Interactive Learning Play sebagai Misi Mahasiswa dalam Membangun Keterampilan Sosial di Panti Asuhan Farhan Farouq Batam

Ni'matul Ma'muriyah, M.Eng[1] Winson John Kerry[2], Verensia Ong[3], Tasya Meylarisman[4], Syarah Difa[5], Valencia Carin[6], Vlorecita[7], Hansen Chua[8], Kerlin[9], Haura Anastasya Janati[10], Cindy[11], May delynn[12], Jacelyn[13], Hose Armando Lie[14], Katerina[15], Arche Evangelista Bantara[16], Sim Hwa Hwa[17]

Universitas Internasional Batam

email: nimatul@uib.ac.id[1] , 2331188.winson@uib.edu[2], 2331180.verensia@uib.edu[3], 2361019.tasya@uib.edu[4], 2341334.syarah@uib.edu[5], 2342127.valencia@uib.edu[6], 2342135.vlorecita@uib.edu[7], 2342120.hansen@uib.edu[8], 2341376.kerlin@uib.edu[9], 2331189.haura@uib.edu[10], 2342134.cindy@uib.edu[11], 2331223.may@uib.edu[12], 2351135.jacelyn@uib.edu[13], 2341378.hose@uib.edu[14], 2341375.katerina@uib.edu[15], 2351119.arche@uib.edu[16], 2341342.sim@uib.edu[17]

Abstrak

Panti Asuhan Farhan Farouq, didirikan pada 2019 di Batam, Kepulauan Riau, oleh M. Said Yasin, bertujuan untuk memberikan perlindungan dan pendidikan bagi anak-anak miskin dan dhuafa. Selain menyediakan kebutuhan dasar, panti asuhan ini juga fokus pada pendidikan formal dan non-formal, termasuk keterampilan hidup dan pembinaan karakter melalui belajar agama. Saat ini, panti mengasuh 20 anak berusia 6-15 tahun dari berbagai daerah. Untuk mengembangkan keterampilan sosial anak-anak, panti melaksanakan program *Interactive Learning Play*, yang menggabungkan unsur permainan dan edukasi. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan empati anak-anak. Pelaksanaannya melibatkan berbagai jenis permainan yang mendorong anak-anak untuk berinteraksi aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan kreativitas dan keberanian berbicara di depan umum. Meskipun permainan ini memiliki banyak keunggulan, seperti sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, serta efektivitas dalam meningkatkan keterampilan sosial, terdapat beberapa kelemahan seperti keterbatasan sumber daya, waktu, dan kesiapan peserta. Tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan meliputi koordinasi peserta, keterbatasan fasilitas, dan pengukuran hasil. Dengan perencanaan matang dan dukungan berbagai pihak, permainan edukatif ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan sosial dan emosional anak-anak.

Kata Kunci: Panti Asuhan, Batam, Permainan Belajar Interaktif, Pendidikan Anak, Keterampilan Sosial.

Abstract

The Farhan Farouq Orphanage, founded in 2019 in Batam, Riau Islands, by M. Said Yasin, aims to provide protection and education for poor and underprivileged children. Apart from providing basic needs, this orphanage also focuses on formal and non-formal education, including life skills and character development through religious study. Currently, the orphanage cares for 20 children aged 6-15 years from various regions. To develop children's social skills, the orphanage implements the Interactive Learning Play program, which combines elements of play and education. This game is designed to improve children's communication, cooperation and empathy skills. The implementation involves various types of games that encourage children to interact actively, work together in groups, and

increase creativity and courage to speak in public. Although this game has many advantages, such as its interactive and fun nature, as well as effectiveness in improving social skills, there are several disadvantages such as limited resources, time, and participant readiness. Challenges faced in implementation include participant coordination, limited facilities, and measuring results. With careful planning and support from various parties, it is hoped that this educational game can have a significant positive impact on children's social and emotional development.

