



Available online at: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JLC>

LEARNING COMMUNITY

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 4 (2), 2020, 6-11

PENGELOLAAN TANOCRAFT SEBAGAI RUANG EDUKASI PEMBERDAYAAN MANTAN PEKERJA MIGRAN PEREMPUAN DI TANOKER KABUPATEN JEMBER

Ghuril Mukhajalin, Lutfi Ariefianto

Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Email : ghurilmukhajalin@gmail.com, lutfipls.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Tanoker adalah Lembaga Swadaya Masyarakat (*Non-Governmental Organization*) yang aktif pada advokasi anak-anak mantan pekerja migran melalui permainan tradisional egrang dan pemberdayaan masyarakat khususnya mantan pekerja migran perempuan di Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. Program pemberdayaan mantan pekerja migran perempuan dilaksanakan melalui pelatihan kerajinan tangan yang dinamakan Tanoker Handicraft (Tanocraft). Tujuan Tanoker memberikan program pemberdayaan bagi masyarakat untuk menciptakan lapangan pekerjaan baru. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengelolaan/manajemen Tanocraft sebagai ruang edukasi pemberdayaan mantan pekerja migran perempuan di Tanoker. Lokasi ini ditentukan menggunakan metode *purposive area* dengan teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling*, Direktur Tanocraft menjadi informan kunci, Direktur Tanoker, Staf/Karyawan Tanocraft, dan Mantan Pekerja Migran Perempuan sebagai informan pendukung. Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini yaitu perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan triangulasi (triangulasi sumber dan triangulasi teknik). Analisis data di lapangan menggunakan model Miles and Huberman dengan langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil dari penelitian ini yaitu pengelolaan Tanocraft memiliki fungsi-fungsi manajemen yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pembinaan, evaluasi, dan pengembangan. Perencanaan diawali dengan proses *needs assesment* dan merancang konsep kegiatan, sasaran, anggaran, output, dan *outcome*. Pengorganisasian yang dibagi menjadi dua, yaitu pengorganisasian masyarakat dan pengorganisasian staf/karyawan. Penggerakan dijalankan tidak menggunakan imbalan/uang transport dalam proses pelatihan. Pembinaan dilakukan dengan memberikan materi-materi yaitu kewirausahaan, keterampilan atau manajemen produksi, pengorganisasian dan *public speaking*, keuangan keluarga dan keuangan usaha, marketing/manajemen penjualan dan *marketing promotion*, *gender perspective* atau pengetahuan gender. Evaluasi, aspek-aspek yang dievaluasi yaitu proses pembelajaran yang spesifik pada materi dan pemateri. Pengembangan, Tanocraft adalah hasil dari sebuah pengembangan program, sebab awalnya adalah sebuah program pelatihan yang berkembang menjadi sebuah wadah ekonomi baru bagi masyarakat Ledokombo. Kesimpulan Tanocraft menjadi ruang alternatif atau tempat belajar masyarakat untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat kerajinan tangan yang memberikan dampak terhadap perekonomian dan sosial-kultural.

Kata Kunci: *Tanocraft, Pekerja Migran Perempuan, Tanoker.*

**MANAGEMENT OF TANOCRAFT AS A MAKERSPACE OF THE EMPOWERMENT OF
FORMER WOMEN MIGRANT WORKERS AT TANOKER IN JEMBER REGENCY**

Abstract

Tanoker is a Non-Governmental Organization which active in advocating the children of former migrant workers through traditional games of Egrang and community empowerment especially former female migrant workers in Ledokombo District, Jember Regency. The empowerment program for former female migrant workers is carried out through handicraft training called the Tanoker Handicraft (Tanocraft). Tanoker's goal is to provide an empowerment program for the community to create new jobs. This research is a qualitative descriptive study that aims to determine the management of Tanocraft as a makerspace for empowering former female migrant workers in Tanoker. This location was determined using the purposive area method with data collection techniques namely observation, interviews, and documentation techniques. The technique of determining informants uses purposive sampling, the Tanocraft Director becomes the key informant, the Tanoker Director, the Tanocraft Staff, and the Former Women Migrant Worker as supporting informants. Data validity checking techniques in this study are the extension of observation, increasing perseverance, and triangulation (triangulation of sources and triangulation of techniques). Data analysis in the field uses the Miles and Huberman model with steps such as data reduction, data display, and data verification. The results of this study are the management of Tanocraft has management functions consisting of planning, organizing, mobilizing, coaching, evaluating, and developing. Planning begins with the needs assessment process and designs the concepts of activities, goals, budget, outputs, and outcomes. Organizing is divided into two, namely community organizing and staff organizing. The mobilization is not carried out using transportation fee in the training process. Coaching is done by providing materials that are entrepreneurship, skills or production management, organizing and public speaking, family finance and business finance, marketing / sales management and marketing promotion, gender perspective or gender knowledge. Evaluation, the aspects that are evaluated are learning processes that are specific to the material and presenters. Development, Tanocraft is the result of a development program, because initially it was a training program that developed into a new economic platform for the people of Ledokombo. Conclusion Tanocraft is an alternative space or place for community learning to improve skills in making handicrafts that have an economic and socio-cultural impact.

