

STRATEGI PENGUATAN KARAKTER ANAK MELALUI KOLABORASI PENTAHHELIX DI KOTA TARAKAN

Cici Ismuniar^a, Nur Indah Noviyanti^a, Nur Pangesti Apriliyana^a, Reza Bintangdari Johan^a, Riski Sovayunanto^a

^a Universitas Borneo Tarakan

Kata Kunci:

strategi, penguatan karakter, kolaborasi pentahelix

Keywords:

strategy, character strengthenin, pentahelix collaboration

Penulis Koresponden:

Email: cici_ismuniar@borneo.ac.id

Abstrak: Program Penguatan karakter anak melalui kolaborasi pentahelix ini (akademisi, pemerintah, bisnis, komunitas, media) dilaksanakan di Selumit Pantai, Tarakan, untuk mengatasi fenomena putus sekolah akibat kerentanan ekonomi keluarga nelayan, bullying, dan lemahnya dukungan sosial. Program bertujuan membangun resilience character anak melalui tiga intervensi utama, yaitu 1) pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pesisir; 2) pendampingan anti-bullying; dan 3) penguatan jejaring dukungan sosial bagi anak yatim/rentan. Metode pelaksanaan dilakukan secara bertahap dan berdiferensiasi berdasarkan kelompok usia (6-9 tahun, 9-12 tahun, 12-17 tahun). Aktivitas meliputi ice breaking interaktif untuk fondasi toleransi, tanggung jawab, dan disiplin; pendampingan terfokus menggunakan permainan tradisional modifikasi (kelompok bawah) dan edukasi self-grooming (kelompok tengah/atas); serta pendampingan berbasis Ramadan (mengaji, hafalan, kisah keteladanan Nabi) untuk penguatan karakter religius dan moral. Hasil menunjukkan efektivitas pendekatan bertahap dan sesuai perkembangan. Peserta menunjukkan peningkatan keterlibatan, perilaku kooperatif, kejujuran dalam permainan, percaya diri remaja, serta kesadaran tanggung jawab personal dan lingkungan. Internalisasi nilai karakter (termasuk 18 nilai Kemendikbud) terjadi melalui pembelajaran eksperiensial dan observasional. Program ini berhasil menciptakan lingkungan belajar adaptif dan kontekstual, menjadi model kolaboratif untuk penguatan karakter anak di wilayah pesisir perbatasan guna mendukung SDGs 4. Keberlanjutan program melalui pengembangan modul lanjutan disarankan.



© 2025 The Authors. Published by JPBD

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>

Pendahuluan

Kota Tarakan, Provinsi Kalimantan Utara sebagai wilayah perbatasan darat laut Malaysia mengalami fenomena serupa, khususnya Kelurahan Selumit Pantai wilayah pesisir dengan memiliki sebanyak 29 RT dan 5 RW. Setelah dilakukannya pengambilan data awal terdapat sebanyak 20 anak di tingkat sekolah dasar yang putus sekolah dengan berbagai alasan, yaitu 1) Faktor ekonomi, Sebagian besar warga memiliki kemampuan ekonomi kurang, disebabkan pekerjaan yang didominasi oleh sektor informal, seperti nelayan dan buruh

lepas, sangat bergantung pada musim dan kondisi alam, mengakibatkan pendapatan yang tidak menentu, sehingga orang tua lebih fokus pada pekerjaan dan mengabaikan Pendidikan anak (b) kesenjangan ekonomi antara orang mampu dan kurang menimbulkan penyebab kekerasan di sekolah seperti bullying dan perundungan yang tidak mendapat perhatian dan penyelesaian serius dari orang tua dan berbagai pihak yang menyebabkan putus sekolah; 2) kehilangan kedua orang tua, dukungan dan perhatian masyarakat sekitar masih kurang terhadap sesama, ini disebabkan

juga karena lingkungan sekitar mereka sebagian besar masih kesulitan ekonomi.

