

METODE BRIEFING, GROUPING, GAMES AND TURNAMENT, REWARD (BRIGGATURE) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK JALANAN UNTUK MENEMPUH WAJIB BELAJAR 9 TAHUN DI YOGYAKARTA

Ismiati Sholikha, Laifa Rahmawati, Noviana Anjar Hastuti

Mahasiswa FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

Primary education must be adopted by all citizens. It means that education is right and obligation for children aged 7 – 15 years, including street children. However, they like hanging around in the street in the school hours. Without their own motivation, the government's program to overcome the issue of education will not run well. Therefore, it is required a method to increase their motivation to study.

Briefing method, Grouping, Games and Tournament, Reward (BRIGGATURE) are efforts to overcome the lack of street children's motivation toward the 9-years compulsory education. Briefing method is a step of delivering materials and affection to them. Grouping is a step of making group. Games can be done by applying some games like snake ladder and other games. Tournament is a step of selecting to know the children who understand the materials. Reward is a step of giving a gift to the street children who can finish or win the games and tournament successfully. A reward is expected to motivate them to study.

Key words: 9-years compulsory education, street children, motivation

PENDAHULUAN

Fenomena anak jalanan telah merebak di berbagai kota besar, tidak terkecuali di kota Yogyakarta. Anak jalanan sering dianggap sebagai "sampah masyarakat", karena baik pemerintah maupun masyarakat merasa terganggu dengan kehadiran mereka.

Menurut Depsos RI (2009), konsep anak jalanan adalah anak yang sebagian besar waktunya berada di jalanan atau di tempat-tempat umum. Sebenarnya, penanganan untuk masalah pendidikan bagi anak jalanan telah banyak dilakukan, terbukti dengan banyaknya lembaga-lembaga sosial yang mendirikan rumah singgah bagi anak jalanan serta adanya pendidikan layanan khusus (PLK) untuk anak jalanan. Akan tetapi, selama ini program-program yang dilakukan untuk menangani masalah anak jalanan belum dapat meningkatkan motivasi anak jalanan untuk menempuh wajib belajar sembilan tahun.

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap anak, karena pendidikan dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melihat begitu pentingnya pendidikan maka diperlukan suatu metode dalam pendidikan yang dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi anak jalanan untuk menempuh wajib belajar 9 tahun. Artikel ini menawarkan suatu metode yang dapat membangkitkan serta meningkatkan motivasi anak jalanan untuk menempuh wajib belajar 9 tahun.

Briggature merupakan metode yang disusun berdasarkan pengembangan metode *Teams, Games, and Tournament (TGT)*, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *briefing, grouping, game and tournament*, serta *reward*. Program ini dilaksanakan dengan kerjasama antara Dinas Pendidikan serta Dinas Sosial, yang keduanya merupakan bagian pemerintah yang terkait dengan keadaan anak jalanan serta pendidikan untuk anak jalanan. Kedua dinas tersebut kemudian melakukan perekrutan guru kunjung yang memenuhi kualifikasi untuk menerapkan metode BRIGGATURE.

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana metode *Briefing, Grouping, Games and Tournament, Reward (BRIGGATURE)* sebagai upaya meningkatkan motivasi anak jalanan untuk menempuh pendidikan 9 tahun di Yogyakarta. Dengan adanya metode ini diharapkan, anak jalanan termotivasi untuk menempuh wajib belajar 9 tahun dan kemudian menempuh wajib belajar 9 tahun. Manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan ini adalah memberikan saran mengenai upaya alternatif untuk meningkatkan motivasi anak jalanan untuk menempuh pendidikan 9 tahun, menunjang keberhasilan program pemerintah di bidang pendidikan, terutama yang ditujukan khusus bagi anak jalanan, sebagai kontribusi terhadap khazanah keilmuan terutama dalam bidang pendidikan layanan khusus serta, menambah wawasan serta sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya. Luaran dari penulisan ini adalah makalah yang berisi tentang metode *Briefing, Grouping, Games and Tournament, Reward (BRIGGATURE)* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi anak jalanan untuk menempuh wajib belajar 9 tahun.

