

## **PENGUATAN KARAKTER ANAK MELALUI KEGIATAN EDUKATIF DAN BERMAIN PADA ANAK-ANAK PANTI ASUHAN**

**M. Raidil<sup>1\*</sup>, Ina Kristina Wandagau<sup>2</sup>, Agustina Simorangkir<sup>3</sup>,  
Mariana Nensi<sup>4</sup>, Yudhi Priyatmo<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Cenderawasih, Jayapura,  
Indonesia

<sup>5</sup>Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Sembilan Belas November Kolaka,  
Kolaka, Indonesia

\*E-mail: [muhammadraidil@mail.com](mailto:muhammadraidil@mail.com)

### **ABSTRAK**

Anak-anak yang tinggal di panti asuhan menghadapi tantangan dalam pembinaan karakter akibat keterbatasan bimbingan personal dan minimnya pembelajaran partisipatif yang terstruktur. Kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan sosial-emosional dan internalisasi nilai moral apabila tidak ditangani melalui pendekatan yang kontekstual dan berkelanjutan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan model permainan edukatif berbasis pengalaman sosial untuk memperkuat karakter anak panti asuhan. Program melibatkan 15 peserta dan dilaksanakan melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perancangan permainan berbasis empati, kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan kedisiplinan, pelaksanaan aktivitas kelompok, refleksi terstruktur, serta evaluasi menggunakan angket penilaian karakter yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase capaian kategori. Hasil menunjukkan bahwa 80% peserta berada pada kategori sangat baik dan 20% pada kategori baik, tanpa peserta pada kategori kurang. Selain peningkatan capaian karakter, kegiatan juga memperkuat partisipasi aktif, interaksi sosial, dan kesadaran tanggung jawab kolektif. Kebaruan kegiatan ini terletak pada integrasi permainan berbasis nilai, refleksi moral terstruktur, dan pengembangan modul aplikatif yang memungkinkan keberlanjutan program oleh pengasuh. Temuan ini menegaskan bahwa model permainan edukatif berbasis pengalaman sosial efektif dalam mendorong internalisasi nilai karakter secara lebih mendalam dan berkelanjutan di lingkungan panti asuhan. Implikasinya, model ini berpotensi direplikasi sebagai strategi pembinaan karakter yang sistematis dan kontekstual di lembaga sosial sejenis.

**Kata Kunci:** Anak Panti Asuhan; Penguatan Karakter; Permainan Edukatif.

### **ABSTRACT**

*Children living in orphanages face significant challenges in character development due to limited personal guidance and the lack of structured participatory learning experiences. These conditions may hinder social-emotional growth and the*

*internalization of moral values if not addressed through contextual and sustainable educational approaches. This community service program aimed to develop and implement an experiential value-based educational game model to strengthen the character of orphanage children. The program involved 15 participants and was conducted through stages of needs assessment, design of games emphasizing empathy, cooperation, responsibility, honesty, and discipline, structured group implementation, guided moral reflection, and evaluation using a character assessment questionnaire analyzed descriptively through percentage-based categorization. The results indicated that 80% of participants were categorized as very good and 20% as good, with no participants in the low category. In addition to improved character outcomes, the program enhanced active participation, social interaction, and collective responsibility awareness. The novelty of this initiative lies in the integration of value-based games, structured moral reflection, and the development of an applicative module that ensures program sustainability by caregivers. These findings confirm that experiential game-based learning is an effective strategy for fostering deeper and more sustainable character internalization in orphanage settings. The model has strong potential for replication as a systematic and contextual character development strategy in similar social care institutions.*

**Keywords:** Character Building; Educational Games; Orphanage Children.

<b>Article History:</b>	
Diterima	: 09-04-2026
Disetujui	: 31-05-2026
Diterbitkan Online	: 20-06-2026

## **PENDAHULUAN**

### **1. Analisis Situasi**

Anak-anak yang tinggal di panti asuhan merupakan kelompok rentan yang membutuhkan perhatian khusus dalam aspek perkembangan karakter, sosial, dan emosional. Berdasarkan hasil observasi awal pada mitra kegiatan, ditemukan bahwa proses pembinaan karakter belum berjalan secara optimal (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Hal ini disebabkan oleh keterbatasan jumlah pengasuh dibandingkan dengan jumlah anak, sehingga perhatian individual dan pembimbingan karakter belum dapat dilakukan secara intensif dan berkelanjutan. Kondisi ini berimplikasi pada kurang maksimalnya internalisasi nilai-nilai karakter seperti empati, tanggung jawab, kedisiplinan, dan kejujuran dalam kehidupan sehari-hari anak.

