

SQ GARDEN STREET CHILD SEBAGAI UPAYA PENANAMAN AKHLAKUL KARIMAH PADA ANAK JALANAN DI KOTA MAKASSAR

Yulianti¹, Sitti Hajar², Rahmawati³

Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Makassar¹

Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Makassar²

Agribisnis, Universitas Muhammadiyah Makassar³

yulianti292@rocketmail.com

sytty.hajar11@yahoo.com

rahmawati1612@gmail.com

ABSTRAK

Ajaran islam bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah sehingga pemeluknya dapat mengetahui hal yang seharusnya dikerjakan, tetapi berdasarkan realita yang terjadi banyak penyimpangan yang dilakukan oleh pemeluknya seperti oleh anak jalanan. Anak jalanan merupakan salah satu permasalahan yang memerlukan perhatian yang sangat besar. Kurangnya pemberdayaan anak jalanan tersebut membuat anak jalanan di kota Makassar semakin bertambah begitupun dengan angka kriminalitas yang terjadi, hal ini di karenakan pergaulan yang tidak sehat pada lingkungan anak. SQ Garden street Child adalah taman kecerdasan spiritual anak jalanan yang didalamnya anak jalanan akan diajarkan tentang ilmu keagamaan dengan menggunakan pendekatan emosional, sehingga adanya SQ Garden street Child akan mempengaruhi perkembangan karakter anak jalanan khususnya di kota Makassar dan diharapkan anak jalanan sebagai generasi muda islam kebanggaan bangsa dalam kehidupannya selalu dilandasi dengan karakter akhlakul karimah.

Kata Kunci: Anak jalanan, Akhlakul Karimah, dan SQ Garden Street Child

ABSTRACT

Islamic teachings derived from the Qur'an and Sunnah so that followers can know things that should be done, but based on the reality that there were many irregularities committed by its adherents as the street children. Street children are one of the problems that require special attention. The lack of empowerment of street children make street children in Makassar city as well as with the growing crime rate that occurs, it is in because the association is not healthy in the child's environment. SQ Garden street Child is the garden of spiritual intelligence of street children in which street children will be taught about the science of religion by using an emotional approach, so the SQ Garden street Child will affect the character development of street children, especially in the city of Makassar and is expected to street children as young Islamic nation's pride in life is always based on the character akhlakul karimah

Keywords: Street Children, Akhlakul Karimah, and SQ Garden Street Child

PENDAHULUAN

Islam merupakan agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW yang berpedoman pada kitab suci Al-Qur'an yang diturunkan ke dunia melalui wahyu Allah SWT. Indonesia merupakan salah satu negara demokratis yang mempunyai penduduk dengan mayoritas pemeluk agama islam. Hal ini berdasarkan data pada Badan Pusat Statistika (Wahyu, 2014) "sensus penduduk tahun 2010 dengan persentase 87,2% pemeluk agama islam dibandingkan dengan pemeluk agama lain seperti kristen sebanyak 6,9%, Katolik 2,9%, Hindu 1,7%, Buddha 0,7%, dan Konghucu 0,05%".

Islam mempunyai aturan-aturan yang berlandaskan Al-Qur'an dan As-Sunnah sehingga pemeluknya dapat mengetahui hal yang harus dan tidak seharusnya dikerjakan, tetapi berdasarkan realita yang ada saat ini terjadi banyak penyimpangan. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang telah lakukan di lapangan (Nurwijayanti, 2012: 210) "bahwa tindak pidana yang dilakukan oleh anak jalanan merupakan perbuatan yang cenderung berkonotasi negatif karena, dianggap rentan terhadap tindakan kekerasan

atau criminal misalnya memalak, memeras, dan melakukan ancaman kepada korban".

Anak jalanan merupakan salah satu permasalahan yang memerlukan perhatian yang sangat besar, hal ini tertera dalam UUD 1945 hasil amandemen keempat tepatnya pasal 34 ayat 1 yang berbunyi "Fakir miskin dan anak-anak yang terlantar di pelihara oleh Negara". Tetapi melihat realita yang ada saat ini pemberdayaan untuk anak jalanan masih sangat minim dilakukan di kota-kota besar di Indonesia, salah satunya di kota Makassar. Kepala Dinas Sosial Kota Makassar Burhanuddin (Mappong, 2013) mengatakan "sebanyak 100 titik potensi penyebaran anak jalanan di Makassar", beberapa wilayah diantaranya adalah di kawasan *Fly Over*, Jl. Boulevard, Pengayoman, persimpangan Jl. Masjid raya, Jl. G. Latimojong, persimpangan Jl. S. Saddang, Jl. Persimpangan Jl. Landak baru, Makassar". Anak-anak jalanan tersebut mengamen, mengemis dan berjualan koran, padahal di usia Anak belum waktunya untuk bekerja.