TELAAH PUSTAKA

A. Yogyakarta

Dinas Sosial Propinsi DIY (2006) menyatakan bahwa pada tahun 2006, jumlah total anak jalanan di Kota Yogyakarta adalah 213 anak, yang terdistribusi pada 14 kecamatan. Anak jalanan paling banyak dijumpai di kecamatan Ngampilan, yaitu 32 anak. Hal tersebut cukup kontras dengan jumlah anak jalanan di kecamatan Kraton dan Kotagedhe yang bahkan tidak dijumpai satu pun anak jalanan.

B. Anak Jalanan

1. Ciri-Ciri Anak Jalanan

Anak jalanan yang termasuk dalam pembatasan masalah pada penulisan ini, termasuk dalam kategori anak jalanan yang hidup di jalan dan anak jalanan yang bekerja di jalanan menurut Depsos RI tahun 1999. Berikut ini ditunjukkan ciri-ciri anak jalanan yang hidup di jalan dan anak jalanan yang bekerja di jalanan.

Tabel 1. Ciri-Ciri Anak Jalanan yang Hidup di Jalan dan Anak Jalanan yang Bekerja di Jalan

Indikator	Anak jalanan yang hidup di jalan	Anak jalanan yang bekerja di jalanan
Hubungan dengan orang tua	Putus hubungan sama sekali dengan orang tuanya minimal setahun yang lalu	Berhubungan tidak teratur dengan orang tuanya, yakni secara periodik.
Durasi keberadaan di jalanan untuk bekerja	Berada di jalanan sehari-hari dan meluangkan 8-10 jam untuk bekerja.	Berada di jalanan sekitar 8-12 jam untuk bekerja. sebagian lainnya malah mencapai 16 jam.
Tempat tinggal	Bertempat tinggal di jalanan dan tidur di sembarang tempat seperti emperan toko.	Bertempat tinggal dengan cara mengontrak sendiri atau bersama teman, dengan orang tua/ saudaranya, atau tempat kerjanya di jalan.
Status sekolah	Tidak bersekolah lagi	Tidak lagi bersekolah
Pekerjaan	Pekerjaannya mengamen, mengemis, memulung, atau kerja serabutan yang hasilnya untuk sendiri.	Pekerjaannya menjual koran, mengasong, mencuci bus, memulung sampah, menyemir sepatu, dan lain-lain
Rata-rata usia	Rata-rata berusia di bawah 14 tahun.	Rata-rata usianya di bawah 16 tahun.

2. Psikologi Anak jalanan

D.C Woszenki (2009), menyatakan beberapa hal tentang psikologi anak jalanan :

“anak jalanan melihat diri mereka keras (though) atau kuat, yang seringkali hanya merekalah yang melawan ketakutan dalam hidup (horrors of life) di jalan. Tergantung pada latar belakang serta apa yang telah pernah mereka lihat atau mereka tanggung, mereka mungkin melihat diri mereka dengan pandangan lain. Anak-anak yang hidup di jalan mungkin saja memiliki kesadaran akan kekuatan (inner strength) dan kecerdikan dalam diri mereka, karena mereka harus menggunakannya setiap hari untuk dapat bertahan hidup. Tidaklah sepenuhnya benar, pernyataan yang menyatakan bahwa anak jalanan sangat berbeda dengan anak-anak lain dari sudut pandang perjalanan hidupnya.”

Dari pernyataan tersebut di atas, dapat diketahui bahwa anak jalanan pada umumnya mendefinisikan dirinya sebagai seorang yang kuat, ingin dilihat berbeda dengan orang lain, membuat sensasi agar diperhatikan dan cenderung berperilaku negatif.

