

Kolaborasi Pendidikan dan Kreativitas dalam Mewujudkan Masa Depan Cerah bagi Anak Panti Asuhan 5 Roti 2 Ikan

Dewi Khornida Marheni, S.E., M.M.¹, Aditiya Yoswa Wiyoto², Bryan³, Bryan Bosco Ng⁴, Insam Syofieanti⁵, Jesslyn Tan⁶, Kelvin Elia Barus⁷, Kimi⁸, Nadine Aulia Utami⁹, Nur Saskia¹⁰, Putri Dina Malaysari¹¹, Rangga Muhamad Pratama¹², Siti Aida Turmanda¹³, Susi Susanti¹⁴, Valencia Callista¹⁵, Vienny Budiputri¹⁶, Xlhynz¹⁷, Yosua¹⁸

Universitas Internasional Batam

Email: dewi@uib.ac.id¹, 24.aditiya.wiyoto@uib.edu², 24.bryan@uib.edu³, 24.bryan.ng@uib.edu⁴, 24.insam.syofieanti@uib.edu⁵, 24.jesslyn.tan@uib.edu⁶, 24.kelvin.barus@uib.edu⁷, 24.kimi@uib.edu⁸, 24.nadine.utami@uib.edu⁹, 24.nur.saskia@uib.edu¹⁰, 24.putri.malaysari@uib.edu¹¹, 24.rangga.pratama@uib.edu¹², 24.siti.turmanda@uib.edu¹³, 24.susi.susanti@uib.edu¹⁴, 24.valencia.callista@uib.edu¹⁵, 24.vienny.budiputri@uib.edu¹⁶, 24.xlhynz@uib.edu¹⁷, 24.yosua@uib.edu¹⁸

ABSTRAK

Pendidikan adalah hak fundamental setiap anak dan seharusnya dijamin tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, budaya, maupun status kehidupan. Anak-anak di panti asuhan merupakan kelompok yang rentan terhadap keterbatasan akses pendidikan yang layak. Mereka tidak hanya kekurangan fasilitas belajar dan pendampingan akademik, tetapi juga pengembangan emosional, karakter, dan sosial, akibat minimnya peran orang tua yang digantikan oleh pengurus panti dalam jumlah terbatas.

Menanggapi hal ini, kelompok Bobobox 2 dari Universitas Internasional Batam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan 5 Roti 2 Ikan sebagai bentuk kepedulian nyata. Kegiatan ini menghadirkan pendidikan nonformal yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan melalui permainan edukatif, diskusi, dan simulasi hidup sehat. Tujuannya adalah menumbuhkan semangat belajar, kepercayaan diri, dan keterampilan sosial anak-anak.

Hasilnya menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif anak-anak selama kegiatan berlangsung. Mereka menjadi lebih percaya diri, berani menyampaikan ide, dan aktif dalam berbagai permainan edukatif. Sementara itu, bagi para mahasiswa, kegiatan ini menjadi sarana pembelajaran empati dan kolaborasi sosial yang memperkuat nilai kemanusiaan dalam pendidikan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pendekatan, proses, dan nilai-nilai yang membentuk manusia seutuhnya. Metode pembelajaran kreatif dan berbasis empati sangat penting diterapkan, terutama bagi anak-anak dalam situasi sosial yang menantang seperti di panti asuhan.

Kata Kunci: Pendidikan kreatif, anak panti asuhan, pengabdian masyarakat, pembelajaran interaktif, empati sosial

Abstract

Education is a fundamental right of every child and should be guaranteed regardless of social, economic, cultural, or social background. Children in orphanages are a vulnerable group due to limited access to adequate education. They lack not only learning facilities and academic support, but also emotional, character, and social development, due to the minimal role of parents, who are replaced by a limited number of orphanage administrators.

In response to this, the Bobobox 2 group from Batam International University conducted community service activities at the 5 Roti 2 Ikan Orphanage as a form of real concern. This activity provided creative, interactive, and fun non-formal education through educational games, discussions, and healthy living simulations. The goal was to foster a passion for learning, self-confidence, and social skills in the children.

The results showed an increase in the children's enthusiasm and active participation during the activities. They became more confident, bolder in expressing their ideas, and actively engaged in various educational games. Meanwhile, for the students, this activity served as a learning platform for empathy and social collaboration, reinforcing humanitarian values in education.

