

Program Hiburan Edukatif dan Bantuan Sosial untuk Anak di Panti Asuhan Mahabbatul Haq

Hesniati¹, Serly Diana², Dennis³, Firman⁴, Bigson⁵, Aerlica Ryanti⁶, Meirany Ahsanti⁷, Silvana Aurelia⁸, Winnie⁹, Gary Tan¹⁰, Bryan Antonio Marwan¹¹, Evelyn Tan¹², Alex Putra Pranata¹³, Lili Karnita¹⁴, Putri Jusinta¹⁵, Muhammad Yaser Mansur¹⁶

Universitas Internasional Batam

email: hesniati.lec@uib.ac.id¹, 24.serly.diana@uib.edu², 24.dennis.02@uib.edu³, 24.firman@uib.edu⁴, 24.bigson@uib.edu⁵, 24.aerlica.ryanti@uib.edu⁶, 24.meirany.ahsanti@uib.edu⁷, 24.silvana.aurelia@uib.edu⁸, 24.winnie@uib.edu⁹, 24.gary.tan@uib.edu¹⁰, 24.bryan.marwan@uib.edu¹¹, 24.evelyn.tan@uib.edu¹², 24.alex.pranata@uib.edu¹³, 24.lili.karnita@uib.edu¹⁴, 24.putri.jusinta@uib.edu¹⁵, 24.muhammad.mansur@uib.edu¹⁶

Abstrak

Anak-anak di Panti Asuhan Mahabbatul Haq mengalami keterbatasan akses terhadap hiburan edukatif dan dukungan sosial yang memadai, yang dapat memengaruhi aspek kognitif, emosional, dan sosial mereka. Untuk menjawab tantangan ini, Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dirancang dengan mengintegrasikan program hiburan edukatif dan bantuan sosial. Metode pelaksanaan meliputi observasi awal, wawancara dengan pengurus panti, serta implementasi kegiatan seperti permainan edukatif berbasis kerja sama, pojok literasi, dan pembagian alat tulis serta buku cerita. Selama kegiatan berlangsung, terlihat adanya peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, serta ekspresi positif dari anak-anak. Bantuan sosial yang diberikan turut mendukung kebutuhan harian mereka secara konkret. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis hiburan edukatif yang dipadukan dengan dukungan material dapat memberikan dampak positif bagi kesejahteraan dan semangat belajar anak-anak di panti asuhan.

Kata Kunci: Anak Panti Asuhan, Hiburan Edukatif, Bantuan Sosial, Kesejahteraan Anak

Abstract

Children at Mahabbatul Haq Orphanage experience limited access to educational entertainment and adequate social support, which can affect their cognitive, emotional and social aspects. To answer this challenge, community service activities are designed by integrating educational entertainment programs and social assistance. The implementation method includes initial observations, interviews with orphanage administrators, and implementation of activities such as cooperation-based educational games, literacy corners, and distribution of stationery and storybooks. During the activities, there was an increase in enthusiasm, active participation, and positive expressions from the children. The social assistance provided also supports their daily needs concretely. These results show that an educational entertainment-based approach combined with material support can have a positive impact on the welfare and learning spirit of children in orphanages.

Keywords: *orphanage children, educational entertainment, social assistance, child well-being*

PENDAHULUAN

Panti asuhan memiliki peran penting dalam memberikan perlindungan, pendidikan, dan kasih sayang bagi anak-anak yang kehilangan pengasuhan orang tua atau berasal dari keluarga kurang mampu. Selain memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, tempat tinggal, dan pakaian, panti asuhan juga diharapkan mampu mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh, termasuk aspek psikologis dan sosial. Namun pada kenyataannya, tidak semua kebutuhan tersebut dapat terpenuhi secara optimal karena berbagai keterbatasan, baik dari sisi sumber daya manusia maupun fasilitas yang tersedia. Salah satu aspek yang sering terabaikan adalah pentingnya hiburan dan stimulasi kreatif yang mampu membangkitkan semangat anak dalam belajar dan bersosialisasi.