C. Metode *Teams, Game, Tournament* (TGT)

Metode BRIGGATURE merupakan pengembangan dari metode *Teams, Game, Tournament* (TGT). Adapun metode TGT adalah model pembelajaran yang terdiri dari lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, *team*, *game*, *tournament*, serta penghargaan kelompok (Wijaya Kusumah, 2008). Penyajian kelas berupa penyampaian materi secara klasikal. *Team* merupakan tahap pembentukan kelompok. Dan tahap *game* berupa permainan kartu pertanyaan bernomor yang

digunakan untuk menyeleksi siswa yang akan lolos pada tahap selanjutnya, yaitu tahap *tournament*. Tahap *tournament* adalah tahap saat semua anak yang lolos diuji kembali untuk didapatkan juara, dengan cara pemberian pertanyaan, seperti pada kebanyakan kuis yang ditayangkan di televisi. Tahap penghargaan kelompok adalah tahap pemberian penghargaan pada kelompok yang lolos pada tahap *tournament*.

D. Motivasi

Wighfield dan Eccles, 2002 dalam Santrock, 2007, dalam Suhadianto (2009) mengatakan :

“motivasi adalah merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu proses belajar mengajar dan perlu mendapat perhatian serius dari para pendidik, karena tanpa motivasi mustahil seorang siswa dapat berhasil di sekolah.”

MC. Donald, (dalam Hamalik, 1992) oleh Taidin Suhaimin, 2009, mendefinisikan motivasi “Motivasi sebagai suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afeksi dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Dalam konteks SCMB, berdasarkan definisi MC Donald, indikator keberhasilan SCMB adalah apabila anak jalanan telah berubah sehingga mereka bersedia dan sadar untuk menempuh wajib belajar 9 tahun.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa motivasi mempunyai peranan yang penting bagi seseorang untuk mau menempuh pendidikan, yaitu sebagai daya penggerak agar tujuan belajar dapat tercapai.

Pendidikan bagi anak jalanan telah banyak dilakukan, namun motivasi belajar anak jalanan itu sendiri masih sangatlah rendah. Suhadianto (2009), program peningkatan motivasi belajar dapat dilaksanakan dengan menggunakan dua metode, yaitu: “(1). Metode ceramah, dengan cara memberikan cerita-cerita tentang motivasi, (2). Metode *game*, dengan cara memberikan *games* yang dapat meningkatkan motivasi belajar.”

Menurut Sardiman (2006) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu : *“permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik.”*

E. Penulisan yang Relevan

Wulan Agustin Herdina (2007), dalam tulisannya menyebutkan bahwa realita di lapangan program wajib belajar sembilan tahun masih belum mencapai hasil yang maksimal. Dengan terbangkalainya program wajib belajar sembilan tahun mengakibatkan anak-anak Indonesia masih banyak yang putus sekolah sebelum mereka menyelesaikan wajib belajar sembilan tahun. Dengan kondisi tersebut, bila tidak ada perubahan kebijakan yang signifikan, sulit bagi bangsa ini keluar dari masalah-masalah pendidikan yang ada, apalagi bertahan pada kompetensi di era global.

Direktorat Pendidikan Sekolah Luar Biasa juga telah melakukan kajian tentang pengembangan model layanan pendidikan bagi anak jalanan dan anak pemulung (Direktorat

Pendidikan Sekolah Luar Biasa, 2007). Pengembangan model tersebut berisi tentang orientasi pelayanan pendidikan, tahapan layanan pendidikan, serta model layanan pendidikan. Layanan pendidikan yang dikaji adalah tentang layanan pendidikan formal maupun layanan pendidikan keterampilan.

PEMBAHASAN

Motivasi sebagai energi penggerak merupakan sesuatu yang sangat penting bagi anak jalanan dalam menempuh pendidikan 9 tahun. Motivasi akan menguatkan ambisi, meningkatkan inisiatif dan akan membantu dalam mengarahkan energi untuk mencapai apa yang diinginkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa motivasi berperan penting dalam mewujudkan suatu tujuan yang hendak dicapai.

Bila melihat dari karakteristik dan psikologi anak jalanan dilihat bahwa mereka menjalani kehidupan yang keras. Anak jalanan dipaksakan untuk menjadi dewasa, sehingga mereka lebih memikirkan bagaimana caranya mempertahankan hidup daripada menempuh pendidikan. Oleh karena itu diharapkan dengan metode *Briefing, Grouping, Games, Turnament, and Reward* (BRIGGATURE) anak jalanan termotivasi untuk menempuh wajib belajar 9 tahun.