Selain itu, kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan panti asuhan masih didominasi oleh aktivitas rutin yang bersifat monoton dan kurang variatif. Kurangnya aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman dapat membatasi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, motivasi belajar, serta regulasi emosi secara optimal (Alotaibi, 2024). Padahal, kegiatan yang bersifat partisipatif dan kontekstual sangat dibutuhkan untuk menunjang perkembangan karakter anak secara menyeluruh melalui pembiasaan tanggung jawab, kegiatan keagamaan, dan latihan kedisiplinan. Program-program tersebut berkontribusi dalam mengembangkan karakter anak (Islamy et al., 2024).

Dari aspek sosial-emosional, sebagian anak masih menunjukkan keterbatasan dalam berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitarnya. Perbedaan latar belakang kehidupan dan pengalaman masa lalu menjadi faktor yang memengaruhi kemampuan anak dalam membangun hubungan

sosial yang sehat serta dalam mengelola emosi secara adaptif. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembinaan yang lebih aplikatif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung agar anak dapat belajar melalui interaksi nyata (Hayashi et al., 2022; Oktaviani, 2022).

Pendekatan pembinaan karakter yang selama ini diterapkan juga cenderung bersifat konvensional, seperti melalui ceramah atau nasihat yang bersifat satu arah. Metode ini dinilai kurang efektif dalam membentuk perilaku nyata, karena anak tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran nilai. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pendekatan yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan perilaku secara simultan melalui pengalaman langsung, refleksi, dan praktik sosial yang bermakna (Berkowitz & Bier, 2005; Lickona, 1996).

Meskipun demikian, hasil awal kegiatan menunjukkan adanya potensi yang sangat baik dalam pengembangan karakter anak. Tingginya antusiasme dan partisipasi anak dalam kegiatan berbasis permainan edukatif menjadi indikator bahwa anak-anak memiliki minat dan kesiapan untuk berkembang melalui pendekatan yang lebih interaktif. Hal ini diperkuat dengan hasil evaluasi yang menunjukkan mayoritas anak telah berada pada kategori karakter “baik” hingga “sangat baik”.

Secara keseluruhan, analisis situasi menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembinaan karakter dengan praktik yang berlangsung di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang inovatif, partisipatif, dan berkelanjutan, seperti melalui kegiatan edukatif berbasis permainan, guna mengoptimalkan pembentukan karakter anak secara holistik di lingkungan panti asuhan.

## **2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan**

Berdasarkan hasil analisis situasi, terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu panti asuhan sebagai lokasi pengabdian. Permasalahan pertama adalah kurangnya perhatian individual dalam pembinaan karakter anak akibat keterbatasan jumlah pengasuh. Kondisi ini menyebabkan proses internalisasi nilai-nilai karakter belum berjalan optimal. Permasalahan kedua adalah minimnya kegiatan edukatif yang interaktif dan menyenangkan, sehingga anak kurang mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dalam mengembangkan aspek sosial, emosional, dan moral. Permasalahan ketiga adalah rendahnya kemampuan interaksi sosial dan pengelolaan emosi anak, yang dipengaruhi oleh latar belakang kehidupan yang beragam. Permasalahan keempat adalah pendekatan pembinaan karakter yang masih bersifat konvensional dan kurang aplikatif, sehingga belum mampu membentuk perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah penerapan metode bermain edukatif sebagai media pembinaan karakter anak. Pembelajaran berbasis permainan dipandang sebagai pendekatan yang efektif karena memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung. Melalui proses tersebut, anak dapat mengembangkan berbagai nilai karakter, seperti kerja sama, tanggung jawab, empati, dan disiplin secara lebih bermakna dibandingkan melalui pembelajaran yang bersifat pasif dan satu arah (Alotaibi, 2024; Kolb, 2015; Zosh et al., 2018).

Solusi kedua adalah pemberian pelatihan karakter melalui pendekatan interaktif dan reflektif. Setiap kegiatan permainan dirancang tidak hanya sebagai aktivitas bermain, tetapi juga diakhiri dengan sesi refleksi untuk membantu anak memahami makna dan nilai moral yang terkandung dalam

kegiatan tersebut. Pendekatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan perilaku dalam proses pembelajaran karakter (Eyler, 2009; Lestari, 2016; Lickona, 1996; Kolb, 2015).

