

Pendidikan Karakter Dalam Society 5.0: Transformasi Melalui Program Pancasakti Mathpreneur

Masfuad Edy Santoso¹, Yulia Nur Ekawati², Amarsyah Aprianto³, Agung Hamdani⁴, Devi Nurfitriyani⁵, Elzha Anindita Purnomo⁶, Febriani Nursyafitri⁷, Mila Ilfiana⁸, Nining Widiastuti⁹, Puruhita Marasakti¹⁰, Putri Dinda Hastinasyah¹¹, Salma Ayu Fadhila¹², Sindy Yuanita¹³, Siska Hesti¹⁴, Siti Wulandari¹⁵

¹⁻¹⁵Universitas Pancasakti Tegal

E-mail: salmaayu29@gmail.com.

ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 menuntut seseorang untuk bekerjasama dengan sistem informasi di segala bidang, terutama bidang pendidikan dan kewirausahaan. Namun, kurangnya softskill, kreativitas dan karakter seseorang dapat menjadi hambatan dalam menyelesaikan segala tantangan yang dihadapi. Sehingga, perlu adanya program seperti Program Pancasakti Mathpreneur untuk membangun karakter yang kuat dan jiwa kewirausahaan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan mampu menyelesaikan tantangan dalam masyarakat yang berbasis teknologi pada era society 5.0. Program ini bertujuan untuk membangun karakter tangguh di era society 5.0 melalui Program Pancasakti Mathpreneur di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Tegal dan mengetahui peran anak panti dalam membangun jiwa kewirausahaan. Kegiatan ini melibatkan 33 anak panti dan pengurus. Metode pengabdian dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Data diambil dengan teknik ceramah, diskusi, dokumentasi dan praktek secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan program dengan baik dan memberikan dampak positif dalam membangun jiwa kewirausahaan anak panti seperti meningkatkan rasa percaya diri, kreatif, dan bertanggung jawab. Selain itu, meningkatkan kemandirian dan menumbuhkan kreatifitas berwirausaha dengan cara memikirkan apa yang akan dijual sesuai minat konsumen. Anak panti juga dapat memunculkan keberanian dalam mengelola bisnis yang mengarah pada jiwa kepemimpinan. Di era society 5.0 anak panti diarahkan pada kewirausahaan berbasis teknologi sebagai alat berinovasi dan memasarkan produk/jasa.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Kewirausahaan, Pancasakti Mathpreneur

Character Education In Society 5.0: Transformation Through The Pancasakti Mathpreneur Program

ABSTRACT

The era of industrial revolution 4.0 requires people to work together with information systems in all fields, especially in education and entrepreneurship. However, the lack of soft skills, creativity and character can be an obstacle in solving all the challenges faced. Thus, there is a need for programmes such as the Pancasakti Mathpreneur Programme to build a strong character and entrepreneurial spirit in facing the industrial revolution 4.0 era and being able to solve challenges in a technology-based society in the society 5.0 era . This programme aims to build a strong character in the era of society 5.0 through the Pancasakti Mathpreneur Programme at the Tegal Muhammadiyah Orphanage and find out the role of orphans in building an entrepreneurial spirit. This activity involved 33 orphans and administrators. The service method was carried out with a qualitative approach. Data were collected using lectures, discussions, documentation and direct practice techniques. The results showed that the programme was well implemented and had a positive impact on building the entrepreneurial spirit of orphans such as increasing self-confidence, creativity, and responsibility. In addition, increasing independence and fostering entrepreneurial creativity by thinking about what to sell according to consumer interests. Orphans can also bring courage in managing a business that leads to leadership. In the era of society 5.0 , orphans are directed towards technology-based entrepreneurship as a means of innovating and marketing products/services.