Keywords: *Tanocraft, Women Migrant Workers, Tanoker.*

PENDAHULUAN

Fenomena Tenaga Kerja Indonesia (TKI) atau seringkali disebut juga dengan pekerja migran di Indonesia yang bekerja di luar negeri menjadi isu sentral ketenagakerjaan di tanah air. Ditulis di laman *Migrant Care* bahwa diperkirakan jumlah pekerja migran Indonesia yang berada di luar negeri sebesar 4,5 juta orang. Sebagian besar adalah perempuan (sekitar 70%) dan bekerja di sektor domestik (sebagai pekerja rumah tangga/PRT) dan manufaktur. Selebihnya, sekitar 30% adalah laki-laki, bekerja sebagai pekerja perkebunan, konstruksi, transportasi dan jasa.

Isu gender merupakan masalah utama dalam pembangunan, khususnya pembangunan sumber daya manusia. Kesenjangan dalam hal akses, partisipasi, manfaat dan penguasaan terhadap sumberdaya seperti pada bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan bidang strategis lainnya, menjadi persoalan peningkatan kualitas hidup perempuan.

Tanoker merupakan Komunitas Belajar Ledokombo yang termasuk lembaga sosial non pemerintah atau Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), di mana aktif dalam memberi pendampingan pada anak-anak pekerja migran, buruh tani, serta pekerja sektor informal lainnya. Tanoker memiliki program pemberdayaan masyarakat bagi

mantan pekerja migran perempuan melalui pelatihan kerajinan tangan yang disebut Tanocraft. Tanocraft (Tanoker Handicraft), bidang yang fokus pada wirausaha dan kerajinan, yang mengkoordinir masyarakat untuk berkumpul bersama, belajar bersama dalam mencapai kesejahteraan. Tanocraft sebagai ruang edukasi artinya bahwa posisi Tanocraft adalah memberikan ruang/wadah kepada mantan pekerja migran perempuan untuk meningkatkan kualitas hidup dan kreativitas dengan cara memberikan keterampilan kerajinan tangan (*handcraft*) yang diadopsi dari kebudayaan setempat.

Ruang edukasi adalah konsep adaptasi dari *creative hub*. The British Council, the European Creative Hubs Forum (2015) dalam Virani (2015) mengemukakan bahwa "*creative hubs as an infra-structure or venue that uses a part of its leasable or available space for networking, organisational and business development within the cultural and creative industries sectors*" (*creative hub* merupakan infrastruktur atau wadah yang menggunakan ruang alternatif untuk berjejaring, pengembangan bisnis dan organisasi dalam sektor-sektor kebudayaan dan industri kreatif). Ruang edukasi yang difungsikan sebagai wadah berkreasi untuk mengembangkan keterampilan dan memberdayakan masyarakat, sangat jarang ditemukan pada kehidupan serba teknologi saat ini. Tanocraft sebagai ruang edukasi bertujuan agar menciptakan ruang ekonomi baru bagi masyarakat khususnya mantan pekerja migran perempuan di Ledokombo. Program yang diberikan yaitu pelatihan yang disebut Sekolah Entrepreneur.

Pengelolaan/manajemen program pendidikan di luar pendidikan formal adalah sebagai upaya menerapkan fungsi-fungsi pengelolaan baik untuk setiap kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan maupun untuk satuan dan jenis pendidikan, Sudjana (2004). Pengelolaan Tanocraft sebagai ruang edukasi adalah proses pengolahan dari berbagai sumber, sumber daya manusia dan sumber daya non manusia yang dikombinasikan menjadi suatu wadah kreativitas masyarakat guna peningkatan kualitas masyarakat dari berbagai aspek. Kreativitas masyarakat mendukung berkembangnya ekonomi kreatif sebagai sektor ekonomi lokal yang berpotensi yang luar biasa. Upaya berkontribusi dalam

pengelolaan Tanocraft sebagai ruang edukasi untuk melayani masyarakat yaitu membangun kreativitas masyarakat secara budaya melalui kreativitas dalam pendidikan dan program *creative economy* membuat kreativitas menjadi *value added* secara ekonomi melalui program kewirausahaan. Sudjana (2004:52-53) mengemukakan bahwa manajemen pendidikan nonformal terdiri atas enam fungsi yang berurutan. Keenam fungsi tersebut adalah perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pembinaan, penilaian, dan pengembangan.