Dalam metode *Briefing, Grouping, Games, Turnament, and Reward* (BRIGGATURE) diperlukan guru kunjung. Perekrutan guru kunjung dapat dilakukan oleh Dinas Pendidikan dan Dinas Sosial. Kriteria perekrutan guru kunjung adalah lulusan D3/S1 dari bidang yang berkaitan dengan pendidikan, memiliki kemampuan untuk dapat berkomunikasi dengan anak jalanan, mampu menempatkan diri sebagai kawan, pengayom, maupun raja/ bos bagi anak-anak jalanan, dapat menjadi sosok yang dapat dipercaya oleh anak jalanan, memiliki etos kerja yang tinggi, supel, serta kualifikasi lainnya. Kualifikasi tersebut penting, mengingat objek yang dituju merupakan anak-anak yang unik, yang memiliki karakteristik berbeda dari anak pada umumnya.

Dalam BRIGGATURE, terdapat empat tahapan, yaitu : *briefing – grouping – game and tournament – reward*.

1. Briefing

Sebelum melakukan kegiatan *briefing*, guru kunjung melakukan tahap pendekatan terhadap anak jalanan. Tahap pendekatan ini dilakukan oleh guru kunjung untuk mengetahui cara yang sesuai untuk pemberian materi. Cara ini merupakan satu dari tiga Azas Tigor (dalam Wahyu, 1999:12).

Langkah berikutnya adalah kegiatan *briefing* dimulai. Kegiatan ini berupa penyampaian materi oleh guru kunjung. Materi berisi tentang arti hidup serta pentingnya mengisi hidup dengan baik,

refleksi diri tentang keadaan anak jalanan, kesadaran tentang pentingnya pendidikan berupa materi di sekolah yang secara langsung berguna di kehidupan, serta motivator bagi anak jalanan dalam menempuh wajib belajar 9 tahun, yaitu hidup yang lebih berarti, mencapai cita-cita, penghargaan yang lebih tinggi dari masyarakat luas, serta masa depan yang lebih cerah.

Penyampaian materi dapat dilakukan dengan berbagai cara, yang didasarkan pada tahap pikir kognitif mereka. Pengajaran pada anak jalanan usia 7-12 tahun dapat dilakukan dengan bercerita ataupun bermain-peran guna memfasilitasi tahap pikir kognitif mereka. Sedangkan pada anjal usia 13-15 tahun dapat berupa diskusi mendalam. Apabila dalam satu kelompok terdiri dari anak jalanan dengan rentang usia campuran 7-12 dan 13-15, penyampaian materi dilakukan dengan diskusi. Isi diskusi tersebut dapat dijangkau oleh anak usia 7-12 tahun namun tidak terlalu rendah bagi anjal usia 13-15 tahun.

2. Grouping

Tahap ini dilakukan dengan pembentukan anggota *team*. Agar penyampaian materi efektif dan efisien, anak jalanan tersebut dikelompokkan dengan anggota 2 anak jalanan. *Team* dapat dibentuk dengan penunjukkan anggota *team* oleh guru kunjung atau dengan memilih anggota *team* mereka sendiri. Namun pembentukan *team* dengan penunjukkan guru kunjung adalah yang lebih diutamakan.

3. Game and Tournament

Game merupakan salah satu inti dari kegiatan BRIGGATURE. Karena melalui kegiatan inilah motivasi anak jalanan untuk menempuh pendidikan dapat ditingkatkan. Melalui *game* anak jalanan akan merasakan pendidikan yang menyenangkan. Selain itu, *game* juga ditujukan untuk lebih mendalami materi, mendekatkan diri antar anak jalanan yang satu dengan yang lain, melakukan suatu refleksi diri agar anak jalanan menyadari keadaan mereka, serta mengetahui konsekuensi dan bahaya menjadi anak jalanan agar mereka tidak kembali ke jalanan.