Keywords: Characters Education, Entrepreneurship, Pancasakti Mathpreneur

PENDAHULUAN

Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Tegal terletak di daerah yang strategis di tengah – tengah Kota Tegal tepatnya pada Jalan Kartini Nomor 43 Mangkukusuman, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal. Kondisi tersebut strategis dikarenakan letaknya yang berada di pinggir jalan raya dan dekat dengan pusat keramaian seperti Alun – alun Kota Tegal, Yogya Mall, Klinik Sehat, Aneka jajan disepanjang Jalan Kartini dan Sekolah – sekolah mulai dari jenjang SD sampai dengan SMA/SMK. Pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, memengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada anak didik untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan, dan membentuk kepribadian yang lebih baik (Azharin et al., 2021). Infrastruktur memainkan peran penting dalam pendidikan karena mendukung proses pembelajaran dan memberikan lingkungan yang kondusif bagi siswa dan pendidik. Organisasi Muhammadiyah memiliki infrastruktur pendidikan yang sangat baik dan lengkap, mulai dari jenjang PAUD sampai dengan Perguruan Tinggi yang sudah meluas di seluruh Indonesia. Semua anak Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Tegal menuntut ilmu di sekolahan milik Organisasi Muhammadiyah. Tahun ajaran 2024 ini, terdapat 23 anak panti dimana 10 anak sedang duduk dibangku SMP dan 13 anak lainnya sudah berada di jenjang SMA/SMK. Panti asuhan Yatim Muhammadiyah Kota Tegal memiliki kegiatan diantara lain kegiatan pengajian, pembelajaran, dan kerja bakti kebersihan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus panti didapat informasi bahwa tidak adanya kegiatan dalam mengembangkan kreativitas anak-anak Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kota Tegal.

Panti asuhan merupakan wadah untuk membantu meningkatkan kesejahteraan anak asuh dengan cara membina, mendidik, membimbing, mengarahkan, memberikan kasih sayang sehingga mempunyai karakter dan potensi baik minat, bakat, maupun keterampilan,

dan life skill (Eliyatiningsih et al., 2017). Pendidikan karakter sangat diperlukan bagi mereka untuk bisa bertahan hidup dan bersaing di era Society 5.0. Karakter yang diperlukan seperti rasa kecerdasan emosional, kreatif, percaya diri, beretika, berkolaborasi, tanggung jawab, dan kesadaran teknologi (Suryana et al., 2022). Sebagai bentuk pendidikan karakter yang perlu ditumbuhkan yaitu perwujudan kreativitas dalam menghadapi tantangan sehari-hari. Kreativitas merupakan kegiatan dalam mengembangkan keterampilan dasar yang perlu dikembangkan kepada anak-anak. Kreatif merupakan elemen yang masuk pada profil pelajar pancasila. Pelajar pancasila yang kreatif adalah pelajar yang bisa menghasilkan gagasan, karya, dan tindakan yang orisinal, serta mengembangkan keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan (Pertiwi et al., 2021)

Salah satu permasalahan yang muncul di masyarakat yaitu pengelolaan sampah yang belum maksimal. Sampah merupakan masalah klasik terutama bagi masyarakat perkotaan. Semakin tinggi tingkat kepadatan penduduk, semakin tinggi sampah yang dihasilkan. Dengan demikian semakin kompleks pula pengelolaan sampah tersebut. Berdasarkan data dari ScienceMag, jumlah produksi sampah plastik global sejak 1950 hingga saat ini cenderung selalu menunjukkan peningkatan. Pada 1950, produksi sampah dunia ada di angka 2 juta ton per tahun. Sementara 65 tahun setelah itu, pada saat ini produksi sampah sudah ada di angka 381 juta ton per tahun. Angka ini meningkat lebih dari 190 kali lipat, dengan rata-rata peningkatan sebesar 5,8 ton per tahun (Azanella, 2018).

Data dari Kementerian Lingkungan Hidup Indonesia menunjukkan bahwa jumlah sampah plastik yang terbuang mencapai 26.500 ton per. Sampah dunia ternyata didominasi oleh sampah plastik dengan persentase 32%. Meningkatnya jumlah sampah plastik

ini menjadi sebuah hal yang dapat mengancam kestabilan ekosistem lingkungan, mengingat plastik yang digunakan saat ini adalah nonbiodegradable (plastik yang tidak dapat terurai secara biologis). Permasalahan tersebut tidak dengan serta merta dapat terselesaikan melalui pelarangan atau pengurangan penggunaan plastik. Volume sampah plastik yang semakin besar menjadi momok bagi lingkungan dan masyarakat Indonesia. Pasalnya, daya tampung Tempat Pemrosesan Akhir (TPA) terbatas. Belum lagi, tidak semua sampah plastik bisa didaur ulang. Oleh sebab itu, pengurangan produksi plastik sekali pakai dan penerapan konsep ekonomi sirkular merupakan solusi utama dari krisis masalah plastik. Greenpeace terus mendorong para pemangku kepentingan untuk bisa mengaplikasikan sistem penggunaan kembali (reuse) dan isi ulang (Rasyadi, 2019).