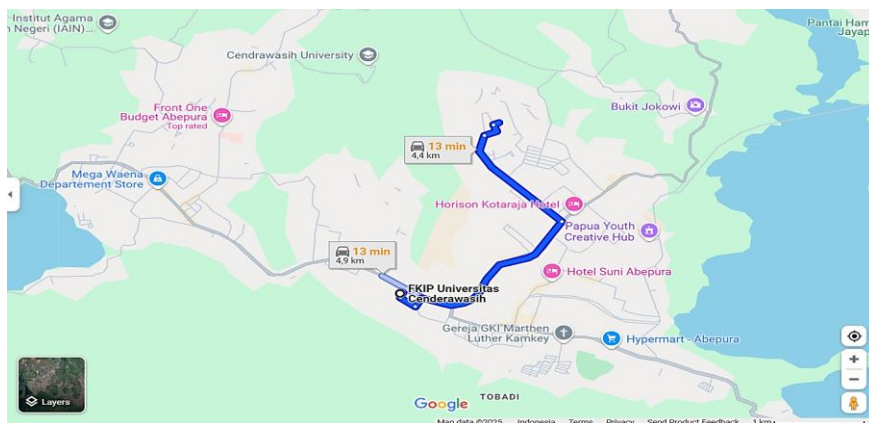
Penentuan solusi ini didasarkan pada kerangka teoritis pendidikan karakter yang dikemukakan oleh Lickona, yang menekankan bahwa pembentukan karakter mencakup tiga komponen utama, yaitu pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*) (Lickona, 2013; Wiyani, 2012). Selain itu, teori perkembangan sosial dari Vygotsky juga menegaskan bahwa interaksi sosial dan aktivitas bermain memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan afektif anak Jami & Susanti, 2023). Oleh karena itu, pendekatan bermain edukatif dipandang relevan dan efektif dalam konteks mendukung perkembangan karakter dan kompetensi sosial-emosional anak (Vygotsky, 1978; Hirsh-Pasek et al., 2020).

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan dan memperkuat karakter anak-anak panti asuhan melalui kegiatan edukatif berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan. Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan sosial dan emosional anak, terbentuknya nilai-nilai karakter positif dalam kehidupan sehari-hari, serta tersedianya alternatif metode pembinaan karakter yang dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh pihak panti asuhan.

## **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

### **1. Lokasi, Waktu, dan Peserta Kegiatan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan Pelangi yang berada di kota Jayapura. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama satu bulan Agustus 2025, dimulai dari tahap persiapan hingga evaluasi akhir kegiatan. Peserta kegiatan terdiri dari anak-anak panti asuhan dengan jumlah sebanyak 15 orang yang berada pada rentang usia sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan pengasuh panti sebagai mitra yang berperan dalam mendampingi serta mendukung keberlanjutan program setelah kegiatan selesai dilaksanakan.



**Gambar 1.** Peta Lokasi Kegiatan PKM di Panti Asuhan Pelangi.

Gambar menunjukkan rute perjalanan dari FKIP Universitas Cenderawasih menuju lokasi penelitian di wilayah Waena, Kota Jayapura, Papua. Jarak antara kedua lokasi sekitar 4,1 km dengan estimasi waktu tempuh 13 menit menggunakan kendaraan bermotor. Rute melewati jalan utama kawasan Waena dan beberapa landmark penting, seperti Horison Kotaraja Hotel dan Papua Youth Creative Hub. Lokasi tujuan berada di

kawasan permukiman pada daerah perbukitan di bagian utara wilayah penelitian.

## **2. Instrumen Kegiatan**

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi: (1) instrumen observasi yang digunakan untuk memantau keterlibatan dan perilaku anak selama kegiatan berlangsung; (2) instrumen angket (kuesioner), yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian karakter anak setelah mengikuti kegiatan; (3) lembar refleksi yang digunakan untuk menggali pemahaman anak terhadap nilai-nilai karakter yang diperoleh dari setiap kegiatan permainan; dan (4) dokumentasi kegiatan berupa foto dan catatan lapangan yang digunakan sebagai data pendukung hasil kegiatan.