Berbagai jenis jenis *game* atau permainan dapat dilakukan pada tahap ini. Hal ini dilakukan agar penyampaian materi lebih menyenangkan, materi yang disampaikan dapat diserap oleh anak jalanan secara maksimal.

Game berupa permainan ular tangga adalah salah satu contohnya. Konsep dasarnya sama seperti permainan ular tangga pada umumnya, namun terdapat sedikit perbedaan. Perbedaan terletak pada jumlah kotak pada lembaran ular tangga dan syarat yang harus dilakukan oleh anak jalanan sebelum berpindah langkah. Jumlah kotak pada lembaran ular tangga diubah hingga hanya menjadi 25 kotak dari 100 kotak yang biasa dijumpai pada lembaran ular tangga pada umumnya. Hal tersebut dilakukan mengingat waktu yang dibutuhkan untuk memainkan permainan ini lebih lama karena terdapat persyaratan untuk dapat berpindah langkah. Persyaratan tersebut adalah dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru kunjung. Jadi, jika pada permainan ular tangga pada

umumnya pemain dapat memindahkan langkah setelah melemparkan dadu. Pada permainan ini, pemain hanya dapat memindahkan langkah jika telah melempar dadu dan menjawab pertanyaan guru kunjung dengan tepat.

Pada sesi *game* dan *tournament* ini, anak jalanan yang telah terbentuk dalam *team* bekerjasama untuk dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru kunjung. Jadi, satu 'pemain' dalam permainan ular tangga ini adalah satu *team* yang terdiri dari beberapa orang. Tentunya, untuk memenangkan permainan ini dibutuhkan pemahaman serta pengetahuan yang telah didapat dari sesi penyajian kelas. *Tournament* yang terintegrasi menjadi satu dengan permainan ular tangga ini akan dimenangkan oleh *team* yang paling cepat mencapai titik finish, yaitu pada poin 25.

4. Reward (Pemberian Hadiah)

Hasil dari *game* dan *tournament* diperoleh juara satu, dilihat dari kecepatan mencapai finish. *Reward* selain diberikan dengan tujuan agar anak jalanan memenangkan *game and tournament* juga dilakukan agar anak jalanan lebih termotivasi untuk menempuh wajib belajar 9 tahun. *Reward* yang dapat diberikan pada anak jalanan dapat saja dalam bentuk apapun. Bentuk *reward* tersebut diharapkan berupa sesuatu yang dibutuhkan oleh anak jalanan serta dapat meningkatkan motivasi anak jalanan untuk menempuh wajib belajar 9 tahun.

Dalam melakukan model pembelajaran BRIGGATURE (*Briefing, Grouping, Games, Tournament, Reward*), guru kunjung harus mempunyai kreativitas untuk memodifikasi *game*. Semakin bervariasi gamenya akan semakin mendalam materi. Dengan demikian anak jalanan tidak merasa bosan dalam mengikuti metode BRIGGATURE.

PENUTUP

Simpulan

Metode Briefing, Grouping, Games and Tournament, Reward (Briggature) yaitu:

1. Briefing

Merupakan tahap yang digunakan sebagai penyampaian materi dan pendekatan pada anak jalanan.

2. Grouping

Merupakan tahap pembentukan kelompok.

3. Games and tournament

Merupakan tahap inti dari program, yaitu permainan. Diharapkan melalui *game* anak jalanan akan merasakan pendidikan yang menyenangkan, yang disertai dengan refleksi diri anak jalanan mengenai tujuan hidup dan cita-cita yang ingin dicapai anak jalanan.. Dengan demikian dapat ditanamkan pendidikan dalam diri mereka. Anak jalanan dapat menjalani kehidupan yang lebih

berarti. *Game* dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai prinsip permainan seperti, permainan ular tangga ataupun permainan lainnya. Sedangkan *Tournament*, merupakan tahap penyeleksian guna mengetahui anak-anak yang paling memahami dan mendalami materi.

4. *Reward*

Merupakan tahap pemberian hadiah bagi anak jalanan yang dapat menyelesaikan atau memenangkan permainan dan turnamen dengan baik. Dengan adanya *reward* diharapkan anak jalanan dapat lebih termotivasi untuk menempuh pendidikan 9 tahun.