Jumlah anak jalanan di kota Makassar mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir ini. Hal

ini ditunjukkan dari data Badan Pusat Statistik Kota Makassar diperoleh data tentang jumlah anak jalanan sebagai berikut:

Tabel 1 Jumlah Anak Jalanan (Anjal) Menurut Kecamatan di Kota Makassar

No	Kecamatan	Anak Jalanan
1	MARISO	164
2	MAMAJANG	121
3	TAMALATE	45
4	RAPPOCINI	79
5	MAKASSAR	142
6	UJUNG PANDANG	22
7	WAJO	35
8	BONTOALA	47
9	UJUNG TANAH	67
10	TALLO	29
11	PANAKKUKANG	157
12	MANGGALA	27
13	BIRINGKANAYA	15
14	TAMALANREA	40
	2012	990
Makassar	2011	1660
	2010	901

Sumber: Makassar dalam Angka 2013

Pemberdayaan yang kurang dilakukan di kota Makassar membuat anak jalanan semakin bertambah begitupun dengan angka kriminalitas yang terjadi, hal ini di karenakan pergaulan yang tidak sehat pada lingkungan anak jalanan yang telah merusak akhlaknya karena secara psikologis Anak adalah anak-anak yang pada taraf tertentu belum

mempunyai bentukan mental emosional dan kecerdasan spiritual yang kokoh, sehingga ketika bergelut dengan dunia jalanan yang keras, Anak cenderung berpengaruh negatif bagi perkembangan dan pembentukan kepribadiannya.

Pendidikan atau pembelajaran yang paling sesuai dan tepat untuk dilakukan untuk membentuk kecerdasan spiritual anak jalanan adalah pembelajaran jalur nonformal didalam pembentukan kecerdasan spiritual yang sangat penting untuk anak jalanan karena berdasarkan hasil penelitian Danah Zohar (Salafudin, 2010) “Kendali jiwa yang menahan dan mengontrol tindakan dan perbuatannya yaitu adanya kepercayaan kepada Tuhan dan ketekunannya dalam mengindahkan ajaran-ajaran agamanya, kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan yang tertinggi dan berada di bagian diri yang dalam, berhubungan dengan kearifan di luar ego atau pikiran sadar”, dan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembentukan spiritual anak jalanan adalah Al-Qur’an, hal ini sesuai dengan pernyataan (Cairo: 2014) “Al-Qur’an sudah memprediksi dan sekaligus memberi solusi cerdas

yakni formula ampuh yang mampu menyelesaikan permasalahan realitis yang terjadi di era modern sekarang ini”.

METODE PENULISAN

Jenis Tulisan

Penulisan karya tulis ini bersifat penelitian pustaka (*Library Research*) yang disajikan secara deskriptif mengenai *SQ Garden Street Child* sebagai Upaya Penanaman Akhlakul Karimah pada Anak Usia Dini di Kota Makassar.

Objek Tulisan

Objek dari tulisan ini adalah anak jalanan yang terdapat di Kota Makassar melalui *SQ Garden Street Child* sebagai Upaya Penanaman Akhlakul Karimah pada Anak Usia Dini di Kota Makassar.

Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang ada dalam penulisan karya tulis ini diperoleh dari berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang ada, seperti dari buku, dan media internet.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam karya tulis ini diawali dengan pengambilan dan pengumpulan data yang sesuai dengan masalah yang akan dikaji. Data tersebut kemudian

diseleksi secara relevan dengan masalah yang dikaji. Setelah semua data terkumpul, dilakukan analisis secara deskriptif kualitatif dan kemudian memberikan solusi berupa *SQ Garden Street Child* sebagai Upaya Penanaman Akhlakul Karimah pada Anak Usia Dini di Kota Makassar.

