

PENGUATAN RELIGIUS DAN KECERIAAN ANAK PANTI NURUL JADID MELALUI CERITA DAN GAME EDUKATIF

Akhmad Dhany Dwi Dantio*, Kameliya Nafiah, Aziratun Najiah, Siti Imamah Syafiiyah Zahra Maulidya, Itznaniyah Umie Murniatie, Frida Siswiyanti

Universitas Islam Malang, Malang, Indonesia

*email Koresponden Penulis: 22401071005@unisma.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat nilai religius dan keceriaan anak-anak Panti Asuhan Nurul Jadid yang terdampak musibah kebakaran, sehingga kehilangan tempat tinggal dan aktivitas pembinaan rutin. Pendampingan dilakukan untuk membantu anak-anak memulihkan semangat spiritual dan emosional melalui pendekatan edukatif yang menyenangkan. Metode pelaksanaan menggunakan Participatory Action Research (PAR), yang menekankan keterlibatan aktif anak-anak, pengasuh, dan mahasiswa dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi kegiatan. Bentuk kegiatan meliputi cerita keteladanan, game edukatif, dan refleksi nilai, yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan sekaligus mengembangkan keceriaan dan interaksi sosial anak-anak. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman nilai religius, semangat kebersamaan, serta kepercayaan diri anak-anak panti. Pengasuh memperoleh inspirasi metode baru dalam membina anak melalui pendekatan bermain dan bercerita, sedangkan mahasiswa mendapatkan pengalaman reflektif dalam menerapkan nilai pendidikan karakter di masyarakat. Pendampingan ini membuktikan bahwa kegiatan sederhana berbasis cerita dan permainan edukatif dapat menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan religiusitas dan kebahagiaan anak pasca trauma, sekaligus memperkuat sinergi antara pendidikan tinggi dan masyarakat dalam mewujudkan nilai-nilai kemanusiaan.

Kata Kunci:

pendampingan; nilai religious; keceriaan anak; cerita keteladanan

PENDAHULUAN

Panti Asuhan Nurul Jadid merupakan salah satu lembaga sosial yang berperan penting dalam memberikan perlindungan, pendidikan, dan pembinaan karakter bagi anak-anak yatim dan dhuafa di wilayah setempat. Selama ini, panti berfungsi tidak hanya sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai ruang tumbuh bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi, belajar mandiri, serta memperkuat nilai-nilai religius dalam kehidupan sehari-hari. Namun, beberapa waktu lalu, panti ini mengalami musibah kebakaran yang menyebabkan kerusakan berat pada fasilitas asrama dan ruang kegiatan. Musibah tersebut memaksa anak-anak untuk tidak lagi tinggal bersama di panti, melainkan menetap sementara di

rumah-rumah warga sekitar dengan pengawasan pengurus dan masyarakat setempat.

Kondisi pasca-musibah ini menimbulkan berbagai tantangan baru. Secara fisik, anak-anak kehilangan ruang yang aman dan nyaman untuk belajar serta berinteraksi dengan teman sebaya. Secara psikologis, mereka mengalami perubahan suasana emosional akibat perpisahan dari lingkungan yang telah lama menjadi “rumah kedua.” Sementara itu, dari sisi sosial dan spiritual, keterpisahan tempat tinggal ini turut mengurangi intensitas pembinaan keagamaan dan kegiatan bersama yang selama ini menjadi sarana pembentukan karakter religius. Pengurus panti menyampaikan kebutuhan akan kegiatan yang mampu mengembalikan semangat, keceriaan, serta memperkuat kembali nilai-nilai religius anak-anak asuh dalam situasi baru tersebut.