Kebutuhan non-materiil seperti kegiatan edukatif yang menyenangkan seringkali tidak menjadi prioritas, padahal hal tersebut berperan besar dalam membentuk karakter dan kepercayaan diri anak. Ketika anak-anak terlalu lama berada dalam lingkungan yang monoton tanpa aktivitas yang memicu keceriaan dan eksplorasi, maka potensi mereka pun sulit berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan sentuhan berbeda yang dapat menghadirkan suasana baru bagi anak-anak, sekaligus menumbuhkan motivasi dan semangat dalam menjalani hari-hari mereka.

Panti Asuhan Mahabbatul Haq merupakan salah satu lembaga sosial di Kota Batam yang menampung dan membina anak-anak dari berbagai latar belakang. Di tempat ini, anak-anak diasuh dengan penuh perhatian oleh para pengurus yang berdedikasi. Meski kebutuhan dasar anak-anak telah terpenuhi, para pengurus menyampaikan bahwa mereka masih membutuhkan kegiatan yang lebih bervariasi dan menyenangkan, terutama

yang bersifat edukatif. Kegiatan seperti ini dinilai penting untuk membangun semangat belajar, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperkaya pengalaman anak-anak melalui interaksi yang positif dengan orang luar.

Menanggapi kondisi tersebut, Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang dengan tujuan menghadirkan program hiburan edukatif yang menyatu dengan kegiatan sosial. Rangkaian aktivitas yang disiapkan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengandung unsur edukasi yang dikemas secara ringan dan menarik. Beberapa kegiatan yang dilaksanakan antara lain edukasi melalui tanya jawab santai, permainan kelompok yang membangun kerja sama, serta pojok literasi yang menyediakan buku bacaan anak-anak. Pendekatan ini dilakukan agar anak-anak tidak merasa seperti sedang belajar dalam suasana yang kaku, melainkan menikmati prosesnya dengan penuh antusiasme.

Selain untuk memberikan manfaat langsung bagi anak-anak panti, kegiatan ini juga menjadi sarana pembelajaran bagi mahasiswa yang terlibat. Melalui interaksi langsung di lapangan, mahasiswa dapat lebih memahami realitas sosial dan mengasah kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Mahasiswa belajar tidak hanya menyusun program dan membagikan hadiah, tetapi juga menjalin komunikasi yang hangat, mendengarkan cerita anak-anak, dan turut serta dalam membangun suasana yang positif.

Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak dapat merasa lebih dihargai, didengar, dan dilibatkan dalam kegiatan yang menyenangkan. Sementara itu, bagi mahasiswa, ini menjadi pengalaman berharga yang tak hanya memperkaya wawasan, tetapi juga membentuk karakter peduli dan bertanggung jawab terhadap masyarakat. Kegiatan hiburan edukatif semacam ini juga diharapkan dapat terus berlanjut dan menjadi bagian dari

kontribusi nyata perguruan tinggi dalam menjawab kebutuhan masyarakat, khususnya kelompok yang membutuhkan perhatian lebih.

MASALAH

Permasalahan yang dihadapi oleh Panti Asuhan Mahabbatul Haq merupakan cerminan dari tantangan yang umum dialami oleh banyak lembaga sosial serupa, yaitu keterbatasan dalam pemenuhan kebutuhan non-materiil anak-anak asuh. Di tengah ketercukupan kebutuhan dasar seperti makanan, tempat tinggal, dan pendidikan formal, aspek-aspek pendukung tumbuh kembang emosional, sosial, dan psikologis anak masih belum terpenuhi secara optimal. Anak-anak membutuhkan lebih dari sekadar bantuan materiil. Mereka juga membutuhkan ruang untuk bermain, berekspresi, mendapatkan penguatan motivasi belajar, serta mengalami interaksi yang menyenangkan dan bermakna di luar rutinitas harian mereka.