Overall, this activity emphasized that education is not solely focused on academic outcomes, but also on the approaches, processes, and values that shape the whole person. Creative and empathy-based learning methods are crucial, especially for children in challenging social situations such as orphanages.

Keywords: *Creative education, orphanage children, community service, interactive learning, social empathy*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk masa depan generasi bangsa. Pendidikan tidak hanya menjadi sarana peningkatan kecerdasan, tetapi juga menjadi fondasi dalam menanamkan nilai-nilai karakter, moral, dan keterampilan hidup. Pendidikan yang berkualitas dapat membuka peluang yang lebih baik bagi individu untuk keluar dari lingkaran kemiskinan, serta berkontribusi secara aktif dalam pembangunan bangsa.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa akses terhadap pendidikan yang berkualitas belum merata dirasakan oleh seluruh anak Indonesia. Anak-anak yang tinggal di panti asuhan merupakan salah satu kelompok yang

menghadapi tantangan besar dalam mengakses pendidikan secara holistik. Mereka sering kali mengalami berbagai keterbatasan, baik dari segi infrastruktur, materi ajar, sumber daya pengajar, hingga dukungan emosional yang mereka butuhkan dalam proses belajar. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka, serta terbatasnya ruang untuk mengekspresikan diri, menjadi hambatan dalam mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

Dalam konteks tersebut, pendidikan seharusnya tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga menyentuh aspek sosial, emosional, dan karakter anak. Pendidikan yang humanis dan kreatif perlu diterapkan agar anak-anak panti asuhan merasa dihargai, didengar, dan diberdayakan. Oleh

karena itu, upaya menghadirkan pendidikan yang inklusif dan menyeluruh menjadi tanggung jawab bersama, tidak hanya oleh negara, tetapi juga oleh lembaga pendidikan, komunitas, dan individu yang peduli terhadap masa depan anak-anak Indonesia.

Sebagai bentuk kontribusi nyata terhadap isu tersebut, mahasiswa Universitas Internasional Batam melalui kelompok Bobobox 2 melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari Program Pengenalan Kehidupan Kampus (P2K2). Program ini tidak hanya menjadi sarana pembentukan karakter mahasiswa baru, tetapi juga menjadi ruang bagi mereka untuk mengaplikasikan nilai-nilai sosial, empati, dan kepedulian terhadap sesama dalam kegiatan nyata.

Panti Asuhan 5 Roti 2 Ikan dipilih sebagai mitra kegiatan dengan pertimbangan bahwa lembaga ini menampung anak-anak dari berbagai rentang usia dan latar belakang pendidikan. Selain itu, pihak pengelola panti menyambut baik inisiatif edukatif dari pihak luar yang bersifat membangun dan menyenangkan. Kegiatan edukatif yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak panti, memperluas wawasan mereka tentang pola hidup sehat, serta menumbuhkan semangat dan kepercayaan diri melalui metode pembelajaran yang bersifat kreatif, interaktif, dan penuh keceriaan.

Dengan menggabungkan metode pembelajaran berbasis permainan, simulasi, dan kerja kelompok, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak-anak. Tidak hanya itu, interaksi antara mahasiswa dan anak-anak panti juga menjadi ruang pembelajaran sosial dua arah, yang memperkaya pengalaman dan pemahaman kedua belah pihak tentang

pentingnya solidaritas, gotong royong, dan pendidikan yang memanusiakan manusia.

2. PERMASALAHAN

Berdasarkan hasil observasi awal serta diskusi internal yang dilakukan oleh kelompok Bobobox 2 Universitas Internasional Batam, ditemukan sejumlah permasalahan mendasar yang menjadi latar belakang penting pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Permasalahan yang teridentifikasi tidak hanya mencakup aspek akademik, tetapi juga menyentuh dimensi psikologis, sosial, dan emosional anak-anak Panti Asuhan 5 Roti 2 Ikan. Permasalahan-permasalahan ini saling berkaitan dan berdampak langsung terhadap proses tumbuh kembang serta kesiapan anak-anak dalam menghadapi kehidupan yang lebih luas di luar lingkungan panti.