## **3. Tahapan Kegiatan**

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif berbasis permainan. Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan adalah Tahap Observasi Awal, Tahap Perancangan Kegiatan, Tahap Pelaksanaan Kegiatan, Tahap Refleksi, Tahap Evaluasi, dan Tahap Tindak Lanjut. Pada tahap pertama, yakni observasi awal, dilakukan identifikasi kondisi awal mitra, meliputi kebutuhan anak, permasalahan yang dihadapi, serta potensi yang dapat dikembangkan dalam kegiatan pembinaan karakter. Pada tahap kedua, yakni perancangan kegiatan, tim pengabdian menyusun desain kegiatan berupa permainan edukatif yang disesuaikan dengan tujuan pembinaan karakter, seperti kerja sama, empati, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Kemudian pada tahap ketiga, yakni pelaksanaan kegiatan, dilaksanakan dalam bentuk permainan kelompok, simulasi sosial, dan permainan peran yang melibatkan partisipasi aktif seluruh peserta. Pada tahap keempat atau tahap refleksi, setelah setiap kegiatan permainan, dilakukan sesi refleksi untuk membantu anak memahami nilai-nilai moral yang terkandung dalam kegiatan yang telah dilakukan. Tahap kelima atau tahap evaluasi, dilakukan menggunakan angket dan observasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan karakter anak. Terakhir, pada tahap tindak lanjut dilakukan pemberian rekomendasi dan modul permainan kepada pengasuh agar kegiatan dapat dilanjutkan secara mandiri di panti asuhan.

## **HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan melibatkan lima belas anak panti asuhan sebagai peserta utama. Program dirancang melalui tahapan sistematis yang meliputi observasi kebutuhan awal, perancangan permainan edukatif berbasis nilai karakter, pelaksanaan permainan kelompok, refleksi nilai, serta evaluasi capaian karakter peserta. Pendekatan ini dipilih karena pembinaan karakter yang hanya bersifat verbal cenderung kurang efektif dalam membentuk internalisasi nilai secara mendalam. Pendidikan karakter yang berbasis pengalaman dinilai lebih mampu membentuk sikap moral karena peserta terlibat langsung dalam aktivitas sosial yang bermakna (Kopnina, 2020). Oleh karena itu, permainan edukatif digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan interaksi sosial anak.

Luaran utama kegiatan ini berupa peningkatan karakter anak yang mencakup empati, kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan kedisiplinan. Selain itu, dihasilkan pula produk berupa Modul Permainan Edukatif Penguatan Karakter Anak Panti Asuhan yang disusun secara sistematis dalam bentuk cetak dan digital. Modul tersebut memuat konsep dasar pendidikan karakter, panduan lima jenis permainan berbasis nilai, langkah

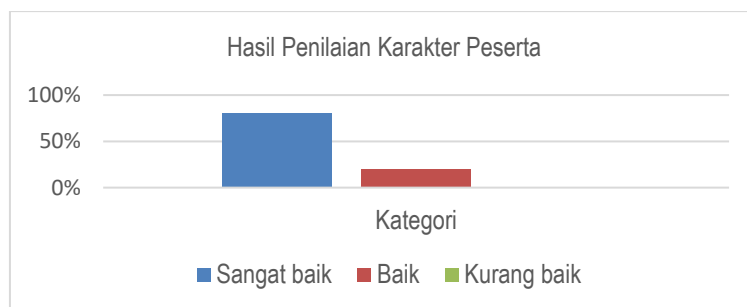
pelaksanaan, lembar refleksi, serta instrumen evaluasi karakter. Penyusunan modul didasarkan pada prinsip pembelajaran partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar (Addawiyah & Rahmayanti, 2026). Model ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan sosial anak secara signifikan (Yusuf et al., 2024).

Keunggulan modul terletak pada sifatnya yang praktis, fleksibel, dan mudah diterapkan tanpa memerlukan biaya tinggi. Setiap permainan dirancang untuk memunculkan situasi sosial yang mendorong tanggung jawab kolektif dan empati antar peserta. Integrasi sesi refleksi dalam setiap permainan menjadi aspek penting karena refleksi memperkuat pemaknaan nilai moral secara sadar (Jusmawati et al., 2020). Produk ini juga memiliki potensi untuk direplikasi pada lembaga sosial lain dengan penyesuaian konteks. Namun demikian, efektivitas implementasi sangat bergantung pada kemampuan fasilitator dalam memandu diskusi reflektif. Evaluasi yang dilakukan masih bersifat deskriptif kuantitatif sehingga belum mengukur dampak jangka panjang secara longitudinal, sebagaimana disarankan dalam penelitian pendidikan karakter berkelanjutan (Jeynes, 2019).