Fenomena putus sekolah di wilayah pesisir Selumit Pantai yang disebabkan oleh kerentanan ekonomi keluarga nelayan, praktik bullying, dan lemahnya dukungan sosial, menunjukkan gagalnya sistem penguatan karakter anak secara holistik. Oleh karena itu, program pengabdian ini mengusung strategi kolaborasi Pentahelix (akademisi, pemerintah, bisnis, komunitas, media) untuk membangun resilience character anak melalui intervensi terpadu: 1) pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pesisir; 2) pendampingan anti-bullying; dan 3) penguatan jejaring dukungan sosial bagi anak yatim/rentan. Kolaborasi ini menjadi kunci percepatan SDGs 4 di wilayah perbatasan Tarakan. Lemahnya karakter generasi muda tercermin dari perilaku seperti: 1) Feodalisme, korupsi, rendahnya disiplin/tanggung jawab (Listyarti, 2014); 2) Gaya hidup konsumtif, intoleransi, dan abai lingkungan, 3) Maraknya pergaulan bebas, narkoba, dan kriminalitas anak.

Pendidikan karakter dirancang untuk menanamkan 18 karakter (Kemendikbud, 2010) seperti religiusitas, kejujuran, toleransi, kerja keras, dan cinta tanah air – yang justru sulit berkembang di lingkungan dengan disparitas ekonomi dan putus sekolah seperti Selumit Pantai. Para ahli mendefinisikan pendidikan karakter sebagai suatu sistem holistik untuk menanamkan nilai-nilai luhur. Samani dan Hariyanto (dalam Innike, 2018) menekankannya sebagai proses pembimbingan peserta didik menuju kesempurnaan manusiawi yang mencakup pengembangan hati, pikiran, jasmani, perasaan, dan niat. Muhamimi Azzet (dalam Innike, 2018) menambahkan dimensi kelembagaan dengan menyatakannya sebagai sistem penanaman nilai-nilai karakter baik di lingkungan sekolah untuk membentuk pengetahuan dan tindakan selaras nilai tersebut. Antonius (2022) memperluas cakupannya sebagai usaha penerapan nilai agama, moral, dan etika melalui ilmu pengetahuan dengan dukungan tripartit (orang tua, guru, masyarakat).

Rofi'ie (2019) menggarisbawahi peran kolektif seluruh elemen masyarakat dalam memperbaiki karakter bangsa, menyebut karakter baik sebagai "mutiara" yang ditransmisikan antargenerasi dan peran sosial. Zubaedi (dalam Mubin, 2020) memfokuskan pada peran strategis guru melalui perencanaan yang memengaruhi pemahaman, pembentukan, dan internalisasi nilai etika peserta didik. Secara integratif, pendidikan karakter merupakan sistem pendidikan akhlak/budi pekerti yang bertujuan menciptakan dan mengembangkan nilai-nilai karakter mulia, sehingga menghasilkan ilmuwan berintegritas. Adapun Tujuan Pelaksanaan Pengabdian Memperkuat karakter anak di Selumit Pantai melalui internalisasi 18 nilai Kemendiknas berbasis pendekatan kolaboratif Pentahelix (akademisi, pemerintah, swasta, komunitas, media).

Metode

Berdasarkan identifikasi kebutuhan di Selumit Pantai, strategi pelaksanaan dirancang secara bertahap di bulan pertama korrdinator melakukan pengenalan terlebih dahulu serta melakukan kategorisasi Peserta Berbasis Usia Peserta dibagi dalam tiga kelompok: 1) Kelompok Bawah (6–9 tahun); 2) Kelompok Tengah (9–12 tahun); dan 3) Kelompok Atas (12–17 tahun). Setiap kelompok didampingi koordinator khusus untuk memastikan pendekatan sesuai tahap perkembangan. **Tahap Pertama; Ice Breaking** untuk fondasi karakter awal seluruh kelompok mengikuti aktivitas *ice breaking* interaktif guna menanamkan karakter dasar toleransi (melalui permainan kelompok), tanggung jawab (sistem reward atas penyelesaian tugas), disiplin (pengaturan waktu partisipatif), kerja sama. **Tahap kedua; Pendampingan** terfokus per Kelompok kelompok bawah pengenalan nilai jujur, kerja keras, dan kreatif via permainan tradisional (contoh: gobak sodor dengan modifikasi aturan kejujuran). Kelompok tengah dan kelompok atas, yaitu edukasi *self-grooming* (perawatan diri) untuk membangun percaya diri, kemandirian, dan

peduli lingkungan, dikaitkan dengan relevansinya dalam kehidupan remaja. **Tahapan ketiga**, yaitu program Ramadan berbasis karakter pada minggu berikutnya, seluruh kelompok mengikuti: Mengaji dan menghafal doa/surah pendek (penguatan karakter religius), Kisah keteladanan Nabi (penanaman nilai empati, kejujuran, dan integritas).