1. Minimnya Akses terhadap Edukasi Kreatif

Di lingkungan panti asuhan, pendidikan anak-anak sering kali terbatas hanya pada proses pembelajaran formal yang mereka dapatkan di sekolah. Pembelajaran formal ini, meskipun penting, belum mampu sepenuhnya menjawab kebutuhan anak-anak dalam mengembangkan potensi kreatif dan afektif mereka. Kurangnya program-program pendidikan nonformal yang melibatkan permainan edukatif, pelatihan keterampilan hidup, simulasi sosial, atau kegiatan eksploratif lainnya menyebabkan anak-anak kurang memiliki kesempatan untuk berekspresi, berkreasi, dan belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna. Dalam jangka panjang, hal ini berpotensi menghambat pengembangan imajinasi, inovasi, serta kepercayaan diri mereka.

2. Keterbatasan Interaksi dengan Lingkungan Eksternal

Anak-anak panti cenderung berinteraksi dalam ruang sosial yang homogen, terbatas pada sesama penghuni panti dan pengasuh.

Akibatnya, mereka kurang terpapar dengan situasi sosial yang beragam, baik dalam konteks budaya, cara berpikir, maupun pendekatan hidup. Keterbatasan ini berdampak signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal mereka, daya adaptasi terhadap lingkungan luar, serta pengembangan keterampilan sosial seperti kerja tim, empati, dan toleransi. Kurangnya pengalaman sosial di luar panti juga menjadikan anak-anak lebih tertutup dan kurang percaya diri ketika harus berinteraksi dengan orang baru atau menghadapi tantangan baru.

3. Kekurangan Sarana Apresiasi dan Penguatan Positif

Salah satu faktor penting dalam mendukung tumbuh kembang anak adalah adanya penguatan positif yang diberikan secara konsisten, baik dalam bentuk pujian, penghargaan, maupun bentuk apresiasi lainnya. Di Panti Asuhan 5 Roti 2 Ikan, berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa bentuk apresiasi terhadap pencapaian anak-anak masih sangat terbatas. Padahal, penguatan positif memiliki dampak yang besar terhadap peningkatan motivasi, rasa percaya diri, dan pengembangan sikap optimis. Tanpa adanya sarana apresiasi yang memadai, anak-anak cenderung merasa kurang dihargai, bahkan menganggap bahwa upaya yang mereka lakukan tidak berarti, yang pada akhirnya memengaruhi semangat mereka dalam belajar dan berkembang.

4. Kegiatan Belajar Alternatif yang Terbatas

Pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga mencakup aspek keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim. Sayangnya, anak-anak panti asuhan memiliki akses yang sangat terbatas terhadap kegiatan belajar yang bersifat partisipatif dan aplikatif. Kegiatan seperti simulasi peran, eksperimen sederhana, atau diskusi kelompok yang dapat melatih kemampuan kognitif dan afektif masih

jarang dilakukan. Hal ini membuat mereka belum terbiasa berpikir analitis, mengambil keputusan dalam situasi kompleks, atau berkolaborasi secara aktif dengan sesama. Padahal, kemampuan-kemampuan ini sangat penting dalam menghadapi dinamika kehidupan sosial maupun dunia kerja di masa depan.

Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi dasar penting dalam perancangan dan pelaksanaan program edukatif oleh kelompok Bobobox 2. Program ini hadir sebagai respons langsung terhadap kebutuhan spesifik anak-anak panti, dengan mengusung pendekatan yang kreatif, partisipatif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak tidak hanya memperoleh tambahan pengetahuan, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang menyentuh aspek emosional dan sosial mereka, serta mampu meningkatkan rasa percaya diri, semangat belajar, dan keterampilan hidup yang relevan untuk masa depan.

3. METODOLOGI PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat oleh kelompok Bobobox 2 Universitas Internasional Batam dirancang dengan pendekatan partisipatif dan humanistik, mengedepankan interaksi langsung antara mahasiswa dan anak-anak panti. Kegiatan ini juga mengintegrasikan prinsip-prinsip *experiential learning* dan pembelajaran konstruktivistik, di mana peserta aktif membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman nyata, eksploratif, serta proses reflektif yang menyenangkan. Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan daya serap dan antusiasme anak-anak dalam belajar, serta membangun hubungan emosional yang sehat antara pendidik dan peserta didik.