Atas dasar itulah, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dengan pendekatan yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga rekreatif dan inspiratif, melalui kegiatan cerita keteladanan dan game edukatif. Pendekatan ini dipilih karena mampu menjembatani kebutuhan psikososial anak-anak yang sedang dalam masa pemulihan sekaligus menjadi media efektif dalam menanamkan kembali nilai-nilai keagamaan secara menyenangkan dan bermakna. Cerita keteladanan menghadirkan figur-figur inspiratif yang mengajarkan nilai kejujuran, kesabaran, kasih sayang, dan keimanan dengan cara yang mudah dipahami anak-anak. Sementara itu, game edukatif berfungsi sebagai media interaktif yang mendorong kerja sama, rasa percaya diri, dan kegembiraan, sekaligus memperkuat hubungan sosial antaranak yang kini terpisah tempat tinggal.

Adapun tujuan utama kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk: 1) Memperkuat kembali nilai-nilai religius dan moral anak-anak panti asuhan melalui kegiatan edukatif berbasis cerita keteladanan. 2) Menumbuhkan semangat dan keceriaan anak-anak dalam situasi pasca-musibah, sehingga mereka memiliki pandangan positif terhadap masa depan. 3) Membangun kembali rasa kebersamaan dan solidaritas sosial antara anak-anak panti yang kini tersebar di berbagai lingkungan masyarakat. 4) Memberikan dukungan psikososial kepada anak-anak agar lebih tangguh dan berdaya menghadapi perubahan lingkungan pasca musibah.

Secara teoritis, kegiatan ini berlandaskan pada berbagai hasil penelitian dan kajian pustaka. Kegiatan bercerita (*storytelling*) merupakan strategi efektif dalam pendidikan karakter anak karena mengandung unsur afektif dan moral yang mudah diserap (Saepudin et al., 2019)(Zuhriyah & Fradana, 2025) (Iswinarti et al., 2020). Cerita keteladanan memberikan contoh konkret perilaku baik yang dapat ditiru anak-anak melalui proses identifikasi dengan tokoh dalam cerita (Apriliani et al., 2024) (Kusumastuti & Rukiyati, 2017). Selain itu, menegaskan (Naimah, 2025) bahwa penguatan nilai religius pada anak dapat dicapai dengan metode yang menyentuh sisi emosional dan imajinatif, bukan hanya kognitif.

Di sisi lain, game edukatif juga terbukti memiliki peran signifikan dalam menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan interaksi sosial anak (Yusup &

Mastoah, 2025). Berdasarkan penelitian, permainan edukatif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan mengendalikan emosi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Monifah & Rahmani, 2024). Dalam konteks anak-anak panti asuhan pasca-musibah, media permainan ini juga berfungsi sebagai terapi rekreasional untuk mengurangi stres dan membangun kembali kepercayaan diri.

Dengan menggabungkan dua pendekatan ini cerita keteladanan dan game edukatif kegiatan pengabdian diharapkan dapat memberikan dampak yang komprehensif: menumbuhkan spiritualitas, menguatkan karakter, serta memulihkan keceriaan anak-anak Panti Asuhan Nurul Jadid. Lebih jauh, kegiatan ini juga menjadi bentuk nyata kolaborasi antara dunia pendidikan dan masyarakat dalam mewujudkan kesejahteraan sosial berbasis nilai religius dan empati kemanusiaan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yaitu metode yang menekankan pada partisipasi aktif antara tim pelaksana dan mitra “Panti Asuhan Nurul Jadid” dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Pendekatan ini dipilih agar solusi yang ditawarkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan nyata masyarakat sasaran (Putri & Sembiring, 2021).

Tahapan pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa langkah berikut: 1) Tahap identifikasi dan observasi awal, Tim mahasiswa dan dosen melakukan kunjungan awal ke Panti Asuhan Nurul Jadid untuk berdialog dengan pengurus dan anak-anak asuh. Pada tahap ini, tim menggali informasi terkait dampak pasca-musibah kebakaran, kondisi psikologis anak-anak, serta kebutuhan mendesak dalam pembinaan karakter dan kegiatan keagamaan. 2) Tahap perencanaan partisipatif, berdasarkan hasil identifikasi, tim bersama pihak panti menyusun rencana kegiatan yang relevan. Anak-anak dan pengasuh dilibatkan dalam memberikan masukan tentang jenis kegiatan yang disukai dan bermanfaat, sehingga program yang dirancang benar-benar sesuai dengan situasi mereka.