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan strategi pelaksanaan bertahap yang dirancang, pelaksanaan pendampingan karakter di Selumit Pantai menghasilkan dinamika perkembangan yang berbeda pada setiap kelompok usia. Berikut adalah hasil dan pembahasan mendetail per tahap intervensi.

Saat pelaksanaan, dimulai dengan melakukan kategorisasi peserta berbasis usia. Pembentukan kategorisasi ini efektif secara praktis. koordinator khusus mampu menyusun aktivitas dengan kompleksitas kognitif dan sosial yang sesuai. Kelompok bawah merespons aktivitas sensori-motorik dan instruksi sederhana, kelompok tengah mampu menangani aturan permainan lebih kompleks dan diskusi terpandu, sedangkan kelompok atas menunjukkan kemampuan abstraksi dan refleksi diri dalam diskusi. Dinamika kelompok homogen secara usia meminimalisir dominasi peserta usia jauh lebih tua/muda.

Gambar 1.
Dinamika Kelompok Atas



Gambar 2.
Dinamika Kelompok Tengah



Gambar 3.
Dinamika Kelompok Bawah



Tahap pertama pemberian *ice breaking* interaktif sebagai fondasi karakter awal dimana peserta mampu mengikuti arahan pendamping. Efektivitas *ice breaking* ini mendukung peserta untuk belajar nilai-nilai karakter bukan melalui ceramah namun melalui *experiential learning* dan *observational learning* saat dilakukannya *ice breaking*. *Ice Breaking* salah satu media pembelajaran yang meyenangkan dengan mengedepankan unsur inovatif, kreatif, futuristic. Membuat suasana belajar yang kondusif merupakan salah satu faktor penting demi mendapatkan perhatian penuh dari peserta Menurut M. Said dalam Sunarto “*Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok (Sunarto, 2017).

Gambar 4
Ice Breaking



Tahap kedua pendampingan berdasarkan kelompok, yaitu kelompok bawah diberikan pengenalan kejujuran, disiplin, kerja keras kreatif melalui permainan tradisional dan media belajar seperti ular tangga. Permainan dengan aturan ini membuat para peserta kelompok bawah dapat memaknai kejujuran, kedisiplinan lewat aturan permainan. Permainan ini merangsang komunikasi, kolaborasi, serta saling membantu antarsiswa. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat memperkuat nilai-nilai karakter seperti kerjasama, tanggung jawab, dan toleransi.

Peserta mampu memahami konsep jujur dalam konteks nyata didalam permainan sehingga peserta kelompok bawah mulai Menyusun formasi dengan didampingi koordinator agar terhindar dari lawan. Pendekatan yang dilakukan sangat sesuai dengan tahap perkembangan, dimana nilai-nilai abstrak seperti jujur perlu diwujudkan dalam tindakan dan objek konkret yang dapat dilihat dan dialami secara langsung.

Gambar 5.
Pengenalan Nilai-Nilai Karakter



Kelompok tengah dan atas diberikan edukasi terkait *self grooming* untuk karakter kemandirian, percaya diri dan peduli lingkungan. *Self grooming* bertujuan agar para peserta tengah dan atas memiliki pengetahuan bagaimana cara membersihkan diri dasar, perawatan kulit sederhana serta penampilan rapi. Edukasi ini juga membahas ketika kita mampu merawat diri, individu akan merasakan kepercayaan diri yang meningkat, serta mendapatkan penerimaan sosial dari lingkungan.

Gambar 6.
Pendampingan Ramadhan Berbasis Karakter



Tahap ketiga pendampingan Ramadhan berbasis karakter, aktivitas keagamaan selama Ramadhan berfungsi sebagai penguatan karakter religious dan nilai moral. Pengajian dan hapalan doa/surah pendek meningkatkan kedisiplinan dan ketekunan terutama terlihat pada usaha menghafal. Selain itu menonton kisah keteladanan nabi berhasil mengajak peserta untuk aktif bertanya.