**Tabel 1.** Hasil Penilaian Karakter Peserta.

No	Kategori	Jumlah Peserta	Persentase
1	Kurang Baik	0	0%
2	Baik	3	20%
3	Sangat Baik	12	80%
	Total	15	100%

Tingkat ketercapaian target kegiatan menunjukkan hasil yang sangat baik. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal tujuh puluh persen peserta berada pada kategori baik dan sangat baik. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan angket dan lembar observasi, dua belas peserta atau delapan puluh persen berada pada kategori sangat baik dan tiga peserta atau dua puluh persen berada pada kategori baik. Tidak terdapat peserta dalam kategori kurang. Capaian ini menunjukkan bahwa target program tercapai dan bahkan melampaui indikator yang ditetapkan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Oktaviani (Oktaviani, 2022) yang melaporkan bahwa pendekatan permainan interaktif mampu meningkatkan interaksi sosial dan kedisiplinan anak secara signifikan.



**Gambar 2.** Peningkatan Keterampilan Hasil Pelatihan.

Visualisasi dalam bentuk grafik batang menunjukkan dominasi kategori sangat baik yang secara empiris menguatkan efektivitas metode permainan edukatif yang diterapkan. Distribusi tersebut tidak hanya menggambarkan capaian kuantitatif, tetapi juga merefleksikan terjadinya proses internalisasi nilai yang relatif merata pada seluruh peserta. Dominasi kategori sangat baik mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan mampu menjangkau dimensi kognitif, afektif, dan perilaku secara simultan.

Apabila dianalisis berdasarkan tujuan kegiatan, tujuan pertama yaitu memperkuat karakter anak tercapai secara optimal. Pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan anak mengalami secara langsung situasi sosial yang menuntut kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama dalam konteks yang nyata. Kondisi ini memperkuat pandangan bahwa pengalaman sosial konkret berperan signifikan dalam pembentukan moral anak karena nilai tidak hanya dipahami sebagai konsep, tetapi dipraktikkan dalam interaksi sosial. Temuan ini juga konsisten dengan Gunawan dan Syamsudin (2023) yang menyatakan bahwa pembinaan karakter di lingkungan panti asuhan lebih efektif apabila menggunakan pendekatan partisipatif dibandingkan metode ceramah yang bersifat satu arah.

Tujuan kedua, yaitu meningkatkan partisipasi dan interaksi sosial, juga menunjukkan perkembangan yang signifikan. Observasi selama kegiatan memperlihatkan peningkatan kepercayaan diri, keberanian menyampaikan pendapat, serta kemampuan berkomunikasi antar peserta. Lingkungan permainan menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan, sehingga anak lebih terbuka dalam berinteraksi. Situasi ini mendukung temuan bahwa program pengabdian berbasis partisipasi komunitas mampu meningkatkan kohesi sosial dan tanggung jawab kolektif secara lebih efektif dibandingkan pendekatan top-down. Dengan demikian, permainan edukatif dalam konteks ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran nilai, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memperkuat relasi interpersonal.

Tujuan ketiga, yaitu menghasilkan model pembinaan berkelanjutan, terealisasi melalui pengembangan modul aplikatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh pengasuh. Keberlanjutan merupakan aspek krusial dalam pendidikan karakter karena perubahan perilaku memerlukan proses yang konsisten dan berulang. Dengan tersedianya modul, kegiatan tidak berhenti pada satu intervensi jangka pendek, melainkan memiliki potensi untuk diintegrasikan sebagai program rutin pembinaan karakter di panti asuhan. Hal ini menjadi pembeda penting dibandingkan program pengabdian yang bersifat episodik tanpa tindak lanjut sistematis.



**Gambar 3.** Kegiatan Edukatif dan Bermain.

Kegiatan edukatif dan bermain yang ditampilkan pada gambar menjelaskan secara konseptual telah selaras dengan pendekatan experiential learning yang menjadi landasan utama program. Dalam artikel disebutkan bahwa pembinaan karakter yang hanya bersifat verbal cenderung kurang efektif, sehingga diperlukan pengalaman sosial langsung yang bermakna. Aktivitas menulis lembar kerja pada gambar di atas bukan sekadar kegiatan akademik, tetapi merupakan bagian dari proses refleksi nilai yang

menghubungkan pengalaman bermain dengan pemaknaan moral secara sadar.