Keywords: *Orphanage, Batam, Interactive Learning Play, Children's Education, Social Skills.*

Pendahuluan

Keterampilan sosial merupakan aspek krusial dalam perkembangan anak karena mempengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi dan memiliki hubungan yang positif dengan orang lain. Keterampilan ini mencakup kemampuan komunikasi yang efektif, kerjasama dalam kelompok, empati terhadap perasaan orang lain, serta kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Menurut (Awlawi, 2024), keterampilan sosial yang baik tidak hanya mendukung kesehatan mental anak, tetapi juga meningkatkan prestasi akademis dan kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Di lingkungan panti asuhan, di mana anak-anak mungkin menghadapi berbagai tantangan emosional dan sosial, pengembangan keterampilan sosial menjadi semakin penting untuk membantu mereka tumbuh menjadi individu yang mandiri dan berdaya saing.

Anak-anak yang tinggal di panti asuhan seringkali menghadapi tantangan dalam pengembangan keterampilan sosial. Penelitian oleh (Agustyowati, 2011) menunjukkan kecenderungan mereka mengalami kesulitan berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebaya serta pengasuh. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya perhatian individual akibat jumlah anak yang banyak dan keterbatasan sumber daya manusia di panti asuhan. Akibatnya, kemampuan mereka dalam berinteraksi secara efektif dapat terhambat. Selain itu, lingkungan panti asuhan yang cenderung homogen dan minimnya kesempatan berinteraksi dengan orang-orang dari latar belakang berbeda dapat membatasi pengalaman sosial mereka (Rahmawati & Imanti, 2023). Keterbatasan ini membuat anak-anak kesulitan memahami dan merespons berbagai situasi sosial dengan tepat. Stigma sosial yang sering dihadapi anak-anak panti asuhan juga turut berkontribusi pada rendahnya kepercayaan diri dan kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan orang lain.

Mahasiswa memiliki peran penting dalam kegiatan pengabdian masyarakat (PkM) karena mereka dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan potensi anak-anak panti asuhan. Dengan bekal pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh selama perkuliahan, mahasiswa dapat merancang dan melaksanakan program-program yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan sosial anak-anak tersebut. Sebuah studi oleh (Zunaidi, 2024) menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam program PkM tidakhanya bermanfaat bagi penerima manfaat, tetapi juga meningkatkan empati, kemampuan kepemimpinan, dan keterampilan sosial mahasiswa itu sendiri. Dengan demikian, kegiatan PkM menjadi

win-win solution yang menguntungkan kedua belah pihak.

Interactive learning play adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan permainan interaktif dengan proses belajar mengajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif (Ummah et al., 2023). Pendekatan ini melibatkan aktivitas-aktivitas yang dirancang untuk mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara kreatif. Menurut (Vygotsky & Cole, 1978), belajar melalui permainan interaktif dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial karena mereka belajar berkomunikasi, bernegosiasi, dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Di panti asuhan, pendekatan ini dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung perkembangan keterampilan sosial anak-anak.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pihak lain untuk mengatasi permasalahan serupa di panti asuhan lain. Program-program pengembangan keterampilansosial yang umum diterapkan antara lain pelatihan keterampilan hidup (life skills), konseling kelompok, dan terapi bermain. Pelatihan keterampilan hidup berfokus pada pengajaran keterampilan praktis seperti komunikasi efektif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis, dan manajemen emosi, dengan tujuan membekali anak-anak dengan kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari (Singla et al., 2020). Konseling kelompok memberikan ruang aman bagi anak-anak untuk berbagi pengalaman, perasaan, dan pikiran dengan teman sebayayang memiliki latar belakang serupa, sehingga mereka dapat belajar dari satu sama lain, mengembangkan rasa empati, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi (Corey, 2023). Terapi bermain memanfaatkan kekuatan permainan sebagai media untuk membantu anak-anak mengekspresikan emosi, mengembangkan keterampilan sosial, dan mengatasi masalah psikologis, dengan memberikan kesempatan bermain secara bebas dan terarah di bawah bimbingan terapis terlatih (Landreth, 2012).

Program-program tersebut memiliki kelebihan dalam memberikan pemahaman dan kesadaran akan pentingnya keterampilan sosial, namun juga memiliki kekurangan. Pendekatan yang terlalu terstruktur dan instruksional dalam pelatihan keterampilan hidup dapat mengurangi minat dan partisipasi anak (Durlak et al., 2011). Konseling kelompok, meskipun efektif, terkadang membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menunjukkan hasil yang signifikan (Corey, 2023). Terapi bermain, meskipun bermanfaat, membutuhkan terapis yang terlatih dan berpengalaman (Landreth, 2012).