3) Tahap aksi atau implementasi kegiatan, kegiatan inti dilaksanakan melalui dua pendekatan utama, yaitu cerita keteladanan dan game edukatif. Cerita keteladanan disampaikan dengan teknik bercerita interaktif, melibatkan dialog dan refleksi agar nilai-nilai religius mudah diinternalisasi anak-anak. Game edukatif dilaksanakan dengan konsep permainan kelompok yang memuat unsur kerja sama, kejujuran, dan kebersamaan, sekaligus mengembalikan suasana ceria di antara anak-anak panti.

4) Tahap refleksi dan evaluasi bersama, setelah kegiatan, tim bersama pengurus panti dan peserta melakukan sesi refleksi untuk menilai pengalaman dan manfaat kegiatan. Anak-anak diminta berbagi kesan, sementara pengasuh memberi umpan balik terkait perubahan semangat dan perilaku anak-anak setelah mengikuti kegiatan. 5) Tahap tindak lanjut, berdasarkan hasil evaluasi, tim merancang tindak lanjut berupa penyediaan bahan bacaan cerita islami, alat

permainan edukatif, serta rencana kegiatan lanjutan agar pembinaan nilai religius dan karakter dapat terus berlanjut secara mandiri di lingkungan panti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penguatan nilai religius dan keceriaan anak Panti Asuhan Nurul Jadid dilaksanakan selama beberapa tahap melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR). Proses penguatan mencakup tiga bentuk kegiatan utama, yakni (1) cerita keteladanan, (2) game edukatif, dan (3) refleksi nilai serta pembiasaan positif. Hasil dari setiap tahapan kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif baik dalam aspek religiusitas maupun keceriaan sosial anak-anak panti, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Peningkatan pemahaman dan praktik nilai religius, melalui kegiatan cerita keteladanan yang dikemas interaktif, anak-anak panti mulai menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap nilai-nilai keagamaan seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Cerita yang diangkat, misalnya kisah sahabat Nabi dan tokoh anak saleh, memberikan contoh konkret perilaku baik yang mudah diteladani. Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah pertemuan, sebagian besar anak-anak mampu mengulang kembali pesan moral dari cerita, bahkan beberapa di antaranya menirukan perilaku tokoh dengan cara mereka sendiri. Selain itu, kegiatan refleksi nilai setelah sesi bercerita membantu anak-anak menghubungkan kisah yang didengar dengan kehidupan sehari-hari. Proses ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa metode bercerita efektif dalam menanamkan nilai moral dan religius karena anak terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses internalisasi nilai (Ramadhani & Istikowati, 2025) (Syahputri et al., 2025) (Sumariati et al., 2024).

2) Peningkatan keceriaan, kerja sama, dan kepercayaan diri, sesi game edukatif dirancang untuk menumbuhkan semangat kebersamaan, kerja sama, dan sportivitas. Permainan seperti tebak tokoh islami, rantai kebaikan, dan cerdas tanggap nilai dilakukan dalam kelompok kecil agar anak-anak saling berinteraksi positif. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan ini memunculkan ekspresi gembira, antusiasme tinggi, serta keaktifan anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif. Perubahan ini penting karena anak-anak panti cenderung mengalami trauma sosial akibat musibah kebakaran dan kehilangan ruang bermain bersama. Aktivitas permainan edukatif terbukti efektif memulihkan suasana psikologis anak pasca-bencana. Temuan ini sejalan dengan (Rahmawati, 2025) yang menyebutkan bahwa game edukatif mampu meningkatkan emotional well-being dan keterampilan sosial anak melalui pembelajaran yang menyenangkan.