PEMBAHASAN

Kondisi Spiritual Anak Jalanan di Kota Makassar

Anak jalanan merupakan generasi penerus bangsa yang merupakan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Seorang anak mempunyai hak dan kebutuhan hidup yang perlu dipenuhi yaitu: Hak kebutuhan untuk makan dengan zat-zat yang bergizi, kesehatan, bermain, kebutuhan emosional, pengembangan moral, spiritual, pendidikan serta memerlukan lingkungan keluarga dan sosial yang mendukung kelangsungan hidupnya, namun saat ini menjadi salah satu permasalahan sosial yang masih saja belum terselesaikan termasuk di Kota Makassar, beberapa wilayah di Makassar yang paling sering di jumpai anak jalanan adalah di *Fly over* dan pantai losari.

Anak jalanan secara umum dalam kesehariannya, berhadapan dengan kehidupan yang sangat keras misalnya mengamen, memulung, mengemis, bahkan adapula yang hanya lebih senang hidup liar di jalan tanpa ada usaha. Mengamati lingkungan pergaulan sehari-hari, serta kegiatan yang Anak lakukan maka kasus anak jalanan selain dapat menimbulkan kerawanan sosial, juga kerawanan dalam nilai-nilai keagamaan yang merupakan pondasi bagi anak jalanan dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari.

Kerawanan ini disebabkan karena tidak memiliki kesempatan untuk memperoleh bimbingan keagamaan atau spiritual, sehingga anak jalanan kurang dalam kecerdasan spiritualnya. Kondisi kehidupan seperti ini, tindakan emosional dapat terjadi sewaktu-waktu sebagai hasil dari tidak adanya nilai-nilai yang dapat mengikat dan mengatur sikap dan perilaku negatif anak jalanan. Dengan demikian Anak akan mudah terpropokasi oleh berbagai isu yang berkembang. Ketika hal ini terus berlanjut maka anak jalanan akan berada dalam budaya yang spiritualnya minim sehingga akan menghasilkan generasi yang matrealisme, anarkisme,

egoisme, dan bahkan dapat kehilangan agamanya. Anak-anak jalanan bukan hanya tanggung jawab pemerintah terkhusus pada nilai spiritualnya, namun merupakan tanggung jawab kita semua baik dari pihak mahasiswa sebagai *agent of change*, pelaku bisnis, dan masyarakat atau komunitas.

Konsep dan Implementasi *SQ Garden Street Child* sebagai upaya Penanaman Akhlakul Karimah pada Anak Jalanan di Kota Makassar

SQ Garden Street Child merupakan taman kecerdasan spiritual anak jalanan sebagai wadah pemberdayaan anak jalanan yang didesain lebih unik dan menarik dengan mengutamakan penanaman nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran pada taman tersebut yang akan membentuk akhlakul karimah anak jalanan. Konsep dengan desain yang unik karena menggunakan taman sebagai tempat atau pusat pembelajaran anak jalanan yang notabenehnya taman tidak terlalu membutuhkan lahan yang luas dalam pembangunannya, selain itu taman memberikan nuansa yang dipenuhi dengan berbagai macam bunga dan

tanaman sehingga memberikan kesan yang menyenangkan, menggembirakan, kenyamanan, dan kesenangan bagi pengunjungnya, dengan nuansa taman tersebut maka akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga tidak akan menimbulkan kebosanan dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi anak jalanan.

Konsep dengan desain yang menarik karena taman ini akan dibagi menjadi dua item sehingga dibagi menjadi dua tempat yaitu untuk *Creative Day* dan untuk *Games Day* yang setiap item ini akan diajarkan dan dilatih tentang nilai-nilai spiritual seperti nilai kejujuran, keteladanan, kerajinan, rasa saling menolong, menghormati, dan nilai-nilai spiritualnya lainnya yang akan menanamkan akhlakul karimah pada anak jalanan. Setiap item ini akan didampingi oleh peran *quadruple helix* dengan sinergitas kinerja antara empat pihak yang akan berperan aktif yaitu akademisi (*academician*), pelaku bisnis (*business*), pemerintah (*government*), dan masyarakat (*community*). Berikut kurang lebih desain dari *SQ Garden Street Child* :