Minimnya kegiatan yang bersifat hiburan edukatif menyebabkan banyak anak di panti asuhan kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Akibatnya, semangat belajar menurun, kepercayaan diri tidak berkembang, dan mereka cenderung pasif dalam berinteraksi sosial. Di usia yang seharusnya menjadi masa eksplorasi dan pembentukan karakter, anak-anak ini justru kurang memiliki stimulus yang dapat mendorong potensi mereka keluar. Hal ini dapat menghambat perkembangan psikososial mereka dalam jangka panjang apabila tidak segera direspon melalui pendekatan yang tepat.

Melalui hasil observasi awal dan komunikasi dengan pengurus panti, tim pelaksana menemukan bahwa anak-anak sangat menyambut baik kegiatan yang bersifat interaktif dan menggembirakan, apalagi jika dikemas dalam bentuk permainan edukatif atau aktivitas yang memberi pengalaman baru. Pihak pengurus

juga menyampaikan bahwa anak-anak belum memiliki banyak akses terhadap kegiatan luar yang terstruktur dan konsisten memberikan dorongan semangat belajar serta membangun karakter. Oleh karena itu, kehadiran program Pengabdian kepada Masyarakat ini bukan hanya sebagai bentuk kepedulian sosial, tetapi juga sebagai intervensi yang bersifat mendukung perkembangan mental dan sosial anak-anak panti.

Kegiatan ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui integrasi antara hiburan edukatif dan bantuan sosial yang disesuaikan dengan usia serta kondisi psikologis anak-anak. Dengan menghadirkan *edugame*, pojok literasi, dan pembagian bantuan berupa alat tulis dan buku cerita, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru yang menyenangkan sekaligus mendorong semangat belajar mereka. Lebih dari itu, program ini diharapkan menciptakan interaksi yang sehat antara anak-anak dan para pendamping kegiatan, membentuk relasi positif yang dapat memperkaya wawasan sosial dan emosional anak-anak panti dalam suasana yang penuh kehangatan dan dukungan.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini merupakan gabungan dari pendekatan pendidikan masyarakat, pelatihan, dan advokasi yang dirancang secara terpadu dan kontekstual sesuai kebutuhan anak-anak di Panti Asuhan Mahabbatul Haq. Pendekatan pendidikan masyarakat diterapkan melalui penyuluhan ringan yang dikemas secara komunikatif dan menyenangkan. Kegiatan seperti berbagi cerita inspiratif serta penyampaian nilai-nilai moral dasar dilakukan secara lisan dan visual guna menanamkan sikap positif sejak dini. Materi edukatif ini disesuaikan dengan usia dan tingkat

pemahaman anak-anak agar lebih mudah diterima dan diingat.

Metode pelatihan diwujudkan melalui berbagai aktivitas partisipatif, seperti kuis interaktif, *games teamwork*, dan sesi *ice breaking*. Permainan-permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya kerja sama, komunikasi efektif, pengambilan keputusan, serta penguatan rasa percaya diri. Selain itu, kuis juga dirancang untuk mengukur pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan, sekaligus memacu daya pikir secara kompetitif namun sehat.

Adapun metode advokasi dilaksanakan dalam bentuk keterlibatan aktif mahasiswa sebagai fasilitator dan pendamping selama seluruh rangkaian acara. Mahasiswa tidak hanya berperan dalam penyampaian materi dan memandu permainan, tetapi juga mendampingi anak-anak dalam proses refleksi, berbagi cerita, dan eksplorasi minat membaca di pojok literasi. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun hubungan emosional yang lebih kuat, menciptakan suasana hangat, serta menunjukkan kepedulian langsung terhadap perkembangan anak-anak.

Untuk memperoleh data yang valid, kegiatan ini menerapkan beberapa teknik pengumpulan data secara triangulatif. Pertama, observasi langsung dilakukan sepanjang kegiatan berlangsung, terutama untuk mencatat respon spontan anak-anak, pola interaksi sosial, ekspresi emosional, serta bagaimana mereka mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Observasi ini penting untuk mengetahui seberapa jauh ketertarikan dan partisipasi mereka terhadap program yang dijalankan.