Sehingga rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengelolaan Tanocraft sebagai ruang edukasi pemberdayaan mantan pekerja migran perempuan di Tanoker Kabupaten Jember? Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengelolaan Tanocraft sebagai ruang edukasi pemberdayaan mantan pekerja migran perempuan di Tanoker Kabupaten Jember.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian ditentukan dengan metode *purposive area* dengan teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi partisipatif, teknik wawancara semi-struktur, dan teknik dokumentasi. Teknik penentuan informan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* dipilih berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu. Pada penelitian ini informan yang dipilih adalah elemen yang berkaitan dengan pengelolaan Tanocraft dalam memberdayakan mantan pekerja migran perempuan, yakni informan kunci Direktur Tanocraft sebagai pengelola dan informan pendukung meliputi Direktur Tanoker sebagai pemilik Tanoker, staf Tanocraft, dan mantan pekerja migran perempuan yang menjadi anggota kelompok Tanocraft. Teknik keabsahan data yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan perpanjangan pengamatan, keikutsertaan ketekunan pengamatan, serta triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data di lapangan pada penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Pengumpulan data, analisis data model pertama dilakukan pengumpulan data menggunakan hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi berdasarkan masalah yang diteliti oleh peneliti di lapangan yang kemudian dikembangkan penajaman data melalui pencarian data selanjutnya.
- b. Reduksi data, merangkum, memilih hal-hal pokok, serta memfokuskan pada hal-hal yang penting selama proses penelitian. Dengan begitu maka akan diperoleh data yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.
- c. Penyajian data, Dalam penyajian data bisa dilakukan dalam berbagai bentuk seperti uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*. Penyajian data digunakan peneliti untuk mengecek sejauh mana pemahamannya.
- d. Verifikasi data, merupakan kesimpulan awal yang bersifat sementara, dan dapat berubah jika ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada saat pengumpulan data. Namun apabila kesimpulan yang dilakukan di tahap awal sudah didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan maka kesimpulan tersebut dinyatakan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data hasil atau temuan penelitian menunjukkan bahwa terbentuknya Tanocraft berasal dari permasalahan kurangnya lapangan pekerjaan di Ledokombo. Permasalahan yang timbul dari masyarakat setempat tentang lapangan pekerjaan yang kurang yang mengakibatkan masyarakat mencari pekerjaan ke luar negeri. Perencanaan Tanocraft sebagai ruang edukasi awalnya dirancang sebagai peningkatan *skill* (keterampilan) agar masyarakat memiliki keahlian baru, seperti membuat kerajinan tangan. Dalam setiap penyusunan program selalu dilakukan untuk menyusunan sebuah proposal kegiatan. Aspek-aspek yang direncanakan yaitu dengan membuat kisi-kisi materi seperti; *capacity building and skill*, *product development*, *market development*, dan pendampingan serta proses *budgeting* kegiatan yang

disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dasar masyarakat yang telah dilaksanakan pada proses *assesment*. Pendekatan Tanocraft dalam mengorganisasi anggota yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok, supaya mempermudah proses pembelajaran dan pendampingan setelah program selesai. Masyarakat dibentuk kelompok-kelompok juga untuk belajar bagaimana menjadi ketua, sekretaris, dan bendahara dalam mengelola sebuah bisnis kerajinan tangan secara mandiri. Komitmen Tanocraft untuk membuat masyarakat berdaya dengan tidak memberikan uang pada masyarakat tiap pelatihan adalah salah satu cara Tanocraft. Namun tetap menciptakan ruang-ruang kreativitas seperti membuka wadah bagi masyarakat yaitu Pasar Lumpur yang bertujuan untuk memberikan tempat kepada masyarakat lokal khususnya warga binaan untuk mengembangkan potensi diri dengan cara berjualan hasil olahan makanan dan kerajinan, serta menampilkan kegiatan-kegiatan seru lainnya. Dalam masa pelatihan, masyarakat diberikan pelatihan selama delapan bulan di Sekolah Entrepreneur yang berlanjut pada proses pendampingan. Kemudian Tanoker memiliki pertemuan bulanan yang berfungsi sebagai evaluasi. Pertemuan setiap bulan dilakukan untuk melihat perkembangan masyarakat dan memberikan ruang untuk masyarakat apabila memiliki permasalahan. Pertemuan bulanan ini dihadiri anggota dan jajaran Tanocraft serta pemilik Tanoker untuk bahan evaluasi keseluruhan. masyarakat setelah lulus Sekolah Entrepreneur mendapatkan modal awal untuk pengembangan kelompok. Cara ini menjadikan masyarakat lebih aktif untuk membuat produk dan tidak berhenti sampai taraf pelatihan. Melainkan masyarakat terus berkembang dalam perekonomian lokal.