Saran

1. Adanya studi lain mengenai program peningkatan motivasi bagi anak jalanan untuk menempuh pendidikan 9 tahun;
2. Adanya penelitian kuantitatif dan kualitatif di lapangan mengenai BRIGGATURE (*Briefing, Grouping, Games, Tournament, Reward*) di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Akhmad Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pengertian-pendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan-model-pembelajaran/> [6 April 2009]
- Dinas Sosial DIY. 2006. *Rekapitulasi Data PMKS Kota Yogyakarta*. <http://www.dinsos.pemda-diy.go.id/index.php?option=content&task=view&id=40&Itemid=49> [14 Februari 2009]
- Direktorat Pendidikan Sekolah Luar Biasa. 2007. *Pengembangan Model Layanan Pendidikan bagi Anak Jalanan dan Anak Pemulung*. www.ditplb.or.id/2007/files/ [31 Januari 2008]
- Pemerintah Kota Yogyakarta. 2002. *Kondisi Geografis Kota Yogyakarta*. <http://www.jogjakota.go.id/index/extra/detail/21> [23 April 2009]
- Sardiman A.M. 2006. *Inteaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Suhadianto. 2009. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. suhadianto.blogspot.com/2009/02/meningkatkan-motivasi-belajar-siswa.html [24 Februari 2009]
- Taidin Suhaimin. 2009. *Definisi, Pengertian dan Takrifan Motivasi*. <http://www.scribd.com/doc/13574422/PENGERTIAN-MOTIVASI> [23 April 2009]
- Wijaya Kusumah. 2008. *Model-model Pembelajaran*. <http://wijayalabs.wordpress.com/2008/04/22/model-model-pembelajaran/> [6 April 2009]

Wahyu Nurhadjno. 1999. *Seksualitas Anak Jalanan*. Jogjakarta: Pusat Penelitian Kependudukan, UGM

Wodzenski, D.C. 2009. *Gifted Children - Street Children*. <http://en.allexperts.com/Gifted-Children-326720092Street-Children.htm> [24 Februari 2009]

Wulan Agustin Herdina. 2007. *Permasalahan Pendidikan Sekarang ini*. pendidikan.net atau <http://researchengines.com/0607wulan.html> [2 Maret 2009]

LAMPIRAN

CERITA TENTANG ANAK JALANAN YANG SUKSES

Focus ON Success

John Assaraf John Assaraf



Hinds: John, Anda dapat memberikan beberapa informasi tentang semua orang apa yang anda lakukan untuk orang-orang yang belum akrab dengan Anda.

John Assaraf: Sure Josh. **John Assaraf:** Sure Josh. Pertama dan terutama, Selanjutnya, saya suka mulai tumbuh dan perusahaan yang benar-benar memiliki dampak positif baik karyawan, pelanggan dan saya.

Josh Hinds: Anda dapat berbagi dengan kami? Mengambil kami di sepanjang jalan dari tempat anda ke tempat Anda mulai sekarang.

John Assaraf: Saya telah hidup total mess di awal remaja dan saya tertangkap di atas jalan tua. Saya harus telah berada di penjara atau mati. Di awal 20's kembangkan ulcers pendarahan di usus besar dan telah mengambil 25 pil sehari dan melakukan cortisone enemas dua kali sehari.

Aku selamat yang fatal car crash yang saya ambil dari bulan untuk sembuh dan saya telah bercerai dua kali. Lets juga menambahkan bahwa saya telah di banyak hutang bahkan saya tidak dapat membayar perhatian!

Hari ini saya telah diberkati untuk jutaan dolar yang dibangun memiliki beberapa perusahaan. Salah satu yang saya masih sendiri dan memiliki lebih dari 1400 asosiasi penjualan yang menjual lebih dari 4 miliar setahun di real estate. Akhirnya saya memiliki awesome pasangan hidup dan dua anak-anak luar biasa untuk berbagi dengan dan saya sangat menikmati kesehatan dan I'm very spiritual seimbang.