Gambar 1 Desain luar
Sumber: tamanmini.com



Gambar 2 desain ruang games day
Sumber: trimbistamanindah



Gambar 3 Ruang creative day
Sumber: www.desaingambar.com

Anak jalanan memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga konsep *SQ Garden* menggunakan pendekatan emosional kepada anak jalanan. Selain itu dalam menarik anak jalanan *spiritual questions* tidak bisa langsung diterapkan kepada anak jalanan sehingga dalam karya ini penulis mengambil dua item yaitu *Creative Day* dan item yang kedua adalah *Games Day*. Berikut konsep dari kedua item dalam *SQ Garden Street Child*:

a. *Creative Day*

Crative day adalah sebuah konsep yang didalamnya terdapat

aktifitas yang dilakukan oleh anak jalanan yang berlangsung secara lebih menarik dan lebih menyenangkan. Mekanisme jalannya *Creative day* di dalam *SQ GARDEN* ini, adalah anak jalanan akan melakukan proses pembuatan karya hasil kreativitas Anak baik dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas dan tak terpakai lagi yang telah tersedia di dalam *SQ GARDEN Room*. Proses pembuatan karya, Anak dibimbing oleh para tokoh masyarakat yang yang terbentuk didalam sebuah komunitas tertentu dengan berbagai *basic* keterampilan yang berbeda.

Pola pembuatan karya diarahkan menjadi hal-hal yang lebih menarik dengan berorientasi pada makna dan nilai-nilai keislaman. Setelah tahap tersebut, maka kemudian hasil karya dari anak-anak jalanan ini kemudian dilanjutkan ke dunia *entreprneurship*.

Setelah pengetahuan tentang kewirausahaan ini telah tertanam di dalam benak anak jalanan ini, maka Anak akan mampu untuk kemudian berpikir lebih terarah dan menghasilkan uang dengan cara

yang lebih tepat tanpa harus mengemis atau mengamen. Tahap ini akan terus berlanjut hingga anak-anak jalanan di *SQ GARDEN* ini akan menghasilkan hasil karya kreatif yang memungkinkan memiliki nilai jual yang tinggi di pasaran. Ketika hal ini telah tercapai, maka secara tidak langsung anak jalanan akan diarahkan lagi untuk kemudian berperan sebagai pelaku bisnis dalam hal ini juga ini dapat menjadi sebuah tempat bertukar pendapat dengan para anak jalan dalam menjalankan usaha bisnisnya, dan tempat untuk menjalin hubungan kemitraan dengan pebisnis lainnya.

b. *Games Day*

Anak jalanan memerlukan perhatian yang lebih dari berbagai pihak. Baik dari kalangan akdemisi, masyarakat, dan pemerintah. Jika ketiga pihak ini bersinergi dalam mewujudkan sebuah konsep dengan mengembangkan anak jalanan, maka usaha untuk mewujudkan generasi penerus bangsa yang berkarakter dan berjiwa mandiri serta selalu berdasarkan atas jiwa-jiwa spiritual, akan terwujud dengan pasti.

Games merupakan permainan yang sangat disenangi oleh anak-anak dan salah satu media yang sangat efisien dalam mendidik anak-anak saat terlepas dari pengawasan orangtua. *Game day* adalah sebuah konsep yang menggambarkan kehidupan bermain yang dilakukan oleh anak-anak jalanan, didalamnya anak-anak jalanan akan melakukan permainan yang tentunya memiliki makna yang berhubungan dengan keagamaan. Adapun permainan yang tersedia dalam *games day* ini adalah permainan dengan konsep *ambala games*, yang merupakan salah satu jenis permainan yang dibuat di salah satu *room* dalam *SQ GARDEN* dengan mekanisme permainan yang menerapkan *punishment* (hukuman) dalam proses permainannya. Penggunaan hukuman dalam *ambala games* dengan tujuan dapat menjadikan pribadi dari *player* dapat menjadi lebih terbentuk dan terarah dalam mewujudkan ahlakul karimah pada anak jalanan khususnya.

Cara kerja *ambala games* dimulia dimana *player* menepati *ambala* pada posisi *start*, kemudian

dimulia dengan pelemparan dadu yang menyertakan jumlah titik pada dadu mulai dari 1 hingga 6 titik sebagai petunjuk lanjutan bagi langkah *player*. Ketika penunjukkan dadu menunjuk *ambala* dengan ciri perbuatan bohong, atau mencuri bahkan perbuatan tercela lainnya yang tertera pada *ambala*. Maka pada saat itu pula, *player* akan dikenakan hukuman selain dengan menuruni tangga pada kotak *ambala* ke angka lebih rendah dari sebelumnya, maka *player* juga diberikan hukuman berupa melaksanakan perintah dari kotak yang ditunjukkan pada *ambala* yang ada, misalnya menghafal doa sehari-hari, atau bahkan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pengawas permainan. Hal ini dilakukan dengan tujuan, selain menuntun anak-anak untuk mau berfikir, maka Anak juga ditantang untuk mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menyangkut akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan *SQ Garden Street Child* dilakukan dengan beberapa tahap yaitu:

a. Pendataan Calon peserta *SQ Garden*

Calon peserta *SQ Garden* adalah seluruh anak jalanan yang berkeliaran di sekitar pantai Losari. Target awal jumlah siswa dalam program ini sebanyak 30 orang.