Pengelolaan/manajemen mengandung arti semua kegiatan yang diselenggarakan oleh seseorang atau lebih, dalam suatu kelompok atau organisasi/lembaga, Sudjana (2004). Program dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh perorangan, kelompok, dan/atau organisasi (lembaga) yang membuat komponen-komponen program. Komponen-komponen itu meliputi tujuan, sasaran, isi dan jenis kegiatan, proses kegiatan, waktu, fasilitas, alat, biaya, organisasi penyelenggara, dan lain

sebagainya. Sudjana (2004:52-53) mengemukakan bahwa manajemen pendidikan nonformal terdiri atas enam fungsi yang berurutan. Keenam fungsi tersebut adalah perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pembinaan, penilaian, dan pengembangan.

Berdasarkan analisis data penelitian menunjukkan bahwa Perencanaan sebagai proses awal pengelolaan program, Perencanaan pendidikan nonformal merupakan kegiatan yang berkaitan dengan upaya sistematis yang menggambarkan penyusunan rangkaian tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan organisasi atau lembaga dengan mempertimbangkan sumber-sumber yang tersedia atau sumber-sumber yang dapat disediakan (Sudjana, 2004). proses pertama yang dilakukan yaitu menentukan kebutuhan-kebutuhan dasar masyarakat. Proses *needs assesment* mengikutsertakan masyarakat lokal yang paham keadaan atau situasi wilayah. Selanjutnya merancang konsep kegiatan, sasaran, anggaran, *output*, dan *outcome* yang ditulis dalam proposal kegiatan.

Fungsi manajemen atau pengelolaan yang kedua ialah pengorganisasian. Pengorganisasian adalah proses kegiatan manajerial untuk membentuk organisasi yang diberi tugas melaksanakan rencana yang telah ditetapkan guna mencapai tujuan organisasi (Sudjana, 2004: 107). Pengorganisasian dibagi menjadi dua, yaitu pengorganisasian masyarakat dan pengorganisasian staf/karyawan. Pengorganisasian masyarakat diawali dengan pendataan yang berniat mengikuti pelatihan dan tidak memiliki syarat khusus. Dari proses pelatihan masyarakat dibentuk kelompok-kelompok yang beranggotakan sekitar lima sampai enam orang. Tumbuhnya organisasi dari anggota kelompok akhirnya membuat Tanocraft membuka *open recruitment* untuk menjadi staf/karyawan.

Fungsi manajemen yang ketiga, penggerakan. Aspek-aspek yang digerakkan adalah kebutuhan (*needs*), keinginan (*willingness*), dorongan (*drives*), dan kata hati (Sudjana, 2004:153). Tanocraft memberikan ruang ekonomi baru kepada masyarakat melalui pemberdayaan masyarakat yang bertujuan memandirikan masyarakat yang diawali dengan pelatihan kerajinan tangan.

Dari kebutuhan tersebut, Tanocraft tidak langsung memberikan secara finansial atau uang langsung. Namun Tanocraft memberikan dorongan untuk tetap melalui proses. Tanocraft memberikan alternatif pekerjaan baru yang diawali masyarakat harus mengikuti pelatihan selama delapan bulan. Proses pelatihan yang tidak diberikan uang transport kepada masyarakat bertujuan untuk masyarakat memiliki dorongan untuk serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Keinginan masyarakat untuk memiliki lapangan pekerjaan baru dan kebutuhan untuk mendapatkan uang dari pekerjaan tersebut akhirnya dapat tercapai setelah program selesai. Dalam proses pelatihan kerajinan sebenarnya telah diterapkan sistem produksi-beli, jadi instruktur memberikan stimulus untuk tetap mendorong masyarakat membuat kerajinan, kemudian nanti diganti dengan uang.