Interactive learning play muncul sebagai alternatif yang menjanjikan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak, termasuk kemampuan komunikasi, kerjasama, dan empati (Johnson & Johnson, 2018). Keunggulan *interactive learning play* terletak pada sifatnya yang menyenangkan dan partisipatif. Anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial yang positif dalam suasana bermain yang rileks dan menyenangkan. Pendekatan ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak, sehingga lebih relevan dan bermakna bagi mereka.

Tujuan umum dari kegiatan PkM ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial anak-anak Panti Asuhan Farhan Farouq Batam melalui penerapan *interactive learning play*. Program ini dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan komunikasi, kerjasama, empati, dan penyelesaian masalah sehingga mereka dapat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan

sosial mereka. Program ini akan menyediakan aktivitas yang mendorong anak-anak untuk berbicara dan mendengarkan secara aktif, sehingga mereka dapat berkomunikasi lebih efektif dengan orang lain. Melalui permainan yang membutuhkan kolaborasi, anak-anak akan belajar pentingnya bekerja sama dalam tim dan menghargai kontribusi setiap anggota kelompok. Aktivitas yang dirancang untuk mengenali dan merespons perasaan orang lain akan membantu anak-anak mengembangkan rasa empati dan perhatian terhadap sesama. Anak-anak akan diajarkan strategi pemecahan masalah yang kreatif dan efektif melalui simulasi dan permainan yang menantang kemampuan berpikir kritis mereka.

Masalah

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pihak Panti Asuhan Farhan Farouq Batam, teridentifikasi adanya keterbatasan keterampilan sosial pada anak-anak asuh. Keterbatasan ini terlihat dari interaksi mereka sehari-hari, baik dengan sesama anak asuh maupun dengan pengasuh. Anak-anak cenderung kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, kesulitan bekerja sama dalam kelompok, dan kurang mampu mengelola emosi secara efektif.

Keterbatasan keterampilan sosial ini memberikan dampak yang signifikan bagi anak-anak. Mereka kesulitan membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya, sering terlibat konflik, dan mengalami kesulitan dalam belajar. Hal ini dapat menghambat perkembangan mereka secara keseluruhan, baik secara akademis maupun psikologis. Dalam jangka panjang, keterbatasan ini dapat menyulitkan mereka dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial yang lebih luas, seperti sekolah dan tempat kerja.

Mengatasi keterbatasan keterampilan sosial ini menjadi sangat penting untuk memastikan perkembangan optimal anak-anak panti asuhan. Pendekatan tradisional yang berfokus pada pemberian nasihat atau instruksi seringkali kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan program yang lebih inovatif dan partisipatif, seperti *interactive learning play*. Pendekatan ini melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial secara lebih alami dan menyenangkan.

Metode

1. Dalam kegiatan kami Dalam kegiatan kami berkujung ke panti asuhan Farhan Farouq Batam, di temukanlah sejumlah masalah yaitu keterbatasan keterampilan sosial, kurangnya percaya diri, kondisi psikologis pada anak-anak panti Farhan Farouq. Dalam menyelesaikan masalah tersebut digunakanlah beberapa jenis metode sebagai solusi yaitu:

   Dalam kegiatan Pk ini, kami menciptakan artikel dengan judul *"Interactive Learning Play* sebagai Misi Mahasiswa dalam Membangun Keterampilan Sosial di Panti Asuhan Farhan Farouq Batam sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilansosial anak anak panti asuhan Farhan Farouq melalui penerapan *interactive learning play*. Program ini diciptakan untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama dan juga empati.

1. Teknik Pengumpulan Data

   Dalam merancang pelaksanaan kegiatan PkM ini, penulis sebagai mahasiswa telah menggunakan metode atau teknik untuk mengumpulkan data sehingga data yang diperoleh memiliki reliabilitas yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan.