Limbah menurut kamus bahasa Indonesia adalah sisa proses produksi. Secara umum yang disebut limbah adalah bahan sisa yang dihasilkan dari suatu kegiatan dan proses produksi, baik pada skala rumah tangga, industri, pertambangan, dan sebagainya. Limbah adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik (rumah tangga). Kepedulian akan daur ulang limbah kertas dan plastik merupakan salah satu langkah kepedulian terhadap lingkungan yaitu global warming yang salah satunya akibat penebangan pohon dan limbah plastik yang berbahaya bagi lingkungan.

Dengan permasalahan di atas, perlu adanya kegiatan yang menumbuhkan karakter dan jiwa kewirausahaan bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan zaman. Oleh karena itu, tim melaksanakan program yang bertujuan meningkatkan karakter percaya diri, tanggung jawab, dan kreatif bagi anak-anak Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kota Tegal dengan 3 bidang yaitu bidang kependidikan, bidang lingkungan, dan bidang kewirausahaan. Ketiga bidang ini merepresentasikan pengembangan kreativitas dengan menyesuaikan pemanfaatan lingkungan sekitar dan

memperhatikan manfaat *continuitas* yang dapat digunakan kedepannya oleh anak-anak Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kota Tegal. Salah satu kunci kemakmuran bangsa adalah peningkatan wirausahawan. Jika semua anak muda bercita-cita menjadi pegawai, maka beban negara akan menjadi beban terberat dalam mempekerjakan mereka dari tahun ke tahun. Anak-anak dapat belajar kreativitas sejak dini, dan mereka juga harus memiliki kepercayaan diri untuk menjadi wirausaha karena mereka ingin menjadi profesional yang mereka cita-citakan (Sari et al., 2021).

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, penting untuk memanfaatkan aspek yang ada di lingkungan sekitar dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan penerapan mata kuliah Projek Kepemimpinan. Hal ini bertujuan agar anak-anak sekolah dari Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Tegal dapat memahami dan berperan aktif dalam pengembangan potensi dan kemampuan dalam pribadi mereka di masa depan. Melihat bahwa belum ada pembelajaran yang mengintegrasikan digitalisasi dan kreativitas serta kemampuan berwirausaha, kami sebagai pendidik merasa tertarik untuk menggabungkan budaya dan latar belakang anak Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Tegal ke dalam proses belajar. Kami membuat pembelajaran yang bermakna dengan pelatihan mendesain berbasis media canva dan mengembangkan kemampuan kreativitas anak dengan memanfaatkan limbah botol plastik serta melatih berwirausaha anak panti dengan membuat produk jajan serta kreativitas yang memiliki nilai jual. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang berarti dan relevan bagi anak, serta memupuk rasa kebanggaan terhadap kreativitas dan kemampuan mereka sendiri.

METODOLOGI

Pancasakti Mathpreneur Program dilaksanakan bersama Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Tegal dengan lama pelaksanaan 3 bulan, sejak bulan Mei s.d Juli 2024. Target dalam program ini adalah anak panti yang berjumlah 33 anak berjenjang pendidikan SMP – SMA/SMK. Dalam pelaksanaannya program ini terbagi menjadi 3 bidang yaitu bidang pendidikan dengan proyek pelatihan canva, bidang lingkungan dengan proyek kreasi totebag mozaik dengan memanfaatkan limbah plastik dan kreasi botol bekas serta bidang kewirausahaan dengan proyek pembuatan *tahu aci* “PasTi”. Program ini dilaksanakan melalui pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus di masyarakat. Teknik pengambilan data melalui ceramah (penjelasan proyek dari setiap bidang), diskusi (tanya jawab), dokumentasi, praktek langsung pembuatan proyek dari setiap bidang, dan angket kepuasan proyek.

Guna pelaksanaan Pancasakti Mathpreneur Program berjalan lancar, sebelum kegiatan berjalan, tim menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan masing-masing proyek. Adapun alat dan bahan dapat dilihat pada link target luaran kami yang telah di HKI kan yaitu buku tutorial pembuatan setiap proyek dan video tutorial pembuatan tahu aci, sebagai berikut: <http://tiny.cc/LuaranPK>.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Kegiatan Pemanfaatan Limbah Plastik

