KELURAHAN ULU GEDONG

Anggi Setiawan¹, Hera Wahyuni², Indah Setyorini³

^{1,2,3}) Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi
e-mail: anggisetiawan299@gmail.com

Abstrak

Pendidikan di Indonesia terlalu terpusat kepada peningkatan kapasitas intelligent quotient sehingga melupakan pentingnya aspek emotional quotient dan spiritual quotient. Krisis karakter menjadi permasalahan yang memberi dampak buruk ke berbagai lini kehidupan. Pembangunan karakter sebaiknya dilakukan sejak anak-anak sehingga akan menjadi kebiasaan yang baik. Namun, tidak jarang orang tua salah dalam mendidik. Sebagian orang tua lebih memilih memberikan anaknya gadget supaya anaknya tidak menangis daripada dengan cara lain. Pendidikan formal juga tidak bisa dijadikan satu-satunya cara untuk mengatasi masalah karakter. Pembentukan karakter tidak hanya tugas orang tua dan pendidikan formal, melainkan masyarakat. Maka dari itu, permainan tradisional yang merupakan bagian dari kearifan lokal menjadi media yang cocok untuk membangun karakter anak. Dengan memadukan antara permainan tradisional, belajar, dan psikoedukasi yang diintegrasikan menjadi Taman Bahagia, maka proses membangun karakter anak akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Kegiatan ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan mitra Karang Taruna Ulu Gedong. Ada pun sasaran program dalam kegiatan ini adalah anak-anak berusia 6-12 tahun. Hasilnya, secara bertahap anak-anak memiliki nilai karakter yang lebih baik daripada sebelumnya. Misalnya, gaya bicara terhadap orang yang lebih tua menjadi lebih sopan.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Psikoedukasi, Anak, Karakter

Abstract

Education in Indonesia is too focused on increasing the capacity of the intelligent quotient so that it forgets the importance of the emotional quotient and spiritual quotient aspects. Character crisis is a problem that has a negative impact on various lines of life. Character building should be done since childhood so that it will become a good habit. However, it is not uncommon for parents to be wrong in educating. Some parents prefer to give their children a gadget so that their children do not cry than in other ways. Formal education also cannot be the only way to overcome character problems. The formation of character is not only the task of parents and formal education, but society. Therefore, traditional games which are part of local wisdom are suitable media to build children's character. By combining traditional games, learning, and psychoeducation which are integrated into Taman Bahagia, the process of building children's character will be easier and more fun. This activity uses the Participatory Action Research (PAR) method with Karang Taruna Ulu Gedong as partner. The program targets in this activity are children aged 6-12 years. As a result, children gradually have better character values than before. For example, the style of speaking to older people becomes more polite.

Keywords: Traditional Games, Psychoeducation, Children, Characters

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia akhir-akhir ini dinilai terlalu fokus pada pengembangan pemikiran kritis dengan muatan pengetahuan dan tuntutan arus global yang mengesampingkan nilai-nilai moral dan budaya dalam membentuk karakter siswa. Pendidikan Indonesia lebih berpusat pada hardskill untuk mengembangkan *Intelligent Quotient* daripada *Emotional Quotient* dan *Spiritual Quotient* (Akbar, 2018). Indonesia sekarang sedang berada dalam keterpurukan yang disebabkan oleh menurunnya kualitas pendidikan Indonesia (Astawa, 2017). Hal ini tentu berdampak pada semua sektor kehidupan masyarakat Indonesia jika tidak dibenahi segera. Perlunya menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa secara konsisten. Hal ini dimaksudkan agar siswa terbiasa dengan pendidikan yang berbasis karakter sehingga siswa memiliki fondasi dalam berkehidupan sosial yang bermoral dan berbudaya, serta memiliki prinsip yang dapat dipertanggungjawabkan.

Terdapat 9 nilai karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu: (1) karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; (2) kemandirian dan tanggungjawab; (3) kejujuran/amanah, diplomatis; (4) hormat dan santun; (5) dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong/kerja sama; (6) percaya diri dan pekerja keras; (7) kepemimpinan dan keadilan; (8) baik dan rendah hati, dan; (9) karakter toleransi, kedamaian, dan kesatuan (Suryanto, 2010).

Karakter bukanlah sesuatu yang dapat dibentuk dalam waktu yang singkat. Karakter dibentuk melalui proses yang berkelanjutan di lingkungan sekitar dari aktivitas yang sering dihadapi. Jika tidak ada upaya sejak dini, maka akan berdampak terhadap moralitas bangsa. Pendidikan Karakter terbentuk dari proses pembelajaran secara terus-menerus yang didapatkan dari lingkungan sosial dan kebiasaannya (Nur, 2013).