Kedua, dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto, video, dan catatan lapangan yang merekam momen-momen penting selama kegiatan. Dokumentasi tidak hanya menjadi bukti pelaksanaan

kegiatan, tetapi juga bahan refleksi untuk melihat bagian mana yang berhasil dan mana yang perlu diperbaiki di masa depan. Dokumentasi juga berguna sebagai media pelaporan bagi institusi maupun pemangku kepentingan terkait.

Ketiga, dilakukan wawancara informal dengan pengurus panti dan percakapan ringan dengan anak-anak untuk menggali lebih dalam tentang kebutuhan mereka, kesan terhadap kegiatan, serta saran atau harapan yang bisa menjadi masukan berharga. Teknik ini dilakukan secara fleksibel dan tidak kaku, agar pihak panti merasa nyaman dalam menyampaikan pendapatnya.

Keempat, kegiatan ini diawali dengan kunjungan awal atau survei lapangan, yang bertujuan untuk memahami kondisi lingkungan, jumlah anak, fasilitas panti, serta pendekatan komunikasi yang tepat. Survei ini menjadi dasar dalam merancang alur kegiatan, menentukan media yang dibutuhkan, dan menyusun materi agar sesuai dengan kebutuhan nyata yang ada di lapangan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan wawancara diinterpretasikan secara naratif untuk menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan dan dampaknya terhadap peserta. Analisis dilakukan dengan menelaah respon yang muncul selama kegiatan berlangsung, baik verbal maupun non-verbal, serta menilai perubahan suasana hati, partisipasi aktif, dan interaksi sosial antar anak maupun dengan tim pelaksana.

Hasil analisis ini juga dijadikan sebagai dasar evaluasi kegiatan dan sebagai refleksi untuk mengetahui efektivitas metode yang digunakan. Dengan pendekatan ini, dapat disimpulkan apakah program yang dijalankan berhasil memenuhi tujuan awal, serta bagian mana yang perlu dikembangkan pada program serupa di masa mendatang.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan Mahabbatul Haq, yang berlokasi di Gg. Melati Jl. Tj. Uma No.37, RT 02 RW 7, Tj. Uma, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau. Kegiatan dilaksanakan pada hari Minggu, tanggal 9 Februari 2025, dengan waktu pelaksanaan dari pukul 10.00 hingga 13.00 WIB. Seluruh rangkaian kegiatan dilakukan dalam satu hari, namun dirancang secara intensif dan padat sehingga tetap memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak-anak maupun pengurus panti.

Kegiatan ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak-anak panti yang beragam, baik dari sisi usia, kebutuhan emosional, maupun tingkat pemahaman. Oleh karena itu, rangkaian acara disusun secara padat namun fleksibel, agar dapat menyesuaikan dengan dinamika di lapangan dan memastikan semua peserta terlibat aktif. Selain itu, pelibatan langsung mahasiswa dalam setiap sesi kegiatan mulai dari pembukaan hingga penutupan bertujuan untuk menciptakan suasana yang akrab, menyenangkan, serta mendorong terciptanya interaksi yang hangat antara anak-anak dan tim pelaksana. Kehadiran mahasiswa tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai teman bermain dan belajar, memberikan warna berbeda dalam pengalaman harian anak-anak panti.

Program ini tidak sekadar menjadi kegiatan satu hari, tetapi dirancang untuk meninggalkan kesan jangka panjang. Harapannya, melalui aktivitas yang edukatif dan menghibur, anak-anak dapat memperoleh motivasi baru, rasa percaya diri, serta semangat belajar yang lebih tinggi. Di sisi lain, kegiatan ini juga menjadi ruang refleksi bagi mahasiswa untuk belajar langsung dari masyarakat, menumbuhkan empati sosial, serta memahami pentingnya peran aktif dalam membantu sesama melalui pendekatan yang manusiawi dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan oleh mahasiswa kelompok HaloDoc di Panti Asuhan Mahabbatul Haq merupakan bentuk konkret kontribusi akademisi muda terhadap isu sosial dan pendidikan anak-anak panti. Kegiatan ini mengusung pendekatan yang menggabungkan edukasi, hiburan edukatif (*edugame*), dan literasi sebagai satu rangkaian terpadu yang bersifat rekreatif dan mendidik.