Saya baru saja di sekolah dan hard knocks dan menemukan apa yang saya pelajari dalam 20 tahun terakhir adalah bagaimana memperbaiki dan memukul setiap peperangan hidup tangan Anda tidak peduli apa warna kulit, usia atau ras Anda.

Josh Hinds: Anda disebut sebagai The Street Kid, mengapa demikian? Dan mengapa ia adalah sesuatu yang Anda pilih sendiri dengan merek sebenarnya?

John Assaraf: nama anak jalanan yang datang dari waktu saya dihabiskan di jalanan dan juga menyarankan untuk foto yang tidak ada fluff bull berpikir dan perilaku. Ia semakin besar merek apa yang saya benar-benar ingin.

Josh Hinds: You're penulis "The Street Kids Panduan Untuk Memiliki It All". Anda dapat menyentuh pada ide-ide di dalam buku? What are some key things that you believe will benefit the reader. Apakah beberapa hal penting yang Anda percaya akan bermanfaat bagi pembaca. You also, mention it being a series of books. Anda juga, jadi apa yang serangkaian buku. Can you share any future titles we can look for to appear in the series? Anda dapat berbagi apapun di masa depan kita bisa melihat judul untuk tampil di seri?

John Assaraf: The book is an inspirational guide that anyone can learn from and follow. **John Assaraf:** Buku ini merupakan panduan inspirational bahwa setiap orang dapat belajar dari dan ikuti. It is the best practical lessons I've learned about the mind, peak human performance, the natural laws that make it all happen and my formula for achieving outstanding success in each area of life. It is the best praktis pelajaran saya telah belajar tentang pikiran, kinerja puncak manusia, alam undang-undang yang membuat semua itu terjadi dan formula untuk mencapai prestasi kesuksesan dalam setiap bidang kehidupan.

I've also included all the forms I created to be on purpose in each area of my life. Saya juga termasuk semua bentuk saya diciptakan untuk menjadi tujuan di dalam setiap bidang kehidupan saya. The book can be read in about 90 minutes or one can really dig in and start to create a masterpiece by following the ideas in it. Buku ini dapat dibaca dalam waktu sekitar 90 menit atau satu dapat benar-benar bekerja keras dan memulai untuk membuat sebuah karya dengan mengikuti ide-ide di dalamnya. I like things to be really simple so I wrote it that way. Saya suka hal-hal yang harus benar-benar sederhana, jadi saya menulis ini dengan cara itu. Here are a few of the things people will learn... Berikut adalah beberapa hal orang akan belajar ...

* Learn to use the seven natural laws to help you achieve success. * Pelajari untuk menggunakan tujuh alam undang-undang untuk membantu Anda mencapai kesuksesan.

* Understand how to apply your six intellectual functions * Memahami cara untuk menerapkan enam fungsi intelektual

* Develop and utilize the seven-power factors highly successful people use. * Mengembangkan dan memanfaatkan tujuh-faktor daya manusia sangat berhasil digunakan.

* Apply the most advanced techniques world-class athletes and entrepreneurs use to uncover and eliminate mental obstacles. * Terapkan teknik yang paling maju atlet kelas dunia dan pengusaha untuk menemukan dan menghilangkan hambatan mental.

* Utilize the Life Design Matrix to pinpoint and design the exact life you truly want. * Memanfaatkan Life Matrix ke Desain tepat dan desain yang tepat untuk hidup anda benar-benar ingin.

* Tap into and harness nature's unlimited intelligence and energy. * Tap dalam dan baju zirah alam dan energi tak terbatas intelligen.

* Use the power of your subconscious mind to develop empowering success habits. * Gunakan kekuatan pikiran bawah sadar Anda untuk mengembangkan kebiasaan memberdayakan sukses.

Josh Hinds: John, how important has goal setting been in your life? **Josh Hinds:** John, betapa pentingnya memiliki tujuan pengaturan dalam hidup Anda pernah? What have you found to be the best techniques to ensure you reach the goals you set for yourself? Apa yang telah Anda temukan menjadi teknik terbaik untuk memastikan Anda mencapai tujuan yang Anda tetapkan untuk diri sendiri?