Penanaman nilai karakter tidak selalu hanya diajarkan di sekolah formal saja, tetapi juga dibiasakan di lingkungan sosial tempat tinggal siswa. Taman bahagia merupakan area bermain bagi siswa yang terletak di RT. 07, Kelurahan Ulu Gedong, Kecamatan Danau Teluk, Kota Jambi. Taman Bahagia menyediakan berbagai permainan tradisional yang sudah terdegradasi seiring perkembangan zaman. Sebagai salah satu kekayaan budaya Indonesia, permainan tradisional perlu dilestarikan.

Taman tersebut memiliki nilai fungsi sebagai media bermain anak-anak untuk membangun karakter berbasis kearifan lokal berupa permainan tradisional, yaitu: (1) bakiak, (2) petak umpet, (3) kelereng atau gundu, (4) lompat tali karet, (5) congklak, (6) egrang, (7) gobak sodok, (8) patok lele, (9) engklek, (10) ular naga, dan (11) kucing-kucingan. Adanya konsep ini untuk mendukung dunia anak, yaitu dunia bermain. Selain itu membangun konsep bermain sambil belajar. Sebelum anak-anak bermain sambil belajar, akan dilakukan psikoedukasi berupa layanan informasi tentang berbagai hal, seperti adab dengan orang yang lebih tua, cara menjaga lingkungan agar tetap bersih, pentingnya pendidikan, dan lain sebagainya. Keunggulan dari program ini adalah bersifat preventif, berkelanjutan, konstruktif, dan futuristik. Hal ini dimaksudkan sebagai alternatif mencegah krisis karakter dan sebagai media bermain siswa yang interaktif dengan mempelajari hikmah yang terkandung dalam setiap permainan tradisional yang dimainkan.

METODE

Pengabdian dan pembedayaan masyarakat yang ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang mana tim menajlin kerja sama dengan masyarakat setempat untuk mewujudkan tujuan kegiatan, yaitu mengentaskan permasalahan karakter di Kelurahan Ulu Gedong. Ada pun pihak yang menjadi mitra kegiatan ini adalah Paguyuban Karang Taruna Ulu Gedong dengan sasaran program yaitu anak-anak berusia 6-12 tahun.

Alasan menjalin kemitraan dengan Karang Taruna Ulu Gedong adalah organisasi tersebut memiliki usia yang beragam di bawah 40 tahun dengan semangat lebih tinggi dibanding orang-orang yang berusia di atas 40 tahun di Ulu Gedong. Tim dan mitra berkolaborasi dalam membuat taman dan menyiapkan semua kebutuhan untuk pengabdian masyarakat, di antaranya adalah alat dan bahan untuk membuat permainan, serta membuatnya.

Pelaksanaan kegiatan ini adalah kombinasi antara pendidikan nonformal dan psikoedukasi yang dibalut dalam sebuah gagasan bernama Taman Bahagia yang berlangsung selama 3 bulan. Taman Bahagia adalah taman yang berisi berbagai macam permainan tradisional yang saat ini mulai kurang diminati oleh anak-anak. Padahal, permainan tradisional memiliki banyak manfaat, seperti membiasakan tubuh berolahraga dengan aktivitas, bentuk interaksi sosial, melatih kecerdasan emosional, dan membuat anak-anak menumbuhkan intuisi, serta membentuk karakter anak melalui kegiatan lapangan yang menyenangkan.

Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat ini, terlebih dahulu dilakukan penggalan data dengan menggunakan dua cara. Pertama, studi literatur berupa artikel ilmiah, jurnal, skripsi, dan situs resmi yang memperoleh hasil berupa data sekunder. Adapun data tersebut digali dari Google Scholar. Kedua, observasi dan wawancara yang menghasilkan data primer. Setelah itu, dirumuskan pemecahan masalah untuk menunjang pelaksanaan kegiatan agar berjalan dengan baik yaitu taman bahagia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nama Ulu Gedong sendiri terdiri dari dua kata yaitu Ulu dan Gedong yang berarti pangkal dari sebuah wilayah yang memiliki daerah yang luas. Kelurahan Ulu Gedong terletak di Kecamatan Danau Teluk, Kota Jambi, Provinsi Jambi. Kelurahan tersebut memiliki luas wilayah yaitu $\pm 45 \text{ km}^2$ dengan batas wilayah sebagai berikut:

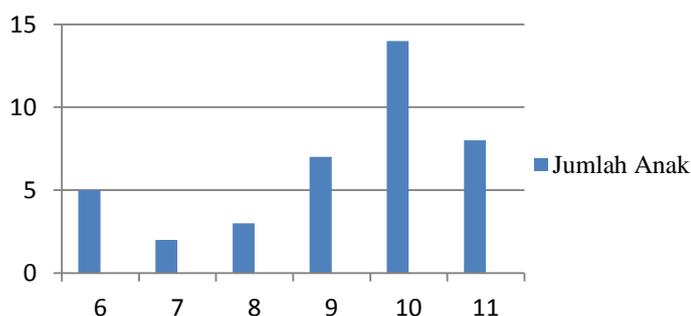
Batas sebelah timur dengan : Sungai Batang Hari
Batas sebelah barat dengan : Kelurahan Kedat
Batas sebelah selatan dengan : Kelurahan Pelayangan Barat
Batas sebelah utara dengan : Kelurahan Olak Kemang

Ulu Gedong memiliki potensi wisata berupa eksplorasi budaya rumah panggung, di bagian bawah rumah panggung juga dapat dimanfaatkan sebagai media tanam yang minimalis, sebagai tempat untuk menyimpan barang, kendaraan, dan sebagainya. Namun, di sisi lain ada permasalahan yang harus diselesaikan di kelurahan tersebut. Anak-anak di Ulu Gedong lebih terorientasi terhadap gawai mereka daripada interaksi sosial masyarakat. Hal ini diperburuk ketika pandemi covid-19 yang membatasi anak-anak bermain di luar rumah. Akibatnya karakter anak tidak terbentuk dengan baik seperti yang seharusnya. Jika kondisi terus berlanjut, maka perluasan krisis karakter akan semakin lebar. Selain itu, kearifan lokal di Ulu Gedong sudah mulai terdegradasi oleh perkembangan zaman. Kearifan lokal yang dimaksud salah satunya adalah permainan taradisional.

Jumlah penduduk di Ulu Gedong adalah 2.379 jiwa dengan 1.202 perempuan dan 1.177 laki-laki. Ulu Gedong memiliki 9 (sembilan) RT dengan 8 (delapan) ketua RT laki-laki dan seorang ketua RT perempuan. Ulu Gedong adalah kelurahan yang menjunjung tinggi nilai-nilai toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penduduk yang berasal dari berbagai latar belakang. Selain Suku Melayu sebagai penduduk asli, di Ulu Gedong juga terdapat masyarakat dengan Suku Jawa dan Minang. Selain itu, akulturasi budaya melalui pernikahan lintas budaya menjadi bukti lain bahwa Ulu Gedong adalah kelurahan yang cukup toleran.

Taman Bahagia sebagai tempat untuk bermain, belajar, dan pembentukan karakter dibangun di RT. 07 sesuai dengan kesepakatan yang telah diputuskan dari hasil diskusi dengan pemerintah kelurahan dan masyarakat setempat. Ada pun permainan tradisional yang ada di Taman Bahagia adalah (a) bakiak, (b) petak umpet, (c) kelereng atau gundu, (d) lompat tali karet, (e) congklak, (f) egrang, (g) gobak sodok, (h) patok lele, (i) engklek, (j) ular naga, dan (k) kucing-kucingan. Selain untuk bersenang-senang, setiap permainan memiliki manfaat masing-masing. Secara keseluruhan manfaat permainan tradisional adalah membuat tubuh lebih sehat karena tubuh bergerak, melatih intuisi, manajemen emosional, saling mengenal lewat eksperimental, dan team work.

Taman Bahagia yang berpusat di RT. 07 telah membimbing dan mendampingi 43 anak. Dari 43 anak tersebut, 13 di antaranya adalah perempuan. Setiap anak memiliki karakter dan keunikan masing-masing. Walaupun masalahnya sama, tetapi setiap dari mereka tidak bisa diberikan solusi yang atau diperlakukan sama satu sama lain. Butuh cara yang berbeda-beda untuk menangani setiap anak dengan pendekatan personal. Sebagaimana berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Aristoteles, manusia adalah makhluk sosial sekaligus makhluk individualistis. Maksud dari makhluk individualistis adalah memiliki egoisme terhadap keinginannya sendiri dan mengedepankan karakternya masing-masing.



Gambar 1. Grafik Usia Anak Sasaran Program

Pada pekan pertama kegiatan, tim melakukan pendekatan terhadap masyarakat untuk menjalin ikatan emosional dan kekeluargaan antara tim, anak-anak, dan masyarakat setempat. Selain itu, tim menyiapkan semua kebutuhan yang akan digunakan. Pada pekan ke-2 sampai ke-4, taman bahagia dibuat oleh sebagian tim dan masyarakat setempat. Sebagian tim lainnya melakukan kontak dengan anak-anak setempat. Selama 3 pekan, anak-anak juga dilibatkan untuk berpartisipasi membuat taman bahagia dengan cara mengangkat kayu-kayu kecil dan mendampingi masyarakat. Sebelum itu, anak-anak diberikan edukasi terlebih dahulu tentang kerja sama dan adab kepada orang yang lebih tua.

Pada pekan-5 hingga pekan ke-8, kegiatan diisi dengan psikoedukasi serta bermain di taman bahagia yang telah selesai dibuat. Di sela-sela waktu lainnya, tim berbaaur dengan masyarakat dalam adat dan aktivitas mereka, seperti tradisi Islam Maulid Nabi SAW, yasinan, dan lain sebagainya. Pada pekan ke-9 hingga ke-12, kegiatan memasuki fase akhir, yaitu festival anak dan penutupan, serta persiapan lainnya.



Gambar 2. Taman Bahagia



Gambar 3. Permainan Tradisional

SIMPULAN

Dari kegiatan yang telah dilakukan, keterlibatan masyarakat memiliki pengaruh yang cukup besar dalam membangun karakter anak-anak yang ada di dalamnya. Dengan kondisi Indonesia yang tengah menghadapi krisis karakter, maka menangani masalah tersebut agar tidak semakin melebar yaitu dengan membangun karakter anak sekuat-kuatnya sejak dini. Sehingga kelak di masa depan mereka mampu membangun negara ini dengan baik dan benar.

Sesuai dengan karakteristik anak dengan dunia bermainnya, maka pembangunan karakter anak-anak melalui permainan yang menyenangkan. Bukan sekadar permainan, melainkan permainan tradisional yang digunakan. Konsep ini bertujuan untuk melestarikan budaya nusantara dan mendukung pendidikan anak. Hasilnya, ada perkembangan moral yang baik anak-anak. Program ini harapannya dapat menjadi percontohan di daerah-daerah lainnya sebagai upaya menyiapkan generasi gemilang di masa depan.

SARAN

Dari pengabdian dan pemberdayaan ini, semoga ada penelitian selanjutnya yang membahas tentang eksistensi kearifan lokal sebagai media peningkatan karakter dan media belajar. Dengan demikian, peningkatan dunia pendidikan di Indonesia dapat seiring dengan terjaganya budaya bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Jambi yang telah memberi fasilitas kepada kami untuk menyalurkan ide dalam dalam pengabdian masyarakat. Terima kasih kepada Bapak Drs. Nelyahardi Gutji, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling dan Ibu Hera Wahyuni, S, Pd., M. Pd. selaku dosen pembimbing lapangan. Serta kepada teman-teman tim pengabdian masyarakat; Eza Marpika, Gita Natalia, Indira Yuliansari, Irham Fahmi, Haliza Hutagaol, Meri Susanti, Nur Azizah Kurnia Utami, Ratna Rinasari, Susiana, Vitha Delcia Angraini, Dhilal Rizqullah, serta Taufik Rahman, terima kasih atas dedikasi besar yang telah kalian berikan untuk pendidikan anak terutama di Kelurahan Ulu Gedong, Kota Jambi. Hormat kami juga kepada pemerintah Kelurahan Ulu Gedong dan masyarakat yang telah antusias dalam menyambut ide kami untuk membangun pendidikan. Semoga pendidikan semacam ini terus dikembangkan dan menjadi salah satu cara untuk mendukung sistem pendidikan formal oleh Pemerintah Republik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, N. A., & Mulyaningsih, H. D. (2018). Pengaruh Emotional Quotient Terhadap Entrepreneur's Performance (Studi Pada Anggota Komunitas Social Entrepreneur The Local Enablers Jatinangor). *Eproceedings Of Management*, 5(3).
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Astawa, I. N. T. (2017). Memahami Peran Masyarakat Dan Pemerintah Dalam Kemajuan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2), 197-205.
- Daud, F. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *JIP Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-15.
- Haryani, S., Muntamah, U., & Astuti, A. P. (2020). Efektifitas Terapi Psikoedukasi Terhadap Peningkatan Tumbuh Kembang Anak. (*Jkg*) *Jurnal Keperawatan Global*, 5(1), 31-36.
- Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik Di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183.
- Kartika, P. (2015). Optimalisasi Peran Masyarakat Dalam Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pendidikan Luar Sekolah. *Empowermant: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 4(1), 50-57.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Suyanto, S. (2012). Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).