3) Penguatan hubungan sosial dan spiritual antara anak dan pengasuh, kegiatan penguatan tidak hanya melibatkan anak-anak, tetapi juga pengasuh panti. Pada akhir sesi, dilakukan kegiatan refleksi bersama antara mahasiswa, pengasuh, dan anak-anak. Dalam sesi ini, pengasuh diminta menilai perubahan perilaku anak serta berdiskusi mengenai cara mempertahankan pembiasaan positif yang telah muncul. Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan kedekatan emosional

antara anak-anak dan pengasuh. Anak-anak lebih terbuka dalam bercerita dan berinteraksi. Pengasuh juga melaporkan bahwa beberapa anak mulai lebih rajin salat berjamaah dan menunjukkan rasa tanggung jawab lebih besar terhadap kegiatan keagamaan rutin.

4) Analisis pencapaian tujuan kegiatan, tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan nilai religius dan keceriaan anak-anak panti asuhan pasca musibah melalui kegiatan yang edukatif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan refleksi, seluruh indikator tujuan kegiatan dapat dikatakan tercapai secara signifikan.

Tabel 1. xxx

Tujuan	Hasil Pengamatan	Analisis
1. Meningkatkan pemahaman nilai religius anak-anak	Anak mampu menyebutkan nilai-nilai moral dari cerita dan meneladani perilaku tokoh.	Cerita keteladanan menjadi media efektif dalam menanamkan nilai melalui proses afektif dan kognitif (bandingkan dengan teori <i>moral storytelling</i> oleh Piaget & Kohlberg).
2. Menumbuhkan kembali semangat dan keceriaan anak-anak	Anak-anak tampak lebih ekspresif, aktif, dan antusias selama permainan.	Aktivitas berbasis permainan menciptakan <i>learning through play</i> (Vygotsky), memperkuat aspek sosial-emosional anak pasca trauma.
3. Memperkuat relasi sosial dan spiritual antara anak dan pengasuh	Terjadi peningkatan komunikasi dan kebersamaan antara anak dan pengasuh.	Metode PAR memungkinkan kolaborasi yang memupuk rasa memiliki dan tanggung jawab bersama terhadap proses pembinaan.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak psikologis dan spiritual, tetapi juga menjadi model implementatif pembelajaran karakter di luar sekolah formal. Kolaborasi mahasiswa dan masyarakat dalam bingkai community engagement menjadi praktik nyata Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam aspek pengabdian kepada masyarakat.

KESIMPULAN

Dampak kegiatan pendampingan ini terlihat dari tiga sisi utama, yaitu bagi anak-anak panti, pengasuh, serta mahasiswa dan perguruan tinggi. Bagi anak-anak panti, kegiatan ini memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap semangat, religiusitas, dan kemampuan sosial mereka. Anak-anak menjadi lebih terbuka, ceria, serta menunjukkan kesadaran baru terhadap nilai-nilai kebaikan, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Melalui cerita keteladanan dan permainan edukatif, mereka dapat belajar nilai moral secara menyenangkan sambil memperkuat ikatan sosial antar teman sebaya.

Sementara itu, bagi para pengasuh panti, kegiatan ini memberikan inspirasi dan wawasan baru dalam membina anak-anak asuh. Pengasuh menyadari bahwa pembinaan karakter tidak harus selalu dilakukan melalui nasihat atau pembelajaran formal, tetapi juga dapat dilakukan dengan pendekatan yang lebih kreatif, seperti bermain dan bercerita. Metode ini terbukti lebih efektif dalam

membangun kedekatan emosional antara pengasuh dan anak-anak, serta menciptakan suasana pembelajaran yang hangat dan penuh makna.