Pendekatan ini sejalan dengan teori *experiential learning* (Kolb, 2013; Kolb, 2015) yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan. Dalam konteks kegiatan ini, menunjukkan bahwa: (1) Pengalaman konkret terjadi saat anak mengikuti permainan kelompok; (2) Refleksi dilakukan melalui diskusi terstruktur setelah permainan; (3) Konseptualisasi nilai muncul ketika anak mengidentifikasi empati, tanggung jawab, dan kerja sama sebagai pelajaran moral; dan (4) Aplikasi terlihat dalam perubahan perilaku selama kegiatan berlangsung. Struktur tersebut memperkuat argumen dalam artikel bahwa internalisasi nilai lebih efektif ketika anak mengalami langsung dinamika sosial, bukan sekadar menerima instruksi.

Selain itu, kegiatan permainan kelompok memperlihatkan implementasi pembelajaran partisipatif berbasis komunitas. Anak-anak tidak ditempatkan sebagai objek pembinaan, tetapi sebagai subjek aktif yang membangun nilai melalui interaksi sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif efektif dalam memperkuat karakter anak di lembaga sosial. Hal ini mendukung temuan dalam jurnal bahwa partisipasi aktif berkontribusi terhadap peningkatan kategori “sangat baik” sebesar 80%.

Jika dianalisis menggunakan kerangka pendidikan karakter, kegiatan ini juga sinkron dengan konsep tiga dimensi karakter, yaitu: *moral knowing* di mana anak memahami aturan dan nilai permainan, *moral feeling* di mana anak merasakan dinamika emosional saat bekerja sama atau menghadapi konflik, dan *moral action* di mana anak mempraktikkan kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab dalam permainan. Integrasi ketiga dimensi tersebut menjelaskan mengapa distribusi hasil menunjukkan tidak adanya peserta dalam kategori “kurang”. Artinya, program tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memengaruhi aspek afektif dan perilaku.

Kegiatan menulis dan refleksi pada gambar juga memperkuat aspek keberlanjutan yang menjadi kebaruan artikel ini. Sebagaimana ditegaskan oleh Jusmawati et al. (2022) bahwa refleksi merupakan jembatan antara pengalaman dan pembentukan makna moral yang berkelanjutan. Tanpa refleksi, permainan berpotensi menjadi aktivitas rekreatif semata. Namun dalam model yang dikembangkan pada jurnal ini, refleksi terstruktur menjadi komponen inti modul sehingga memperkuat internalisasi nilai.

Jika ditinjau dari perspektif teori pendidikan karakter, keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman sosial memiliki daya transformasi yang lebih kuat dibandingkan pendekatan instruksional konvensional. Lickona (2013) menekankan bahwa pendidikan karakter yang efektif harus melibatkan tiga dimensi utama, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. Dalam kegiatan ini, ketiga dimensi tersebut terintegrasi secara simultan: peserta memahami aturan dan nilai (*knowing*), merasakan dinamika emosional dalam kerja sama kelompok (*feeling*), serta mempraktikkan nilai tersebut melalui tindakan nyata (*action*). Integrasi ini menjelaskan mengapa capaian kategori sangat baik mencapai 80%, karena nilai tidak berhenti pada tataran kognitif, tetapi terwujud dalam perilaku selama kegiatan berlangsung.

Peningkatan signifikan pada aspek tanggung jawab dan kejujuran juga menunjukkan bahwa struktur permainan berbasis aturan dan evaluasi kelompok efektif dalam membangun kesadaran terhadap konsekuensi moral. Yusuf et al. (2023) menjelaskan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan kontrol diri dan disiplin melalui mekanisme aturan dan konsekuensi sosial. Dalam konteks panti asuhan yang bercirikan kehidupan komunal, dinamika kelompok menjadi sarana yang strategis untuk

membangun kesadaran kolektif. Hal ini sejalan dengan temuan Addawiyah dan Rahmayanti (2026) bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis permainan meningkatkan tanggung jawab interpersonal dan keterampilan sosial secara signifikan.

Dari sudut pandang pendidikan nonformal, keberhasilan program ini menegaskan pentingnya adaptasi strategi pembelajaran terhadap karakteristik peserta. Anak panti asuhan memiliki latar belakang sosial dan emosional yang heterogen, sehingga pendekatan ceramah sering kali kurang efektif dalam menyentuh aspek afektif mereka. Pembinaan karakter pada anak rentan memerlukan pendekatan humanistik dan partisipatif agar anak merasa dihargai dan dilibatkan secara aktif. Implementasi permainan edukatif dalam kegiatan ini menciptakan suasana inklusif yang memungkinkan setiap anak berpartisipasi tanpa tekanan akademik formal, sehingga nilai berkembang secara lebih natural.