   Mahasiswa melakukan Survei secara online melalui media sosial *whatsapp* untuk memperoleh informasi penting panti asuhan. Survei online ini bertujuan untuk mengetahui jumlah, umur, *gender* anak anak panti dan juga mengetahui alamat, luas panti Farhan Farouq.

2. Teknik Analisis Data

Dalam merancang pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), penulis sebagai mahasiswa telah menggunakan berbagai metode atau teknik untuk menganalisis data agar data yang diperoleh dapat dipahami secara lebih mendalam mengenai permasalahan keterampilan sosial di Panti Asuhan. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah analisis kualitatif. Data diperoleh dari observasi langsung di panti. Analisis kualitatif ini mencakup kondisi anak-anak panti dalam hal interaksi, kerjasama, dan minat dalam literasi. Anak-anak di panti cenderung kurang percaya diri dan memiliki minat yang rendah terhadap literasi. Kendala yang dihadapi dari hasil observasi akan dianalisis untuk mengetahui akar masalah, serta untuk meningkatkan minat literasi dan menerapkan pembelajaran interaktif.

3. Lokasi, waktu, dan durasi kegiatan.

Kegiatan PKM Berlangsung di Panti Asuhan Farhan Farouq Batam, yang terletak di kecamatan sekupang, Kota Batam, Provinsi kepulauan Riau, Indonesia. durasi pelaksanaan kegiatan PKM berlangsung pada tanggal 28 April, Minggu pukul 10.00-14.00.

Pembahasan

1. Pengenalan Panti Asuhan Farhan Farouq

Panti Asuhan Farhan Farouq terletak di Batam, Kepulauan Riau. Panti asuhan ini berdiri sebagai tempat perlindungan bagi anak-anak miskin dan dhuafa sejak tahun 2019 yang beralamat pada Perumahan Puri Gracia Blok B2 No.13-14, Tanjung Riau, Kecamatan Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau. Dengan komitmen yang kuat, M. Said Yasin selaku pendiri sekaligus pengelola Panti Asuhan Farhan Faruoq berusaha memberikan perlindungan, pendidikan, dan kehidupan yang lebih baik bagi anak-anak yang kurang beruntung. Panti Asuhan Farhan Farouq tidak hanya menyediakan kebutuhan dasar seperti tempat tinggal dan makanan, tetapi juga berfokus pada pendidikan dan pengembangan karakter anak-anak.

Gambar 1. Tampilan Depan Panti Farhan Farouq
Sumber: Facebook.com

Selain memberikan tempat tinggal yang aman, panti asuhan ini juga menyediakan berbagai program pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi anak-anak. Program-program ini mencakup pendidikan formal, yang meliputi jenjang dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pendidikan yang layak dan berkualitas serta pendidikan non-formal seperti keterampilan hidup dan pembinaan karakter melalui belajar agama, mengaji Al-Quran, dan tahfidz di panti asuhan. Melalui program-program ini, anak-anak tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan, tetapi juga dibekali dengan nilai-nilai moral dan etika yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Pada saat ini, Yayasan panti asuhan ini mengasuh dan merawat sebanyak 20 anak yang berusia antara 6 hingga 15 tahun, terdiridari 15 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Anak-anak tersebut berasal dari berbagai daerah, seperti Pulau, Batu Aji, dan Tanjung Riau. Mereka mencakup anak-anak yatim, piatu, yatim piatu, dan dhuafa.

Gambar 2. Anggota Panti Asuhan Farhan Farouq
Sumber: harianhaluankepri.com

Panti Asuhan Farhan Farouq juga berperan aktif dalam membangun rasa solidaritas dan kebersamaan di antara anak-anak. Berbagai kegiatan sosial yang diajukan diadakan untuk mempererat hubungan antar anak-anak. Kegiatan acara keagamaan dan kunjungan organisasi atau mahasiswa menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak-anak. Dengan adanya dukungan dari masyarakat dan berbagai pihak, panti asuhan ini terus berupaya meningkatkan kualitas hidup anak-anak yang berada di bawah asuhannya. Melalui dedikasi dan upaya yang berkelanjutan, Panti Asuhan Farhan Farouq berkomitmen untuk menciptakan masa depan yang lebih cerah bagi anak-anak yang kurang beruntung.