Adapun tahapan metodologi pelaksanaan kegiatan terdiri dari lima langkah utama, yang masing-masing memiliki peran

strategis dalam menjamin keberhasilan program, yaitu:

1. Perencanaan Kegiatan

Tahapan ini diawali dengan proses diskusi yang intensif dan kolaboratif antar anggota kelompok Bobobox 2, guna menghasilkan sebuah kerangka konsep kegiatan yang menyeluruh dan terarah. Dalam diskusi tersebut, setiap anggota diberikan ruang untuk menyampaikan ide, saran, dan pertimbangan yang relevan, sehingga dapat menghasilkan rancangan kegiatan yang tidak hanya kreatif tetapi juga realistis untuk dilaksanakan. Fokus utama dalam tahap ini mencakup penetapan tujuan utama kegiatan, identifikasi target peserta yang dalam hal ini adalah anak-anak di Panti Asuhan 5 Roti 2 Ikan, pemilihan jenis aktivitas yang sesuai dengan karakter peserta, serta penyusunan alur pelaksanaan kegiatan dari awal hingga akhir.

Tidak hanya berhenti pada internal kelompok, tahap ini juga melibatkan koordinasi awal dengan pihak pengurus panti untuk menyampaikan maksud dan rencana kegiatan, sekaligus memastikan kesiapan dan dukungan dari pihak panti baik dalam hal waktu, tempat, maupun logistik dasar yang diperlukan. Koordinasi ini penting untuk menjamin kelancaran teknis sekaligus membangun komunikasi yang baik antara mahasiswa dan pengurus panti.

Sebagai hasil dari diskusi dan koordinasi tersebut, ditetapkanlah tema besar kegiatan yaitu *“Pendidikan Interaktif dan Kreatif melalui Permainan Edukatif.”* Tema ini dipilih secara strategis karena dianggap mampu menjawab kebutuhan spesifik anak-anak panti dalam aspek pembelajaran yang menyenangkan dan penuh makna, sekaligus menjadi sarana untuk memperkuat nilai-nilai sosial, kolaborasi, dan komunikasi yang positif di antara para peserta. Dengan pendekatan yang terencana dan menyeluruh ini, diharapkan kegiatan dapat memberikan dampak nyata dan

menjadi pengalaman yang berkesan bagi seluruh pihak yang terlibat.

2. Penyusunan Kurikulum Mini dan Modul Kegiatan

Setelah tahap perencanaan selesai, langkah berikutnya yang dilakukan oleh tim adalah penyusunan *kurikulum mini* dan *modul kegiatan* sebagai panduan utama dalam pelaksanaan program edukatif di panti asuhan. Tim secara kolektif merancang kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak, khususnya mereka yang berusia antara 6 hingga 15 tahun. Kurikulum ini memuat topik-topik edukatif yang dianggap relevan dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari anak-anak panti, seperti pentingnya menjaga pola hidup sehat, kebersihan diri, kesadaran terhadap lingkungan sekitar, serta pengembangan keterampilan sosial dan emosional yang mendukung pembentukan karakter positif.

Penyusunan kurikulum mini dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman dan daya tangkap anak-anak yang bervariasi. Oleh karena itu, tim memilih pendekatan visual, naratif, dan kontekstual sebagai metode utama dalam perancangan modul. Setiap materi dikemas dalam bentuk cerita pendek, gambar ilustratif, hingga contoh konkret dari kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.

Selain itu, setiap modul disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan berbagai aktivitas interaktif yang menarik, seperti kuis sederhana untuk menguji pemahaman, permainan edukatif untuk membangun keterlibatan, simulasi langsung seperti praktik mencuci tangan yang benar atau memilah sampah, serta diskusi kelompok yang mendorong anak-anak untuk berani mengungkapkan pendapat mereka. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan

berorientasi pada pembentukan kebiasaan positif. Dengan pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, melainkan menjadi pengalaman interaktif yang mampu menumbuhkan semangat belajar, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri anak-anak.