Kegiatan pemanfaatan limbah plastik menjadi barang bernilai guna berupa *Totebag Mozaik* di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kota Tegal berlangsung lancar dan para peserta tampak antusias selama kegiatan. Pada pelatihan ini anak-anak akan diajarkan untuk membuat *Totebag Mozaik* dari limbah plastik bekas kemasan. Anak-anak dibagikan alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu limbah plastik, totebag, lem, gunting, dan desain gambar mozaik. Kemudian anak-anak di Panti Asuhan diminta mengkreasi sendiri alat dan bahan tersebut menjadi sebuah *Totebag Mozaik*. Melalui kegiatan ini anak-anak diberikan bekal bagaimana memanfaatkan limbah plastik kemasan yang sudah tidak digunakan menjadi *Totebag Mozaik*, yang mana dari barang tersebut nantinya dapat bernilai guna dan jual untuk anak-anak Panti Asuhan maupun di masyarakat sekitar. Dengan pemanfaatan limbah plastik kemasan ini diharapkan anak-anak dapat lebih mengembangkan kreatifitasnya serta diharapkan nantinya tidak ada lagi tumpukan sampah plastik yang mengganggu pemandangan dan menjadi sampah yang sulit terurai.

Kegiatan pelatihan dan pembuatan logo dari canva di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kota Tegal berlangsung lancar dan para peserta antusias dalam mengikuti kegiatan. Pada pelatihan ini anak-anak diajarkan bagaimana caranya membuat logo di canva. Fasilitator memberikan contoh logo yang sudah dibuat dan anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membuat desain logo. Template gambar utama sudah diberikan kepada para peserta untuk selanjutnya peserta pada kelompoknya membuat logo sekreatif mungkin. Pada pelaksanaannya peserta mampu membuat logo dengan berbagai inovasi yang sudah dikreasikan bersama kelompoknya. Melalui kegiatan ini anak-anak diberikan pengetahuan selain mendesain logo aplikasi canva juga bisa digunakan untuk membuat desain lain atau mempunyai beberapa template yang bisa digunakan para peserta nantinya.

Keunggulan dari Canva mampu digunakan lewat mobile selain dari laptop/PC, sehingga para peserta bisa menggunakan sewaktu-waktu untuk membuat desain yang ingin dibuat (Isnaini et al., 2021).

Kegiatan pemanfaatan botol plastik menjadi barang bernilai guna di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kota Tegal berlangsung lancar dan para peserta antusias selama melaksanakan kegiatan. Pada pelatihan ini anak-anak akan diajarkan untuk membuat tempat pensil dari botol plastik bekas dan gantungan kunci dari tutup botol plastik bekas dengan berbagai bentuk dan ukuran (Rukiah et al., 2020). Fasilitator membagikan sejumlah botol plastik dan tutupnya, kain flanel, tali rami, serta alat-alat yang dibutuhkan kepada setiap kelompok seperti gunting dan lem. Kemudian anak-anak di Panti Asuhan diminta mengkreasikan sendiri barang dan alat tersebut menjadi sebuah tempat pensil dan gantungan kunci. Fasilitator juga memberikan bentuk dan contoh tempat pensil serta gantungan kunci yang dapat anak-anak kreasikan. Melalui kegiatan ini anak-anak diberikan bekal keterampilan dalam memanfaatkan botol plastik yang sudah tidak digunakan menjadi tempat pensil dan tutup dari botol plastik tersebut dapat dibuat gantungan kunci, yang mana dari kedua barang tersebut nantinya akan bernilai guna dan jual untuk anak-anak Panti Asuhan maupun di masyarakat sekitar. Sehingga dengan pemanfaatan botol plastik dan tutupnya ini tidak ada lagi limbah sampah botol plastik yang mengganggu pemandangan dan menjadi sampah yang sulit terurai (Nurkamid et al., 2022).



Gambar 2. Pembuatan Tahu Aci “PasTi”