John Assaraf: Without written goals people just have open wishes. **John Assaraf:** Tanpa tertulis tujuan manusia ada keinginan buka. The successful people I know ALL have targets they are aiming for that are very specific and concrete. Keberhasilan orang-orang yang saya tahu SEMUA ada sasaran yang bertujuan untuk mereka yang sangat spesifik dan konkret.

I write my goals down yearly with actionable steps for each area of my life, I visualize and meditate on them daily, and I review them weekly to ensure I am on target. Aku menulis tujuan saya actionable bawah tahunan dengan langkah-langkah untuk setiap bidang kehidupan saya, saya membayangkan dan memikirkan mereka sehari-hari, dan saya mingguan mereka diperiksa untuk memastikan saya pada sasaran.

If your life is worth living... Jika hidup adalah hidup layak ... it's worth planning! it's worth perencanaan!

Josh Hinds: If you had to narrow it down to just one, what would you say is your #1 personal success principle? **Josh Hinds:** Jika Anda harus sempit ke bawah hanya satu, apa yang akan Anda katakan adalah # 1 pribadi sukses prinsip?

John Assaraf: ACTION! **John Assaraf:** ACTION! you cannot build a respectable net worth, company, family, or health, with what you are about to do. Anda tidak dapat membangun terhormat bernilai bersih, perusahaan, keluarga, atau kesehatan, dengan apa yang ingin Anda lakukan. Get busy! Dapatkan sibuk!

Josh Hinds: What do you consider to be your 3 greatest achievements? **Josh Hinds:** Apa yang Anda anggap menjadi 3 prestasi besar?

John Assaraf: 1. **John Assaraf:** 1. Being the committed dad I promised myself I would be and raising Keenan and Noah-my champions. Sebagai komitmen dad diri saya saya berjanji akan meningkatkan dan Keenan dan Nuh-my champions.

2. 2. Breaking free from a petty life of mediocrity and becoming a respectable and loved human. Breaking bebas dari kehidupan yang kecil dan sedang menjadi terhormat dan mengasihi manusia.

3. 3. Helping others realize and see how powerful and perfect GOD made us. Membantu orang lain menyadari dan melihat bagaimana kuat dan sempurna ALLAH dibuat kami.

Josh Hinds: John, what do you consider to be the 3 key things you have done to take your business to the level you're at now? **Josh Hinds:** John, apa yang Anda anggap sebagai kunci 3 hal yang harus dilakukan untuk membawa bisnis Anda ke tingkat Anda di sekarang? And what are some key mistakes you see others not doing, that they should be implementing. Dan apa yang anda lihat kunci kesalahan orang lain tidak melakukan, bahwa mereka harus menerapkan.

John Assaraf: 1st - I am a copycat - I start with the best info, best people, and I make it better. **John Assaraf:** 1. - I am a peniru - aku mulai dengan info yang terbaik, orang-orang terbaik, dan saya membuatnya lebih baik.

2nd - focus immediately on revenue and taking great care of your people and customers. 2nd - fokus pada pendapatan dan segera mengambil perhatian besar dari masyarakat dan pelanggan. Make them all raving fans. Menjadikan mereka semua fans raung.

3rd - Do what you say you are going to do and do it really well. 3. - Apakah apa yang Anda katakan akan Anda lakukan dan melakukannya dengan sangat baik.

4th - (My Choice) - I am afraid at times to try new things because of fear.....I DO IT ANYWAY! 4. -
(Saya Choice) - Aku takut sewaktu-waktu untuk mencoba hal baru karena takut I DO IT ANYWAY!
Josh Hinds: Thanks for taking to the time do the interview John. **Josh Hinds:** Terima kasih telah meluangkan waktu untuk melakukan wawancara Yohanes. Please let everyone know the best way to contact you. Beritahukan semua orang tahu cara terbaik untuk menghubungi Anda.

Sumber: <http://www.getmotivation.com/interviews/jassarafintervw03.html> diambil pada tanggal 23 april 2009