Luaran utama yang dikembangkan adalah jasa edukatif interaktif dan layanan literasi sosial, yang merupakan bentuk rekayasa sosial-budaya lewat kombinasi pendekatan pendidikan masyarakat (cerita moral dan nilai positif), pelatihan (permainan kerja sama tim, *ice breaking*), dan advokasi (pendampingan penuh oleh fasilitator). Model ini dirancang untuk mengatasi kebutuhan psikososial anak-anak panti terutama stimulasi kreatif, rasa percaya diri, dan empati.

Prinsip interaksi edukasi non-formal seperti ini selaras dengan kerja teori dalam literatur tentang edukasi komunitas, di mana pendekatan edukatif yang kontekstual dan berbasis pengalaman terbukti efektif (Farizky et al., 2025). Juga ditemukan bahwa pendampingan interaktif memperkuat keterampilan numerasi dan literasi anak (Martin et al., 2025).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Panti Asuhan Mahabbatul Haq dimulai pada pukul 10.00 WIB dengan sambutan pembuka oleh MC. Acara diawali dengan menyapa anak-anak dan peserta yang hadir, lalu dilanjutkan dengan penyampaian *rundown* kegiatan secara ringkas agar peserta mengetahui alur kegiatan hingga selesai.



Gambar 1. Sambutan oleh MC

Memasuki pukul 10.05, MC memperkenalkan pembicara sesi edukasi. Keduanya menyampaikan materi edukatif dengan pendekatan interaktif agar sesuai dengan usia peserta. Materi disampaikan dengan bahasa yang ringan, menggunakan ilustrasi sederhana, serta diselingi pertanyaan-pertanyaan kecil untuk menjaga attensi anak-anak. Sesi ini berlangsung selama 40 menit dan menjadi momen awal yang memotivasi anak-anak untuk terlibat aktif.



Gambar 2. Sesi Edukasi

Pada pukul 10.50, dilakukan transisi menuju sesi kedua. MC memberikan jeda singkat dan menjelaskan bahwa anak-anak akan mengikuti edugame sebagai sesi lanjutan. Pukul 11.00, sesi *edugame* dibuka oleh MC dengan memperkenalkan tiga fasilitator. Mereka menyampaikan tujuan permainan, aturan main, serta membagi kelompok bermain. Permainan yang dilakukan dirancang untuk mengasah kerja sama, kreativitas, dan wawasan anak-anak secara menyenangkan. Suasana menjadi lebih hidup dan riuh dengan canda tawa serta semangat kompetitif yang sehat. Momen-momen seperti anak-anak bekerja dalam kelompok, menjawab tantangan permainan, dan merespons arahan.



Gambar 3. Sesi Edugame

Setelah sesi edugame selesai, MC mengarahkan peserta menuju sesi ketiga yaitu pojok literasi. Sebelum dimulai, MC menjelaskan bahwa sesi ini bertujuan menumbuhkan kebiasaan membaca dan menyukai buku. Anak-anak diarahkan memilih buku yang mereka minati, lalu dibimbing untuk membaca atau berdiskusi ringan. Suasana pojok literasi sangatlah hangat. Anak-anak tampak fokus membaca, sementara panitia mendampingi mereka dengan sabar.

**Gambar 4.** Pojok Literasi

Menjelang pukul 12.40, MC mulai menutup acara dengan mengumumkan pembagian hadiah. Hadiah diberikan kepada anak-anak yang aktif berpartisipasi dalam sesi edukasi, *edugame*, maupun literasi. Pengumuman nama-nama pemenang disambut riuh oleh peserta lain. Semua hadiah diberikan secara adil dan disesuaikan dengan tingkat keaktifan serta partisipasi masing-masing anak.

**Gambar 5.** Pembagian Hadiah

Sebagai penutup, MC menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat, baik anak-anak, pengasuh panti, maupun tim pelaksana. Acara ditutup dengan pesan positif dan harapan agar kegiatan seperti ini bisa kembali dilaksanakan di masa depan. Seluruh rangkaian kegiatan terdokumentasi secara menyeluruh, dan menjadi bagian penting dari laporan pengabdian masyarakat ini.