Adapun bagi mahasiswa dan perguruan tinggi, kegiatan ini menjadi sarana pembelajaran empatik yang sangat berharga. Mahasiswa memperoleh pengalaman reflektif dalam menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter, religiusitas, dan sosial secara langsung di tengah masyarakat. Kegiatan ini juga memperkuat kemampuan komunikasi interpersonal, kerja sama tim, serta kesadaran sosial mahasiswa terhadap peran mereka sebagai calon pendidik dan agen perubahan. Secara lebih luas, kegiatan ini memperkaya praktik Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada kemanusiaan dan penguatan nilai-nilai moral.

Kegiatan pendampingan ini menjadi cerminan nyata dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Melalui kombinasi nilai religius dan keceriaan, mahasiswa tidak hanya memberikan manfaat sosial bagi anak-anak panti, tetapi juga memperoleh pembelajaran karakter dan empati yang mendalam.

Dengan semangat kolaboratif antara mahasiswa, pengasuh, dan masyarakat, kegiatan ini diharapkan menjadi langkah kecil menuju terciptanya generasi anak yang beriman, berakhlak, dan bahagia sekaligus memperkuat peran pendidikan sebagai pilar kemanusiaan dan kebersamaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriliani, E. I., Nashir, M. J., & Mukhlisah, I. (2024). Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini Melalui Kisah Para Nabi di Raudhatul Athfal Chairunnisa Sukoharjo. *Asghar: Journal of Children Studies*, 4(2), 104–117.
- Iswinarti, I., Asrini, H. W., Hasanati, N., & Kartono, R. (2020). Program Story Telling dengan Metode BERLIAN (Bercerita-ExpeRiential-LearnIng-ANak) untuk Menanamkan Moral pada Anak-anak. *Altruis: Journal of Community Services*, 1(2), 99.
- Kusumastuti, N., & Rukiyati, R. (2017). Penanaman nilai-nilai moral melalui kegiatan bercerita pada anak usia 5 tahun. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 5(2), 162–175.
- Monifah, P., & Rahmani, I. (2024). PENGGUNAAN GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KERJA SAMA SISWA KELAS IV SD INPRES 1 TALISE. *Jurnal Pendidikan Berkelanjutan*, 5(4).
- Naimah, K. (2025). MENANAMKAN NILAI-NILAI ISLAMI MELALUI CERITA DONGENG PADA ANAK USIA DINI. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 13(1), 22–36.
- Putri, R. A., & Sembiring, S. B. (2021). Pelatihan Desain Flyer Dan Kartu Nama dengan Metode Participatory Action Research (PAR). *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(1), 1–7.
- Rahmawati, A. D. (2025). *Pengembangan Media Permainan “My Harmony” Berbasis Website Untuk Meningkatkan Psychological Well-Being Siswa Kelas X SMK Di Surakarta*.

- Ramadhani, A. M., & Istikowati, W. I. (2025). Metode Bercerita dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Ipaud*, 2(1).
- Saepudin, E., Damayani, N. A., & Rachmawati, T. S. (2019). Mendongeng sebagai strategi pembelajaran karakter di TBM Nusa Bentang Saung Budaya Tatarkarang Cipatujah Tasikmalaya. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(2), 131–144.
- Sumariati, W., Nurjan, S., & Muttaqin, M. (2024). Penanaman Moral Keagamaan Anak Berbasis Animasi Kisah Nabi Muhammad SAW. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(01), 16–33.
- Syahputri, H., Nirmalasari, S., Pohan, N., & Armanila, A. (2025). PENANAMAN NILAI MORAL DAN AGAMA MELALUI METODE BERCERITA PADA ANAK USIA DINI DI RA AL MUKHLISIN. *HIBRUL ULAMA*, 7(1), 27–34.
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas Pembelajaran Ips Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Berpikir Kritis Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 231–247.
- Zuhriyah, N. A. L., & Fradana, A. N. (2025). PENGGUNAAN METODE STORYTELLING MELALUI CERITA RAKYAT DALAM MENANAMKAN NILAI KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(2), 993–1012.