Keberadaan sesi refleksi setelah permainan menjadi faktor penguat dalam proses internalisasi nilai yang merupakan jembatan antara pengalaman dan pembentukan makna moral. Dalam kegiatan ini, refleksi dilakukan melalui diskusi terbimbing yang mengaitkan pengalaman bermain dengan nilai empati, kerja sama, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini memperkuat transfer nilai dari konteks permainan ke konteks sosial nyata di lingkungan panti asuhan. Tanpa refleksi, permainan berpotensi hanya menjadi aktivitas rekreatif; dengan refleksi, pengalaman tersebut dikonstruksi menjadi pembelajaran moral yang sadar dan bermakna.

Dibandingkan dengan program pengabdian sebelumnya yang cenderung temporer, kegiatan ini memiliki keunggulan pada aspek keberlanjutan melalui pengembangan modul sistematis. Banyak program pendidikan karakter berhenti pada tahap pelaksanaan tanpa menyediakan panduan implementasi lanjutan. Keberlanjutan dampak sosial sangat ditentukan oleh ketersediaan model yang aplikatif dan mudah direplikasi oleh mitra. Modul yang dihasilkan dalam kegiatan ini menjawab kebutuhan tersebut dengan menyediakan langkah operasional, tujuan nilai yang jelas, serta mekanisme refleksi terstruktur.

Dari sisi implikasi teoretis, hasil kegiatan ini memperkuat relevansi pendekatan experiential learning dalam pendidikan karakter berbasis komunitas. Koprina (2020) menyatakan bahwa transformasi nilai memerlukan integrasi pengalaman nyata dan praktik sosial yang konsisten. Temuan kegiatan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara pengalaman bermain dan refleksi nilai memperdalam proses internalisasi sehingga nilai lebih berpotensi menjadi kebiasaan sosial yang berkelanjutan.

Secara praktis, pendekatan permainan edukatif relatif mudah diterapkan, tidak memerlukan biaya tinggi, dan fleksibel untuk berbagai rentang usia. Oleh karena itu, model ini memiliki potensi untuk direplikasi pada lembaga sosial lain dengan penyesuaian konteks. Namun demikian, untuk memperkuat validitas eksternal temuan, diperlukan penelitian lanjutan dengan desain quasi-eksperimental atau longitudinal guna mengukur stabilitas perubahan karakter dalam jangka panjang. Monitoring berkala oleh pengasuh menjadi faktor kunci agar perubahan perilaku bersifat permanen.

Pembahasan ini, secara umum, menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis pengalaman sosial memiliki efektivitas yang tinggi dalam memperkuat karakter anak panti asuhan. Integrasi antara metode partisipatif, refleksi terstruktur, dan pengembangan modul aplikatif menjadi keunggulan utama kegiatan ini. Dengan dukungan literatur empiris dan kerangka teoretis yang relevan, kegiatan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan model pendidikan karakter berbasis komunitas yang kontekstual, partisipatif, dan berkelanjutan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan permainan edukatif berbasis nilai karakter menunjukkan hasil yang efektif dalam memperkuat karakter anak panti asuhan. Peningkatan signifikan terlihat pada aspek empati, kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan kedisiplinan, dengan capaian delapan puluh persen peserta berada pada kategori sangat baik dan dua puluh persen pada kategori baik. Capaian ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan program tidak hanya terpenuhi, tetapi juga melampaui target yang telah ditetapkan. Pendekatan berbasis pengalaman melalui permainan terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, interaksi sosial, serta internalisasi nilai moral secara lebih mendalam dibandingkan pendekatan pembinaan yang bersifat verbal. Selain menghasilkan peningkatan karakter peserta, kegiatan ini juga menghasilkan produk berupa modul permainan edukatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh pengasuh sebagai model pembinaan karakter yang sistematis dan aplikatif.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar metode permainan edukatif diintegrasikan secara rutin dalam program pembinaan karakter di lembaga sosial maupun satuan pendidikan lainnya. Untuk kegiatan pengabdian berikutnya, perlu dilakukan evaluasi jangka panjang guna mengukur keberlanjutan perubahan karakter serta pengembangan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif, termasuk analisis yang lebih mendalam. Uji implementasi pada lokasi yang berbeda juga direkomendasikan untuk meningkatkan validitas dan daya replikasi produk sehingga model pembinaan karakter ini dapat diterapkan secara lebih luas dan berkelanjutan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Cenderawasih yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui program DIPA FKIP PNPB Universitas Cenderawasih tahun 2025, serta kepada pihak panti asuhan sebagai mitra kegiatan yang telah berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan program pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta dan pengasuh yang telah mendukung kelancaran kegiatan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Addawiyah, R., & Rahmayanti, J. D. (2026). Social Reconstruction Curriculum and Character Formation: Integrating Experiential and Community-Based Learning in Islamic Elementary Education. *Zahra: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 6(2), 162-180. <https://doi.org/10.37812/zahra.v6i2.2330>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). *What Works in Character Education: A Research-driven Guide for Educators*. University of Missouri–St. Louis.
- Eyler, J. (2009). *The Power of Experiential Education*. *Liberal Education*, 95(4), 24–31. <https://eric.ed.gov/?id=EJ871318>
- Gunawan, Y., & Syamsudin, S. (2023). Strategi pembentukan karakter religius di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Panti Asuhan Muhammadiyah Tuksono Kulonprogo. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), 52-62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v2i1.110>
- Hayashi, A., Liew, J., Aguilar, S. D., Nyanamba, J. M., & Zhao, Y. (2022). Embodied and social-emotional learning (SEL) in early childhood: Situating culturally relevant SEL in Asian, African, and North American