**Gambar 6.** Foto Bersama Seluruh Anggota HaloDoc dan Anak-anak Panti Asuhan Mahabbatul Haq**Keunggulan Kegiatan:**

1. Pendekatan edukatif dalam bentuk permainan interaktif terbukti meningkatkan kedisiplinan dan partisipasi anak-anak panti (Alfi et al., 2025)
2. Pojok literasi yang disediakan sangat relevan untuk membangun minat baca dan budaya literasi anak (Sitanggang et al., 2023)
3. Pendampingan langsung memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan numerasi dan rasa percaya diri anak (Martin et al., 2025)
4. Pendekatan holistik mengintegrasikan aspek edukatif, sosial, dan emosional dalam satu rangkaian.

Kelemahan Kegiatan:

1. Pelaksanaan hanya dilakukan sekali selama satu hari, sehingga belum cukup untuk efek jangka panjang
2. Variasi usia dan kemampuan kognitif anak-anak membutuhkan adaptasi fleksibel materi dan metode
3. Evaluasi berbasis observatif membuat dampak sulit diukur secara kuantitatif.

Secara teknis, pelaksanaan kegiatan termasuk tingkat kesulitan rendah hingga sedang tidak memerlukan alat mahal, tetapi butuh kreativitas dan kualitas fasilitasi agar kegiatan inklusif dan menyenangkan. Persoalan utama adalah keharusan memfasilitasi rentang usia dan karakter anak yang beragam.

Namun ini justru membuka peluang replikasi dan pengembangan lanjutan. Format kegiatan mendukung integrasi sebagai modul rutin atau program literasi komunitas. Menurut (Sitompul & Suriadi, 2024), *group-based* interventi seperti *dreaming together* dan *goal-setting* terbukti membangun kepekaan dan aspirasi anak-anak panti secara signifikan. Selain itu, literasi juga terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi membaca anak (Waoma et al., 2024).

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Internasional Batam di Panti Asuhan Mahabbatul Haq telah berhasil mencapai tujuan utama yaitu memberikan edukasi, hiburan edukatif, dan dukungan literasi dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan observasi lapangan dan evaluasi internal kelompok, tingkat ketercapaian target kegiatan dapat dikatakan sangat baik. Seluruh sesi dalam *rundown* mulai dari sesi edukasi, *edugame*, hingga pojok literasi dapat terlaksana sesuai jadwal dan berjalan lancar. Antusiasme anak-anak panti terlihat nyata dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, dan menyimak sesi literasi.

Dari segi kesesuaian antara persoalan di lapangan dan metode yang diterapkan, kegiatan ini dinilai cukup tepat. Masalah utama yang dihadapi anak-anak panti adalah minimnya akses terhadap kegiatan edukatif nonformal yang mampu menstimulasi semangat belajar dan kreativitas mereka di luar pembelajaran formal. Metode yang diterapkan berupa kombinasi edukasi singkat berbasis interaksi dua arah, permainan edukatif yang melibatkan pengetahuan dasar dan kerja sama tim, serta pojok literasi yang memberi ruang eksplorasi bacaan telah berhasil menjawab tantangan tersebut. Metode ini

memberi pendekatan yang lebih ringan, menyenangkan, namun tetap edukatif bagi anak-anak dengan latar belakang yang berbeda-beda.

Dampak dari kegiatan ini terlihat dari perubahan suasana selama kegiatan berlangsung. Anak-anak yang awalnya terlihat canggung dan pendiam menjadi lebih ekspresif, ceria, dan komunikatif setelah sesi-sesi berlangsung. Pada sesi edukasi, beberapa anak mulai berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan. Dalam sesi *edugame*, partisipasi sangat tinggi, bahkan terjadi beberapa kali perebutan giliran menjawab. Sementara pada sesi pojok literasi, anak-anak secara aktif memilih buku yang tersedia dan beberapa di antaranya membaca secara bergiliran. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif kepada tim pelaksana PkM. Mahasiswa memperoleh pengalaman nyata dalam berinteraksi langsung dengan anak-anak panti, belajar mengelola dinamika kelompok, serta mengasah keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan empati sosial.