3. Persiapan Logistik dan Media Pembelajaran

Pada tahap ini, kelompok Bobobox 2 mempersiapkan seluruh kebutuhan logistik dan media pembelajaran, seperti alat tulis, papan visual, hadiah edukatif, dan peralatan permainan. Permainan utama yang dirancang antara lain “Survival Island”, yaitu simulasi bertahan hidup di pulau dengan tantangan kuis multidisiplin (Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, dan Sejarah Indonesia), serta “Cerdas Cermat Sehat” dan “Tebak Gaya Sehat” yang mengajak anak-anak untuk belajar sambil bergerak aktif. Seluruh media dikemas secara menarik untuk memancing rasa ingin tahu dan meningkatkan partisipasi anak-anak secara aktif.

4. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung di lokasi Panti Asuhan 5 Roti 2 Ikan dengan alur pelaksanaan yang terstruktur, sistematis, dan dirancang untuk menciptakan suasana yang hangat serta penuh keakraban. Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan yang mencakup sambutan singkat dari perwakilan mahasiswa dan pihak panti, dilanjutkan dengan sesi pengenalan antara mahasiswa dan anak-anak panti untuk membangun suasana yang nyaman dan inklusif. Setelah itu, dijelaskan tema dan tujuan dari kegiatan pengabdian ini, agar seluruh peserta memahami konteks dan manfaat yang ingin dicapai bersama.

Memasuki inti acara, sesi penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan pendekatan yang disesuaikan dengan usia dan karakter anak-anak. Materi yang diberikan tidak hanya bersifat informatif tetapi juga aplikatif, seperti pentingnya

menjaga kebersihan dan hidup sehat, yang kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung mencuci tangan yang benar. Untuk menjaga dinamika dan keterlibatan, kegiatan diselingi dengan berbagai permainan edukatif yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan penuh semangat.

Anak-anak dibagi ke dalam kelompok kecil, masing-masing difasilitasi oleh mahasiswa, guna memaksimalkan proses interaksi, diskusi, dan pendampingan. Pembagian kelompok ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa setiap anak mendapatkan perhatian dan kesempatan yang seimbang dalam berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

Sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan semangat anak-anak, di akhir sesi edukatif dilakukan pemberian hadiah kepada peserta yang paling aktif dan antusias. Hal ini bertujuan untuk memotivasi mereka agar terus semangat dalam belajar dan berinteraksi positif. Kegiatan kemudian ditutup dengan sesi makan siang bersama, yang bukan hanya menjadi momen relaksasi, tetapi juga sebagai sarana mempererat hubungan emosional antara mahasiswa dan anak-anak panti. Suasana kekeluargaan yang tercipta selama makan bersama menjadi penutup yang hangat bagi rangkaian kegiatan yang penuh makna ini.

5. Evaluasi Sementara (On-spot Reflection)

Setelah seluruh kegiatan berlangsung, dilakukan evaluasi awal melalui observasi langsung terhadap respon anak-anak, serta refleksi internal oleh seluruh anggota kelompok. Catatan penting berupa ekspresi kebahagiaan, keterlibatan aktif, dan peningkatan partisipasi menjadi indikator keberhasilan pendekatan yang digunakan. Diskusi informal dengan pengelola panti juga dilakukan untuk mendapatkan umpan balik serta saran terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi ini

menjadi acuan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa depan agar dapat lebih maksimal dan menjawab kebutuhan nyata di lapangan.

Dengan penerapan metodologi yang sistematis dan berbasis empati, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi anak-anak panti, tetapi juga memperkaya wawasan dan pengalaman sosial mahasiswa sebagai calon pemimpin masa depan yang peduli terhadap isu-isu kemanusiaan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh kelompok Bobobox 2 di Panti Asuhan 5 Roti 2 Ikan memberikan berbagai hasil positif yang dapat diamati secara nyata, baik dari sisi anak-anak panti asuhan sebagai penerima manfaat langsung maupun dari sisi mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dan partisipatif yang diterapkan memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas interaksi edukatif di luar konteks pembelajaran formal.



4.1 Dampak terhadap Anak-Anak Panti

Salah satu hasil paling menonjol adalah peningkatan minat belajar dan antusiasme anak-anak dalam mengikuti kegiatan edukatif. Jika sebelumnya proses belajar cenderung pasif dan membosankan, dalam kegiatan ini anak-anak menunjukkan sikap yang sangat aktif, penuh semangat, dan responsif. Mereka terlibat langsung dalam

sesi permainan edukatif seperti "Survival Island" dan "Tebak Gaya Sehat", yang menyajikan tantangan berbasis materi pelajaran sekolah dan praktik hidup sehat. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan daya serap mereka terhadap topik-topik seperti pentingnya menjaga kebersihan pribadi, manfaat makanan bergizi, serta nilai-nilai kolaborasi dan kerja sama. Anak-anak juga menjadi lebih berani menyampaikan pendapat, bertanya, dan berdiskusi dengan teman-temannya serta fasilitator mahasiswa.

4.2 Perubahan Sikap dan Keterampilan Sosial

Interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan berlangsung menunjukkan perkembangan yang menggembirakan dari segi sikap dan perilaku anak-anak. Mereka menjadi lebih terbuka, percaya diri, dan komunikatif dalam menyampaikan gagasan maupun mengekspresikan perasaan. Dalam permainan kelompok, mereka menunjukkan kemampuan bekerja sama, saling mendukung, dan menyusun strategi bersama untuk menyelesaikan tantangan. Hal ini secara tidak langsung juga melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti empati, solidaritas, dan tanggung jawab. Anak-anak mulai menunjukkan ketertarikan untuk menjalin hubungan dengan orang baru (dalam hal ini para mahasiswa), serta belajar berinteraksi dengan cara yang sopan dan menghargai pendapat orang lain.



4.3 Dampak terhadap Mahasiswa

Bagi mahasiswa yang tergabung dalam kelompok Bobobox 2, kegiatan ini menjadi

wadah yang sangat efektif dalam membangun kepekaan sosial, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta memperkuat keterampilan kerja tim. Mahasiswa belajar bagaimana menghadapi anak-anak dengan latar belakang yang berbeda-beda, menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami, dan beradaptasi dengan situasi dinamis di lapangan. Selain itu, mereka juga merasakan secara langsung bagaimana pentingnya empati dalam proses pembelajaran, serta bagaimana pendidikan yang baik tidak hanya ditentukan oleh konten, tetapi juga oleh cara penyampaian. Pengalaman ini memperkaya wawasan mahasiswa tentang pentingnya membangun hubungan antarpribadi yang sehat, serta memperkuat komitmen mereka terhadap pengabdian sosial sebagai bagian dari tanggung jawab moral sebagai akademisi.



4.4 Evaluasi Kegiatan
Kegiatan ini secara keseluruhan mendapatkan tanggapan yang sangat positif, baik dari pihak pengelola panti maupun peserta anak-anak. Pengelola menyatakan bahwa anak-anak terlihat sangat senang, antusias, dan merasa dihargai dalam kegiatan ini. Mereka menyampaikan bahwa metode yang digunakan oleh mahasiswa terasa berbeda dari kegiatan biasanya, lebih menyenangkan, dan memberikan dampak langsung pada perilaku anak-anak. Sementara itu, hasil evaluasi internal yang dilakukan oleh kelompok Bobobox 2 menunjukkan bahwa seluruh agenda kegiatan dapat berjalan sesuai rencana

meskipun terdapat tantangan teknis seperti pengaturan waktu yang terbatas dan kebutuhan improvisasi selama pelaksanaan. Hal ini justru menjadi pelajaran berharga bagi mahasiswa dalam menghadapi situasi tidak terduga dan mengambil keputusan secara kolaboratif.

Secara umum, kegiatan ini tidak hanya berhasil mencapai tujuan awalnya, tetapi juga membuka ruang refleksi kritis bagi semua pihak untuk terus memperbaiki dan mengembangkan program pengabdian yang berkelanjutan dan berdampak jangka panjang. Diharapkan ke depan, kegiatan serupa dapat direplikasi dalam skala yang lebih luas dengan dukungan yang lebih terstruktur agar manfaatnya semakin merata.



5. PENUTUP

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh kelompok Bobobox 2 Universitas Internasional Batam di Panti Asuhan 5 Roti 2 Ikan membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berbasis partisipasi dapat memberikan dampak nyata dan signifikan terhadap perkembangan anak-anak, baik secara akademik, sosial, maupun emosional. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini berhasil menumbuhkan semangat belajar, membangun kepercayaan diri, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial anak-anak panti. Suasana belajar yang dirancang dengan konsep permainan edukatif, diskusi kelompok, dan simulasi praktik hidup sehat, mampu menciptakan pengalaman

belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak dengan latar belakang keterbatasan.

