



BERBAGI ILMU DAN INSPIRASI: PROGRAM PELAJARAN DI PANTI ASUHAN AR-RAHMAN PALOPO SEBAGAI BENTUK PENGABDIAN

SHARING KNOWLEDGE AND INSPIRATION: A LEARNING PROGRAM AT THE AR-RAHMAN ORPHANAGE IN PALOPO AS A FORM OF COMMUNITY SERVICE

Nurul Qisti^{1*}, Reni Verlina Gosal², A. Fahri A. Baco², Namira Nurul Magfira², Nurul Oktapia², Muh. Mihdat Salman², Airin², Marisa sasha Salsabila², Muhammad Rifky Iskandar², Ningrat², Rais², Alvianus Tandi Bunga², Muhamad Rangga Sain², Putriani², Restya Ningsih S. Takko²

¹ Dosen Teknologi Rekayasa Pangan, Politeknik Dewantara

² Mahasiswa Teknik Rekayasa Metalurgi, Politeknik Dewantara

*Email Koresponden: nuqyss@gmail.com

Abstract

The “Educating Together and Sharing Knowledge” program is a concrete form of community service implemented through teaching activities at the Ar-Rahman orphanage in Palopo City. This activity aims to increase orphanage children's knowledge and learning motivation through an educational and inspirational approach. The program implementation method includes providing general lesson materials and games. The activity results show increased enthusiasm, active participation, and interest in learning among the children involved. Thus, this activity not only benefits orphanage children but also strengthens the values of social care, empathy, and responsibility among the activity implementers.

Keywords: devotion, education, orphanage, learning

Abstrak

Program “Mendidik Bersama dan Berbagi Ilmu” merupakan bentuk nyata pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui kegiatan mengajar di panti asuhan Ar-Rahman Kota Palopo. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, serta motivasi belajar anak-anak panti asuhan melalui pendekatan edukatif dan inspiratif. Metode pelaksanaan program meliputi pemberian materi pelajaran umum, dan games. Hasil dari kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, dan semangat belajar dari anak-anak yang terlibat. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi anak-anak panti asuhan, tetapi juga memperkuat nilai-nilai kepedulian sosial, empati, dan tanggung jawab dalam diri para pelaksana kegiatan.

Kata kunci: pengabdian, pendidikan, panti asuhan, pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak fundamental bagi setiap anak dan berperan penting dalam pembentukan kepribadian, pengetahuan dasar, serta keterampilan sosial (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Anak usia sekolah dasar berada pada fase perkembangan kognitif dan sosial yang sangat menentukan, karena pada tahap ini anak mulai membangun kemampuan membaca,



menulis, berhitung, serta pemahaman nilai moral dan sosial (Suyanto & Asep, 2009). Oleh karena itu, pendampingan belajar yang tepat sangat diperlukan agar anak dapat berkembang secara optimal dan berkelanjutan.

Panti Asuhan Ar-Rahman Palopo merupakan lembaga sosial yang menaungi anak-anak yatim dan memberikan layanan pemenuhan kebutuhan dasar serta akses pendidikan formal. Meskipun kebutuhan dasar dan fasilitas belajar telah tersedia, anak-anak panti asuhan tetap membutuhkan dukungan tambahan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2011) yang menyatakan bahwa proses belajar mengajar akan lebih efektif apabila didukung oleh bimbingan yang intensif dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Anak-anak panti asuhan memiliki latar belakang sosial dan emosional yang beragam, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal, interaktif, dan kontekstual (Majid, 2014). Pendekatan tersebut tidak hanya membantu pemahaman materi akademik, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan motivasi, rasa percaya diri, serta sikap positif terhadap proses belajar (Hosnan, 2014).

Program pengajaran yang melibatkan mahasiswa sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu upaya strategis untuk menjawab kebutuhan tersebut. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media pembelajaran karakter melalui interaksi sosial yang positif (Yusuf, 2014). Selain itu, penggunaan metode pembelajaran interaktif dan permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan minat belajar anak sekolah dasar (Firmansyah & Lestari, 2023).

METODE PENELITIAN

Lokasi pengabdian masyarakat berada di jln Ambe Nona, Kec. Wara, Kota Palopo. Sasaran kegiatan adalah anak-anak penghuni Panti Asuhan Ar-Rahman yang sedang menempuh pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (kelas 1 hingga 6 SD). Kegiatan ini diselenggarakan pada tanggal 6 Juli 2025. Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai pelaksana, dengan dosen sebagai pendamping, yang bersama-sama mengatur jalannya program secara tertib dan sistematis. Metode pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi awal, perencanaan materi, pelaksanaan kegiatan, serta monitoring dan evaluasi. Tahapan ini sejalan dengan pendekatan penelitian dan pengabdian pendidikan yang sistematis sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019).