Dalam pelaksanaannya, kombinasi antara edukasi, permainan, dan literasi dapat menjadi formula efektif dalam kegiatan pengabdian sejenis. Pembagian hadiah di akhir acara juga menjadi strategi positif untuk memotivasi partisipasi anak-anak, tanpa mengurangi esensi kegiatan edukatif itu sendiri. Meskipun demikian, ada beberapa kendala teknis ringan seperti keterbatasan waktu untuk sesi literasi dan perlunya alat bantu visual tambahan agar beberapa materi edukasi dapat lebih mudah dipahami.

Berdasarkan pelaksanaan dan evaluasi kegiatan ini, ada beberapa rekomendasi untuk kegiatan PkM berikutnya. Pertama, perlu dilakukan penyusunan materi edukasi yang lebih variatif dan disesuaikan dengan jenjang usia anak-anak panti. Kedua, adanya sesi penutup berupa refleksi atau penguatan nilai-nilai sosial seperti tolong-

menolong, kejujuran, dan rasa syukur dapat menjadi tambahan yang bermakna secara psikologis. Ketiga, perlu dijajaki kemungkinan menjalin kerja sama berkelanjutan dengan pihak panti untuk pelaksanaan kegiatan serupa secara periodik, sehingga dampaknya lebih terasa secara jangka panjang. Kegiatan rutin semacam ini juga bisa dikombinasikan dengan pelatihan sederhana seperti keterampilan dasar, membaca cerita, atau kelas menggambar yang dapat memperkuat potensi anak-anak panti.

Dengan demikian, kegiatan PkM di Panti Asuhan Mahabbatul Haq bukan hanya sekadar bentuk pengabdian temporer, tetapi juga menjadi wadah penguatan nilai sosial, transfer ilmu, dan pembangunan karakter bagi dua pihak sekaligus anak-anak panti dan mahasiswa pelaksana. Kegiatan ini layak dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai bentuk kolaborasi sosial ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., Kholida, N. M., Fauzi, F. Q. I., Putri, A. A., Abdiyati, S. A., Munadiah, U. K., Agustina, A., Aprilia, L. A. R., Mulia, N. A. D., Mulia, W. N. D., Susanti, L., Rahmania, N., Sa'adah, I., Ananta, N. D., & Affiana, M. N. (2025). Membentuk Pribadi Hebat: Penguatan Nilai Karakter Anak Melalui Social Project Humanis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(5), 2157–2165.
- Farizky, H. S., Kristanto, R. B., Himawan, A., Hidayah, A. F. N., & Ferdyna, F. (2025). Pemberdayaan Budaya Literasi untuk Anak-Anak Panti Asuhan Rodhiyatul Jannah, Surabaya. *Suluh Dipanegara: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1–5. <https://pustakasaga.com/>
- Martin, S. N., Yerizon, Sari, S., Nazarlin, Shalina, E. T., Falah, F., & Sifa. (2025). Pendampingan dan Permainan Kreatif Guna Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Anak di Panti Asuhan Al Hidayah. *Jurnal Nuansa Akademik*, 10(1), 223–232.
- Sitanggang, V., Putri, M., & Ritonga, F. U. (2023). Menumbuhkembangkan Budaya Literasi Anak pada Panti Asuhan Universal Anak Indonesia Kota Medan Melalui Pendampingan dengan Menggunakan Metode Group Work. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 103–107. <https://doi.org/10.57251/mabdimas.v3i2.1335>
- Sitompul, E. D. O. R., & Suriadi, A. (2024). Menemukan dan Membentuk Cita-Cita Bersama Anak Panti Asuhan Nazar Indonesia. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 124–129. <https://doi.org/10.58466/literasi.v4i2.1538>
- Waoma, M. S., Saut, P., Sipahutar, R., & Haloho, E. (2024). Sosialisasi Penguatan Literasi Melalui Story Telling di Panti Asuhan Abdi Sejati Indonesia Medan. *Kaizen: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 61–64.