- contexts. *Early Education and Development*, 33(5), 746-763. <https://doi.org/10.1080/10409289.2021.2024062>
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2020). *Putting Education in "Educational" Apps: Lessons from the Science of Learning. Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3-34. <https://doi.org/10.1177/1529100615569721>
- Islamy, U. A., Yusri, F., & Ardizon, C. (2024). Strategi Pembentukan Karakter Anak di Panti Asuhan Putra Aisyiyah Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(2), 105-113. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i2.1487>
- Jami, D. Z., & Susanti, I. (2023). Implementation of Transformative Da'wah Its Implications on Character Education in Marginal Children. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 43(1), 231-248. <https://doi.org/10.21580/jid.v43.1.14635>
- Jeynes, W. H. (2019). A meta-analysis on the relationship between character education and student achievement and behavioral outcomes. *Education and Urban Society*, 51(1), 33-71. <https://doi.org/10.1177/0013124517747681>
- Jusmawati, J., Rusdinal, R., & Barlian, E. (2020). Exploration of the Honest Character of the Orphanage and Its Implications for Strengthening Character Education. In *2nd International Conference Innovation in Education (ICoIE 2020)* (pp. 232-235). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201209.225>
- Kolb, D. A. (2013). The Process of Experiential Learning. In *Culture and Processes of Adult Learning* (pp. 138-156). Routledge.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Kopnina, H. (2020). Education for the Future? Critical Evaluation of Education for Sustainable Development Goals. *Journal of Environmental Education*, 51(4), 280-291. <https://doi.org/10.1080/00958964.2019.1710444>
- Lestari, W. A. (2016). Peran Lembaga Kesejahteraan Anak Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Terhadap Anak Asuh Di Panti Asuhan. *Jurnal Civic Hukum*, 1(2), 84-88. <https://doi.org/10.22219/jch.v1i2.10636>
- Lickona, T. (1996). *Eleven principles of effective character education. Journal of Moral Education*, 25(1), 93-100. <https://doi.org/10.1080/0305724960250110>
- Lickona, T. (2013). Character Education: The Cultivation of Virtue. In *Instructional-design Theories and Models* (pp. 591-612). Routledge.
- Oktaviani, M. (2022). Penggunaan Media Permainan Edukatif dalam Internalisasi Nilai-nilai Karakter pada Anak Yatim-Dhuafa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Fakultas Teknik*, 2(2), 75-89. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/abditek/article/view/49312>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wiyani, N. A. (2012). Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa. Teras.
- Yusuf, M., Haekal, T. M., & Marzaniar, P. (2024). Discipline Character Education Training for Children of Orphanage Ulil Abshar Dau-Kab. Malang. *Qudwah: Journal of Islamic Social Dedication*, 1(2), 1-8. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/qudwah/article/view/41874>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). *Learning through Play: A Review of the Evidence*. The LEGO Foundation.