Tahu aci merupakan makanan khas daerah Kota Tegal yang disukai oleh semua kalangan, mudah dibuat dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi. Sehingga tidak sedikit masyarakat Kota Tegal yang memiliki usaha industri tahu sekaligus menjadi penjual tahu aci. Dalam Program Pancasakti Mathpreneur, proyek pembuatan *tahu aci* “PasTi” merupakan proyek keempat yang termasuk dalam bidang kewirausahaan. *Tahu aci* “PasTi” merupakan inovasi tahu aci yang dicampur dengan ampas tahu. Hal tersebut dikarenakan banyak industri tahu di Kota Tegal yang tidak memanfaatkan limbah ampas tahu untuk makanan atau hanya dijadikan sebagai makanan hewan ternak. Proyek ini dilaksanakan pada pertemuan ketiga bersama anak Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Tegal. Inovasi *tahu aci* “PasTi” bertujuan untuk memanfaatkan limbah ampas tahu menjadi campuran tahu aci sehingga memiliki nilai jual yang tinggi dan bisa menjadi peluang berwirausaha. Dalam pelaksanaannya anak – anak panti terlihat antusias dan senang dalam belajar bersama membuat tahu aci ini. Tidak sedikit dari mereka yang bertanya tentang takaran-takaran bahan jika dalam porsi yang banyak. Rasa dari *tahu aci* “PasTi” enak seperti tahu aci pada umumnya tidak asam atau terasa hambar karena terdapat ampas tahu. Namun, dalam membuatnya tetap harus memperhatikan perbandingan takaran sesuai dengan tutorial di youtube atau buku panduan proyek kami. Pada umumnya tahu aci Tegal dimakan dengan “cengis” atau cabe rawit. Namun, kami menginovasikan berbagai macam saus yang dapat dihidangkan bersama tahu aci “PasTi” seperti saus bangkok, saus mentai, dan chili oil. Dari pelaksanaan proyek tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan tahu aci “PasTi” dapat menumbuhkan kreatifitas dan jiwa wirausaha anak Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Tegal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa harapan baik dari mereka yang mengatakan bahwa setelah lulus mereka ingin menjadi pengusaha tahu aci yang sukses.

KESIMPULAN

Kegiatan pendidikan karakter melalui program Pancasakti Mathpreneur berupa pelatihan canva, pemanfaatan limbah plastik, dan pembuatan tahu aci berjalan dengan lancar dan direspon positif oleh anak-anak Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kota Tegal. Anak-anak panti asuhan sangat antusias mendengarkan materi dari narasumber dan melakukan praktik pelatihan canva, pembuatan totebag mozaik, tempat pensil dan gantungan kunci dari botol plastik dan tutupnya, dan pembuatan tahu aci. Mereka menyadari pentingnya penguatan karakter dan jiwa kewirausahaan sebagai bekal mereka menghadapi tantangan zaman. Mereka juga berharap kegiatan ini tidak hanya berlangsung saat kegiatan penelitian saja, namun ke depan dapat dilanjutkan dan dilaksanakan di tempat lainnya untuk membekali, menumbuhkan dan mengembangkan karakter, keahlian, dan jiwa kewirausahaan generasi muda dan masyarakat pada umumnya.

REFERENSI

Azharin, B. P., & Khasanah, N. A. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Fikih Di MI Muhammadiyah Pandean Kecamatan Karanganyar Kabupaten Ngawi. *Journal Al-Ilmu*, 1(1), 22–30.

Eliyatiningsih, E., & Etikasari, B. (2017). Pembinaan Sociopreneur sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Kemandirian Anak Yatim di Yayasan Raudlatul Akbar Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. *Prosiding*.

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.

Luthfia Ayu Azanella. (2018). Sampah Plastik Dunia dalam Angka. Retrieved 19 September 2024, from <https://internasional.kompas.com/read/2018/11/21>

/18465601/sampah-plastik-dunia-dalam-angka?page=all

Muharram Atha Rasyadi. (2019). Sampah Kemasan Makanan dan Minuman Mendominasi. Retrieved 19 September 2024, from <https://www.greenpeace.org/indonesia/cerita/4238/sampah-kemasan-makanan-dan-minuman-mendominasi/>

Nurkamid, M., & Latubessy, A. (2022). Pelatihan Pengolahan Limbah Tutup Botol Plastik dan Sosialisasi Digital Marketing di UKM Craft Pati. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 4(1).

Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi nilai pendidikan karakter dalam mata pelajaran pkn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4328–4333.

Rukiah, Y., Saptodewo, F., & Andrijanto, M. S. (2020). Penciptaan Produk Kreatif dari Tutup Botol Minuman Kemasan Plastik. *SENADA: Semangat Nasional Dalam Mengabdi*, 1(1), 1–12.

Sari, R. R. N., Hariyani, T., Arisanti, P., Kusumawati, Y., Prasetyo, E., Supriyadi, S. G., & Astari, I. Y. (2021). Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Sejak Usia Dini Di Panti Asuhan Ar-Risalah Hidayatullah. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 2(1), 66–71.

Suryana, C., & Muhtar, T. (2022). Implementasi Konsep Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara di Sekolah Dasar pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6117–6131.