b. Pelaksanaan *SQ Garden*

Pelaksanaan dilakukan secara rutin selama 2 bulan. Pertemuan dilaksanakan 3 kali seminggu sehingga jumlah pertemuan selama 2 bulan sekitar 24 kali pertemuan.

c. Evaluasi *SQ Garden*

Tahapan akhir dari program ini adalah melakukan evaluasi terhadap proses yang telah dilakukan. Disamping itu, hasil evaluasi dijadikan referensi untuk anak jalanan selanjutnya yang akan belajar dalam *SQ Garden*. Rencananya program ini akan terus dilakukan secara berkelanjutan yaitu hasil dari kreativitas dari anak jalanan akan dipasarkan dan bermitra dengan para pelaku bisnis. *SQ Garden* akan dilaksanakan di dekat Pantai Losari karena merupakan titik berkumpulnya anak jalanan di kota Makassar.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kondisi spiritual anak jalanan di kota Makassar Anak jalanan tidak memiliki kesempatan untuk memperoleh bimbingan keagamaan atau spiritual, sehingga anak jalanan kurang dalam kecerdasan spiritualnya. Dalam kondisi kehidupan seperti ini, tindakan emosional dapat terjadi sewaktu-waktu sebagai hasil dari tidak adanya nilai-nilai yang dapat mengikat dan mengatur sikap dan perilaku negatif anak jalanan yaitu nilai-nilai spiritual. Akibatnya, anak jalanan akan berada dalam budaya yang spiritualnya minim sehingga akan menghasilkan generasi yang matrealisme, anarkisme, egoisme, dan bahkan dapat kehilangan agamanya.
2. Konsep *SQ Garden Street Child* sebagai upaya Penanaman Akhlakul Karimah pada Anak Jalanan di Kota Makassar yaitu didesain lebih unik dan menarik dengan mengutamakan penanaman nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran pada taman tersebut yang akan membentuk

akhlakul karimah anak jalanan, yang dibagi menjadi dua item yaitu *creative day* dan *games day* yang penerapannya menggunakan pendekatan emosional serta melibatkan empat pihak didalamnya. Selain itu pengimplementasiannya dilakukan dengan beberapa tahap yaitu mulai dari tahap pendataan anak jalanan hingga evaluasi.

Saran

1. Perlu adanya kerjasama antar keempat pihak ini dalam mewujudkan SQ Garden, agar implementasi program ini dapat berjalan lancar sehingga anak jalanan dapat terberdayakan sebagaimana yang dikehendaki.
2. Penyediaan SDM (Sumber Daya Manusia) dalam hal ini mahasiswa-mahasiswa yang berkualitas sebagai upaya mencerdaskan anak jalanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Sosial Provinsi Jatim. 2009. *Penyebab Keberadaan Anak Jalanan*. Surabaya.
- Departemen Sosial RI. 2001. *Faktor-Faktor Penyebab Munculnya Anak Jalanan*
- Departemen Sosial RI. 2003. *Himpunan Peraturan*

Perundang-undangan Bidang Kesejahteraan Sosial Buku 2 Biro Kepegawaian dan Hukum. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Faza, A.M. 2010. *IQ, EQ, SQ dan Kaitannya dengan Wahyu*. [http://www.academia.edu/2583855/IQ EQ SQ dan Kaitannya dengan Wahyu](http://www.academia.edu/2583855/IQ_EQ_SQ_dan_Kaitannya_dengan_Wahyu). Diakses pada tanggal 15 Agustus 2014.

Halim, M. Niphan Abdul. 2000. *Menghias Diri dengan Akhlak Terpuji*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

Mappong, S. 2013. *100 Titik Potensi Penyebaran Anak Jalanan Makassar*. <http://www.antarasulawesiselatan.com/berita/46229/profil-antara>. Dikutip 10 Agustus 2014.

Nata, Abudin. 1997. *Akhlak Tasawuf*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Roughton, R. 2004. *The 8TH Habit*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.