2. *Interactive learning play* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial

Interactive learning play atau permainan edukatif adalah metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan edukasi. Metode ini efektif untuk meningkatkan keterampilan sosialanak-anak karena memungkinkan mereka untuk belajar melalui interaksi dan kerjasama. Di Panti Asuhan Farhan Farouq, *Interactive learning play* dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan empati. Permainan ini memberikan lingkungan yang mendukung di mana anak-anak dapat belajar cara berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa dalam suasana yang menyenangkan dan mendidik.

Permainan edukatif ini tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial yang penting bagi kehidupan sehari-hari. Melalui permainan ini, anak-anak diajak untuk berinteraksi secara aktif dengan teman-temannya, belajar bekerja sama dalam kelompok, dan memahami pentingnya menghargai pendapat orang lain. Selain itu, permainan edukatif ini juga dirancang untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara mandiri. Dengan demikian, permainan edukatif ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan yang berguna bagi kehidupan mereka di masa depan.

Untuk memastikan efektivitas permainan edukatif ini, berbagai metode dan teknik digunakan dalam pelaksanaannya. Anak-anak dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk memudahkan interaksi dan pengawasan. Setiap kelompokdiberikan tugas dan tantangan yang harus diselesaikan bersama-sama, sehingga mereka belajar untuk saling bekerja sama dan mendukung satu sama lain. Selain itu, permainan ini juga diawasi oleh panitia agar semua anak berpartisipasi dengan aktif. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, permainan edukatif di Panti Asuhan Farhan Farouq diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan sosial anak-anak.

3. Pelaksanaan Interactive learning play

Pelaksanaan *Interactive learning play* di Panti Asuhan Farhan Farouq dirancang secara sistematis untuk memastikan anak-anak mendapatkan

manfaat maksimal dari kegiatan ini. Rangkaian kegiatan dimulai dengan pembukaan dan perkenalan, di mana peserta diperkenalkan dengan panitia serta tujuan kegiatan. Ini penting untuk membangun suasana akrab dan menyenangkan, serta memberikan gambaran umum tentang apa yang akan dilakukan sepanjang kegiatan. Setelah perkenalan, panitia menjelaskan aturan permainan. Penjelasan ini membantu anak-anak memahami pentingnya setiap aktivitas dan bagaimana mereka dapat berpartisipasi secara aktif.

Tabel 1. *Rundown* Kegiatan *Interactive learning play*

Waktu	Kegiatan
11.20 - 11.25	Persiapan *Games*
11.25 – 11.30	*Demo Games* 1
11.30 – 11.50	Pelaksanaan *Games 1*
11.50 – 11.55	*Demo Games* 2
11.55 – 12.15	Pelaksanaan *Games 2*
12.15 - 12.20	*Demo Games* 3
12.20 – 12.40	Pelaksanaan *Games 3*

Gambar 3. Panitia Melakukan Demo *Games*
Sumber: Pribadi

Pelaksanaan permainan edukasi dibagi menjadi tiga sesi utama dengan jeda istirahat di antaranya. Sesi pertama dimulai dengan persiapan dan demonstrasi game pertama, diikuti dengan pelaksanaan game itu sendiri. Game pertama melibatkan boneka yang dioperkan oleh anak-anak dengan diiringi lagu. Ketika lagu berhenti, anak yang memegang boneka harus menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Game ini bertujuan untuk melatih keberanian anak-anak dalam berbicara di depan umum serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir cepat dan memberikan jawaban yang tepat.

Pada sesi kedua, anak-anak dibagi menjadi lima kelompok, masing-masing terdiri dari empat orang. Setiap kelompok diberikan benda yang harus digambar oleh anggota kelompok yang paling belakang. Setelah itu, gambar tersebut dilanjutkan oleh anggota di depannya, hingga anggota paling depan harus menebak benda apa yang telah digambar. Game ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan komunikasi antar anggota kelompok, serta melatih kemampuan merekadalam menginterpretasikan gambar dan informasi yang diberikan.

Gambar 5. Pembagian Hadiah Kepada Pemenang Permainan Kedua
Sumber: Pribadi

Sesi ketiga melibatkan seluruh anak yang diberikan satu lembar kertas HVS dan satu pensil. Anak-anak diminta untuk menggambar suatu tempat dan menuliskan alasan mengapa mereka memilih menggambar tempat tersebut. Game ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak-anak

serta melatih kemampuan merekadalam mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui gambar dan tulisan.