Dari sisi mahasiswa, kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana pengabdian, tetapi juga ruang pembelajaran kontekstual yang memperkuat nilai-nilai empati, kepedulian sosial, kerja tim, dan kemampuan komunikasi. Pengalaman langsung berinteraksi dengan anak-anak panti membentuk pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya peran generasi muda dalam menciptakan sistem pendidikan yang inklusif dan transformatif.

Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak harus selalu berlangsung di dalam kelas atau dengan metode konvensional. Pendidikan dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, selama nilai-nilai kebaikan, pengembangan diri, dan semangat berbagi tetap menjadi inti dari prosesnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk terus mendorong dan mereplikasi program-program serupa di berbagai institusi pendidikan sebagai bagian dari kontribusi nyata dalam menciptakan masyarakat yang lebih adil, inklusif, dan beradab.

Diharapkan kegiatan ini tidak berhenti pada satu kali pelaksanaan, melainkan menjadi model berkelanjutan yang dapat diadaptasi oleh kelompok mahasiswa lainnya, lembaga pendidikan, maupun komunitas sosial lainnya. Semangat kolaborasi, inovasi, dan kepedulian yang menjadi fondasi kegiatan ini adalah kunci dalam membuka akses pendidikan yang lebih merata dan bermakna, bahkan di tengah keterbatasan sumber daya sekalipun. Dengan demikian, kita turut serta mewujudkan masa depan yang lebih cerah bagi anak-anak bangsa, terutama mereka yang berada dalam kondisi sosial yang kurang beruntung.

Daftar Pustaka

- Agustia, F., Aulina, M., & Lubis, M. (2024). Membangun semangat belajar kelompok pada anak-anak di Panti Asuhan Cermin Kasih Abadi. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*.
- Ahmad, A., Tiara Sari, A. J., & Rasyad, A. (2023). Tren perkembangan pendidikan non-formal. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*.
- Andina, E. (2017). Pentingnya Literasi Bagi Peningkatan Kualitas Pemuda. *Majalah Info Singkat*, 9(21), 1–13.
- Eryuni, E. R. (2023). Pentingnya Literasi Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Di Era Digital. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 67–73.
- Fitriani, Y. (2015). Kreativitas Sebagai Model Pembelajaran (Sebuah Upaya Pengembangan Kualitas Pendidikan). *Ritme*, 1(1), 1–12.
- Herdiana, A. T., & Khomisantun, A. (2020). *Pembangunan Pendidikan Berkualitas Dalam Mendukung Pembangunan Ekonomi Berkelanjutan (Sdgs)*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Iwani, F. N. (2022). Persepsi Tentang Pembelajaran Menyenangkan dan Pembelajaran Bermakna bagi Guru MA di Kalimantan Timur. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(3), 106–114.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Journal of Islamic Education*, 1(2), 1–8.
- Nasir, A. (2023). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk

- Meningkatkan Sikap Siswa dalam Belajar. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2789>
- Rashanta, A. R., Sehabudin, I., & Najmuddin, M. F. (2025). Pandangan Masyarakat Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 21–30. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.247>
- Rasmani, U., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N., et al. (2023). Multimedia pembelajaran interaktif untuk guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16.
- Riady, A. (2021). Pendidikan Berkualitas di Era Digital: (Fokus: Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran). *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 70–80. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.15>
- Situmeang, I. R., Tobing, J., Simanjuntak, M., Tobing, P., & Hutagalung, S. B. (2024). Penyuluhan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). *Jurnal Pemberdayaan dan Pendidikan Kesehatan*
- Sumarwati, M., Mulyono, W., Nani, D., Swasti, K., & Abdilah, H. (2023). Pendidikan kesehatan tentang gaya hidup sehat pada remaja tahap akhir. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*
- Susanti, S., Aminah, F., & Assa'idah, I. M. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Ubaidillah, U. (2020). Pengembangan minat belajar kognitif pada anak usia dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*.