Keempat, pembinaan dapat diartikan sebagai rangkaian upaya pengendalian secara profesional terhadap semua unsur organisasi yang mencakup peraturan, kebijakan, tenaga penyelenggara, staf dan pelaksana, bahan dan alat, biaya dengan kata lain mendayagunakan semua sumber (sumber daya manusia dan sumber daya non manusia) agar unsur-unsur tersebut dapat terlaksana secara berdaya guna dan berhasil guna (Sudjana, 2004:209). pembinaan dilakukan selama delapan bulan. Materi-materi yang diberikan dalam pelatihan yaitu kewirausahaan, keterampilan atau manajemen produksi, pengorganisasian dan *public speaking*, keuangan keluarga dan keuangan usaha, marketing/manajemen penjualan dan *marketing promotion*, *gender perspective* atau pengetahuan gender. Pengaruh atau dampak pelaksanaan program yaitu masyarakat memiliki keterampilan kerajinan tangan yang dapat meningkatkan perekonomian dan membuka wawasan masyarakat tentang peran perempuan dalam keluarga serta berani mengungkapkan pendapat dan ide dalam sebuah forum.

Kelima, evaluasi didefinisikan sebagai kegiatan sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, mendeskripsikan, dan menyajikan data atau informasi yang diperlukan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan (Sudjana, 2004:251). evaluasi program pemberdayaan mantan pekerja migran perempuan ini dilaksanakan

satu kali pada akhir program. Asek-aspek yang dievaluasi yaitu proses pembelajaran yang spesifik pada materi dan pemateri.

Keenam, Program dikatakan melakukan pengembangan yaitu hasil dari program setidaknya masih dapat dilaksanakan masyarakat. Namun pada dasarnya pengembangan program yaitu proses lanjutan dari hasil program tersebut dapat memberikan ruang lebih untuk mengembangkan potensi masyarakat. Pengembangan program pemberdayaan mantan pekerja migran perempuan yang diberi nama Sekolah Entrepreneur, berkembang menjadi sebuah wadah kreativitas atau ruang ekonomi baru bagi wirausahawan desa yang fokus pada produksi kerajinan yang akhirnya bernama Tanocraft. Tanocraft ingin berkembang secara kelembagaan yaitu menjadi sebuah koperasi ke depannya. Konsep koperasi yaitu berserikat; kumpulan orang-orang yang bekerja bersama-sama dan di akhir tahun ada pembagian benefit. Hal ini diungkapkan oleh Sudjana (2004:328-329) bahwa pentingnya melakukan pengembangan yang ditarik dari hasil penelitian didasarkan atas dua alasan, yaitu yang pertama; sesuai dengan azas pendidikan sepanjang hayat (*life-long education*) dan perilaku belajar sepanjang hayat (*life-long learning*) maka program pendidikan nonformal tidak merupakan kegiatan sekali tindak atau sekali selesai.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa Tanoker Handicraft (Tanocraft) menjadi wadah atau sarana edukasi alternatif bagi masyarakat mantan pekerja migran di Tanoker Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengelolaan Tanocraft dengan menerapkan fungsi-fungsi manajemen pendidikan luar sekolah/masyarakat mampu memberikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di Ledokombo

dengan cara menciptakan lapangan pekerjaan baru melalui ruang edukasi telah cukup merubah penghidupan masyarakat Ledokombo yang awalnya menjadi pekerja migran.

Berdasarkan ulasan di atas dapat diambil garis besar bahwa Tanocraft sebagai wadah masyarakat untuk belajar membuat kerajinan tangan memberikan dampak terhadap perekonomian dan sosial-kultural. Tanocraft menjadi tonggak bangkitnya perekonomian masyarakat Ledokombo dalam menuntaskan persoalan pekerja migran. Saran bagi pengelola Tanocraft seyogianya Direktur Tanocraft meningkatkan intensitas *monitoring* kepada kelompok binaan sehingga permasalahan yang ada di kelompok maupun anggota kelompok dapat diselesaikan dengan cepat dan tepat untuk kebaikan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Herdiansyah, Haris. 2013. *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Queen Mary University of London. 2015. *Re-Articulating the Creative Hub Concept as a Model for Business Support in the Local Creative Economy: the Case of Mare Street in Hackney*. London. Arts and Humanities Research Council.
- Sudjana, D. 2004. *Manajemen Program Pendidikan (untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia)*. Edisi Revisi. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.