Materi pembelajaran disusun sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar, meliputi pengenalan huruf, membaca, berhitung, serta penjumlahan sederhana. Selain itu, kegiatan diselingi dengan permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual (Kurniasih & Sani, 2016). Pada pengabdian masyarakat dipanti asuhan dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

- a) Observasi dan Koordinasi Awal



Sebelum kegiatan dimulai, tim pengajar melakukan koordinasi dengan pengurus panti untuk menentukan jadwal, jumlah anak, serta materi belajar yang sesuai dengan kemampuan anak-anak SD di panti.

b) Perencanaan Materi dan Kegiatan

Materi yang disiapkan disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak-anak SD, yaitu:

1. Mengenal abjad A-Z
2. Belajar mengeja dan membaca kata sederhana
3. Menghitung angka 1–20
4. Menjumlahkan bilangan sederhana

Untuk membuat suasana lebih seru, juga disiapkan beberapa permainan seperti:

1. Game tanya jawab
2. Tebak Gerakan
3. Tarian “**Baby Shark**” di akhir kegiatan untuk menghibur dan menyegarkan suasana

c) Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan belajar dilakukan dengan santai dan penuh semangat. Materi pembelajaran ditayangkan menggunakan proyektor, agar anak-anak bisa mengikuti secara bersama-sama. Soal-soal penjumlahan ditulis di papan tulis mini, lalu anak-anak yang bisa menjawab dipersilakan menulis jawaban di depan.

d) Monitoring dan Evaluasi

Di akhir kegiatan dilakukan evaluasi sederhana dengan:

1. Tanya jawab langsung tentang materi yang sudah dipelajari
2. Latihan soal di papan tulis mini
3. Observasi semangat, keberanian, dan antusiasme anak-anak selama kegiatan berlangsung

e) Media dan Alat Bantu

Alat bantu yang digunakan selama kegiatan:

1. Proyektor untuk menampilkan materi pembelajaran secara visual
2. Papan tulis mini dan spidol untuk latihan soal
3. Permainaninteraktif (Tanya jawab, tebak gerakan, tarian Baby Shark) untuk menyemarakkan suasana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan pada tanggal 06 September 2025 di Panti Asuhan Ar-Rahman, Jalan Ambe Nona, Kecamatan Wara, Kota Palopo, berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana. Kegiatan ini diikuti oleh sekitar 12 anak-anak SD, dengan rentang usia 6–12 tahun, dari kelas 1 hingga kelas 6. Mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan dan dosen sebagai pendamping bekerja sama dalam mengatur jalannya program secara tertib dan terstruktur.



Anak-anak sangat antusias mengikuti setiap tahapan kegiatan, mulai dari sesi pengenalan materi hingga sesi permainan edukatif. Proses belajar dilakukan secara santai dan penuh keceriaan, sehingga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif untuk anak-anak. Kegiatan dimulai dengan pengenalan dan pemanasan ringan, dilanjutkan dengan pembelajaran utama, serta diakhiri dengan sesi permainan “Baby Shark” yang mampu mencairkan suasana.

2. Respon Anak-Anak

Secara umum, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan semangat belajar yang luar biasa. Mereka aktif menjawab pertanyaan, berani maju ke depan untuk menulis jawaban di papan tulis mini, serta tidak ragu bertanya saat tidak memahami materi. Anak-anak terlihat menikmati sesi belajar, bahkan beberapa anak menunjukkan keinginan untuk melanjutkan kegiatan lebih lama dari waktu yang telah dijadwalkan.

Beberapa anak yang sebelumnya pemalu dan kurang percaya diri mulai berani tampil setelah didukung oleh teman-temannya dan suasana yang mendukung. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan, yaitu pembelajaran interaktif dan menyenangkan, berhasil membangun rasa percaya diri dan keberanian dalam belajar.

3. Hasil Pembelajaran

Dari hasil evaluasi sederhana yang dilakukan melalui tanya jawab dan latihan soal, dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak:

- a) Mampu mengenal dan menyebutkan huruf A–Z dengan benar
- b) Mampu mengeja dan membaca beberapa kata sederhana
- c) Dapat menghitung angka 1–20 dengan lancar
- d) Dapat menyelesaikan penjumlahan sederhana secara mandiri

Beberapa anak kelas rendah (kelas 1 dan 2) memang masih membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami ejaan dan penjumlahan, tetapi dengan pendekatan yang sabar dan penggunaan media visual, mereka tetap bisa mengikuti dengan baik.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif anak-anak. Anak-anak lebih berani bertanya, menjawab soal, serta tampil di depan kelas. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Arifin dan Kusuma (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kepercayaan diri anak panti asuhan. Penggunaan media visual seperti proyektor dan papan tulis mini juga membantu anak dalam memahami materi secara lebih konkret. Menurut Hamalik (2011), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dan mempermudah pemahaman konsep.



Gambar 1. Mengenal Abjad A-Z



Gambar 2. Menghitung Angka 1-20



Gambar 3. Foto bersama



KESIMPULAN

Program pengajaran di Panti Asuhan Ar-Rahman Palopo memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman akademik dan motivasi belajar anak-anak. Metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta penggunaan permainan edukatif terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kegiatan ini juga menjadi sarana pembelajaran sosial bagi mahasiswa dalam menumbuhkan empati dan tanggung jawab sosial, sebagaimana tujuan utama pengabdian kepada masyarakat (Rahayu, 2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (edisi 1). Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, S., & Asep, D. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Yusuf, M. (2014). *Model Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: LaksBang Pressindo.
- Arifin, Z., & Kusuma, P. H. (2022). "Efektivitas Pembelajaran Interaktif pada Pendidikan Anak Panti Asuhan", *Jurnal Pengabdian Masyarakat SDN*, 2(1), 45–58.
- Firmansyah, R., & Lestari, D. (2023). "Penerapan Game Edukatif dalam Pembelajaran Matematika Anak SD", *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 7(2), 112–127.
- Rahayu, S. (2021). *Modul Pengabdian Masyarakat: Membimbing Anak SD di Lembaga Sosial*. Palopo: LPM Universitas Palopo.