Gambar 6. Anak-anak Mengerjakan Permainan Ketiga
Sumber: Pribadi

Setelah semua game selesai, diadakan pembagian hadiah kepada pemenang permainan dan makanan ringan sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi anak-anak. Pembagian hadiah tidak hanya bertujuan untuk memotivasi, tetapi juga untuk merayakan pencapaian mereka selama kegiatan. Akhirnya, kegiatan diakhiri dengan penutupan yang mencakup ucapan terima kasih dan harapan untuk masa depan. Penutupan ini memberikan kesempatan untuk merefleksikan pengalaman yang telah dilalui dan menegaskan komitmen untuk terus mengembangkan keterampilan sosial mereka di masa depan.

Gambar 7. Pembagian Hadiah Kepada Pemenang Permainan Ketiga
Sumber: Pribadi

Tabel 2. Daftar Barang yang Menjadi Hadiah

Nama Barang	**Jumlah**
Buku	5 *Pcs*
Pensil	5 *Pcs*
Pena	5 *Pcs*
Snack	5 *Pcs*
Naraya	2 *Pcs*
Cokelat	1 *Pack*
Cokelat kecil	14 *Pcs*
Choco Time	9 *Pcs*

4. Keunggulan dan *Kelemahan Interactive learning play*

Permainan edukatif memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya termasuk sifatinteraktif dan menyenangkan daripermainan ini, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidakmembosankan. Permainan ini juga efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, karena anak-anak belajar berkomunikasi, bekerjasama, dan memahami perasaan orang lain melalui pengalaman praktis dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Selain itu, permainan edukatif ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dalam lingkungan yang aman dan mendukung, di mana mereka dapat merasa nyaman untuk mengekspresikan diri danmencoba hal-hal baru tanpa takut membuat kesalahan.

Namun, ada juga beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya, karena permainanedukatif membutuhkan banyak alat dan

fasilitas untuk mendukung pelaksanaannya. Selain itu, waktu yang terbatas bisa menjadi kendala, karena kegiatan yang dilakukan dalam waktu singkat mungkin tidak cukup untuk mencapai hasil yang maksimal. Kesiapan peserta juga menjadi tantangan, karena tidak semua anak memiliki tingkat kesiapan yang sama dalam mengikuti permainan edukatif. Beberapa anak mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan aturan dan dinamika permainan, sementara yang lain mungkin merasa canggung atau kurang percaya diri dalam berpartisipasi.

Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan ini, diperlukan perencanaan yang matang dan dukungan dari semua pihak yang terlibat. Penyediaan fasilitas yang memadai, penyesuaian jadwal kegiatan, dan pemberian dukungan emosional kepada anak-anak dapat membantu mengoptimalkan pelaksanaan permainan edukatif. Selain itu, penting untuk terus melakukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik dari peserta dan pengasuh. Dengan pendekatan yang komprehensif dan berfokus pada kebutuhan anak-anak, permainan edukatif di Panti Asuhan Farhan Farouq diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak-anak.

5. Kesulitan yang Dihadapi

Selama pelaksanaan *Interactive learning play* di Panti Asuhan Farhan Farouq, beberapa kesulitan yang dihadapi termasuk koordinasi peserta. Mengkoordinasikan sejumlah anak dengan berbagai karakter dan latar belakang bisa menjadi tantangan tersendiri. Setiap anak memiliki kebutuhan dan respon yang berbeda terhadap aktivitas yang diberikan. Dalam hal ini, panitia harus memiliki strategi yang fleksibel dan adaptif untuk memastikan semua anak dapat berpartisipasi dan menikmati kegiatan. Tantangan ini dapat diatasi dengan komunikasi yang baik antara panitia dan anak-anak, serta pemantauan selama permainan berlangsung untuk memastikan semua anak terlibat secara aktif.