Gambar 6.

Pendampingan Ramadhan Berbasis Karakter



Pendampingan selama bulan Ramadhan memanfaatkan momentum spiritual Ramadhan, Proses mengaji dan menghafal melatih *self-regulation* dan disiplin diri (*self-discipline*), karakter esensial untuk pengembangan karakter lainnya.

Gambar 6.

Pendampingan Ramadhan Berbasis Karakter



Diskusi reflektif tentang kisah Nabi memungkinkan peserta (terutama remaja) mengkritisi dan menghubungkan nilai-nilai religius abadi dengan tantangan kontemporer, memfasilitasi pemahaman yang lebih autentik daripada sekadar doktrin. Pendekatan ini menunjukkan integrasi antara pendidikan karakter berbasis agama (*faith-based character education*) dan pendidikan karakter berbasis nilai universal (*universal values*). Pendampingan karakter di Selumit Pantai yang dirancang secara bertahap dan berdiferensiasi berdasarkan kelompok usia telah menunjukkan hasil yang signifikan.

Kesimpulan dan Saran

Program Penguatan karakter anak melalui kolaborasi pentahelix di Selumit Pantai telah membuahkan hasil yang menggembirakan dan menunjukkan efektivitas desain intervensi bertahap. Pembagian peserta ke dalam tiga

kelompok usia (6-9 tahun, 9-12 tahun, 12-17 tahun) memungkinkan pendampingan yang lebih terfokus dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan masing-masing tahap. Aktivitas ice breaking interaktif berhasil menciptakan landasan awal untuk nilai toleransi, tanggung jawab, dan disiplin melalui dinamika kelompok yang positif dan sistem partisipatif. Pendekatan terfokus per kelompok, khususnya pengenalan nilai kejujuran dan kerja keras melalui permainan tradisional modifikasi pada kelompok usia termuda serta edukasi *self-grooming* untuk membangun kemandirian dan kepedulian lingkungan pada remaja, terbukti relevan dan berdampak langsung pada perubahan perilaku serta kesadaran peserta. Momentum Ramadan dimanfaatkan secara optimal melalui program mengaji, hafalan, dan kisah keteladanan Nabi, yang memperdalam internalisasi nilai religius seperti empati, integritas, dan ketekunan. Secara keseluruhan, program ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, menyenangkan, dan kontekstual, ditandai dengan peningkatan keterlibatan peserta, munculnya perilaku kooperatif, pengakuan jujur dalam permainan, peningkatan percaya diri remaja, serta kesadaran awal akan tanggung jawab personal dan lingkungan. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan dinamika yang teramati, beberapa saran konkret diajukan untuk meningkatkan dampak dan keberlanjutan program dan Pengembangan Modul Lanjutan dan Kontinuitas.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih tulus disampaikan kepada Universitas Borneo Tarakan atas kesempatan melaksanakan Tridharma Pendidikan melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM).

Daftar Pustaka

- Antonius. (2022). Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6 (2). <https://doi.org/10.51826/edumedia.v6i2.66>
- Innike, K. (2018). Pelaksanaan Sistem Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Karakter Mahasiswa Di Pesantren Al-Manar

- Ponorogo. Repository Universita Muhammadiyah Ponorogo, 9
- Khansa, A. M., Utami, I., & Devianti, E. (2020). Analisis pembentukan karakter siswa di SDN Tangerang 15. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 158–179. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Sunarto. (2017). *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Yuma Pustaka.
- Rofi'ie, A. H. (2019). Pendidikan Karakter Adalah Sebuah Keharusan....: *Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 1(1), 113–128. <https://waskita.ub.ac.id/index.php/waskita/article/view/49%0Ahttps://waskita.ub.ac.id/index.php/waskita/article/download/49/50>
- Shofiah, A. N. & F. (2023). Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle. 8(1), 207–218.
- Mubin, M. S. (2020). Pendidikan Karakter Menurut Ibnu Miskawaih Dan Implementasinya Terhadap Pembelajaran Masa Pandemi. *Jurnal Reforma*, 9(2), 114. <https://doi.org/10.30736/rf.v9i2.319>