Selain itu, keterbatasan fasilitas di panti asuhan dapat menghambat pelaksanaan permainan edukatif yang optimal. Tidak semua panti asuhan memiliki ruang yang memadai untuk mendukung kegiatan permainan yang bervariasi dan interaktif. Oleh karena itu, panitia harus kreatif dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia dan mungkin perlu mencari dukungan tambahan dari sponsor atau donatur. Misalnya, menggunakan bahan-bahan sederhana dan murah untuk membuat alat permainan. Dengan inovasi dan kerja sama, keterbatasan fasilitas dapat diatasi sehingga kegiatan tetap berjalan lancar dan memberikan manfaat maksimal bagi anak-anak.

Pengukuran hasil juga menjadi kesulitan yang cukup signifikan. Menilai secara objektif peningkatan keterampilan sosial setelah kegiatan mungkin membutuhkan metode yang lebih kompleks dan waktu yang lebih lama. Penilaian tidak hanya dilakukan berdasarkan pengamatan selama permainan, tetapi juga harus mempertimbangkan perubahan perilaku anak-anak dalam jangka panjang. Hal ini membutuhkan pendekatan yang lebih mendalam, seperti survei atau wawancara dengan anak-anak dan pengasuh mereka setelah kegiatan selesai.

Simpulan

Kegiatan kunjungan ke Panti Asuhan Farhan Farouq yang membawa usulan *"Interactive Learning Play* sebagai Misi Mahasiswa dalam Membangun Keterampilan Sosial di Panti Asuhan Farhan Farouq Batam" pada tanggal 29 april 2024 telah terlaksanana secara baik

dan lancar. Sesuai dengan rencana kami acara berjalan selama pukul 10.00-14.00 WIB. Sesuai dengan judul kami yang menerapkan *interactive learning play* ke panti asuhan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak anak sebagaimana percaya diri, bekerjasama, peka terhadap lingkungan, minat terhadap literasi telah tereksekusi walau dengan sedikit kesulitan. Mahasiswa memiliki peran penting dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) untuk membantu mengembangkan potensi anak-anak panti asuhan. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki, mahasiswa dapat merancang dan melaksanakan program-program yang meningkatkan kesejahteraan sosial anak-anak. Pendekatan *interactive learning play* muncul sebagai metode yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak-anak. Melalui aktivitas interaktif yang mendorong komunikasi, kerjasama, dan empati, anak-anak dapat belajar dan mengembangkan keterampilan sosial dalam lingkungan yang mendukung dan partisipatif. Dengan terlaksananya kegiatan ini di harapkan anak anak lebih semangat dan percaya diri dalam melakukan hal hal positif. Pada kegiatan selanjutnya kami berharap lebih banyak mahasiswa yang menerapkan *interactive play learning* atau metode lainnya untuk membangun keterampilan sosial anak anak panti asuhan.

Daftar Pustaka

Agustyowati, F. P. (2011). *Hubungan Antara Kebutuhan Berafiliasi Dengan Kecenderungan Perilaku Prososial Pada Remaja Perempuan Di Yayasan Panti Sosial Al-Muniroh Surabaya*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.

Awlawi, A. H. (2024). Urgensi Layanan Konseling untuk Anak Usia Dini: Dalam Mengidentifikasi Kebutuhan Kesehatan Mental pada Anak Usia Dini. *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research*, *2*(01), 42–50.

Corey, G. (2023). *Theory & practice of group counseling*. Cengage.

Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, *82*(1), 405–432.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). Cooperative learning: The foundation for active learning. *Active Learning—Beyond the Future*, 59–71.

Landreth, G. L. (2012). *Play therapy: The art of the relationship*. Routledge.

Rahmawati, A., & Imanti, V. (2023).*Teknik Behavioral Rehearsal Untuk Menurunkan Kecemasan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Panti Asuhan Keluarga Yatim Aisyiyah Bekonang*. UIN Surakarta.

Singla, D. R., Waqas, A., Hamdani, S. U., Suleman, N., Zafar, S. W., Saeed, K., Servili, C., & Rahman, A. (2020). Implementation and effectiveness of adolescent life skills programs in low- and middle-income countries: A critical review and meta-analysis. *Behaviour Research and Therapy*,*130*, 103402.

Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M.

Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, *5*(3), 91–103.

Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard University press.

Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk MemberdayakanKom*