

Pengabdian kepada Masyarakat Edukasi Membangun Lingkungan Positif, Menjaga Anak dari Pergaulan Buruk pada Panti Asuhan Pintu Elok Pamulang

Diah Anisa Ussholikhah^{1a}, Muhamad Rafli^{2b}, Sigit Rohyana^{3c}, Marni^{4d}, Irenne Putren^{5e}

^{a,b,c,d,e}S1 Akuntansi, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

diahanisa12345@gmail.com¹, muhamadrafl599@gmail.com², sigitr046@gmail.com³,
marnitasari544@gmail.com⁴, dosen01820@unpam.ac.id⁵

Korespondensi: Diah Anisa Ussholikhah

Abstrak

PKM ini dilatarbelakangi oleh kerentanan anak panti asuhan terhadap pergaulan buruk, menuntut intervensi terstruktur untuk membangun benteng karakter. Masalah mitra adalah kebutuhan program pencegahan terapan spesifik di Panti Asuhan Pintu Elok terhadap perilaku negatif. Tujuan utama adalah membekali anak dengan pemahaman mendalam tentang ciri, dampak, dan cara menolak *bullying*, bolos sekolah, dan bermain sampai lupa waktu. Metode pelaksanaan menggabungkan penyuluhan edukatif detail dengan simulasi Role-Playing dan permainan interaktif ("Balon Kebaikan" & "Benar atau Salah") untuk memperkuat keterampilan menolak. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan kesadaran yang jelas di kalangan anak asuh, terutama dalam mengidentifikasi *bullying* (fisik dan verbal) dan bahaya perilaku tidak disiplin. Keberhasilan ini ditandai dengan penguatan komitmen kolektif panti untuk menjaga lingkungan yang aman dan positif dari pengaruh buruk.

Kata Kunci: Perilaku Negatif; Anti-Bullying; Disiplin Diri; Panti Asuhan; Lingkungan Positif

Abstract

This community service (PKM) is motivated by the children's vulnerability in the orphanage to negative associations, requiring structured intervention to build character defense. The partner problem is the need for a specific, applied prevention program at Pintu Elok Orphanage against negative behaviors. The main objective is to equip children with an in-depth understanding of the characteristics, impact, and refusal methods for bullying, school truancy, and playing until they lose track of time. The method combined detailed educational counseling with Role-Playing simulations and interactive games ("Kindness Balloon" & "True or False") to reinforce refusal skills. The results demonstrated a clear increase in awareness among the children, particularly in identifying bullying (physical and verbal) and the dangers of undisciplined behavior. This success is marked by the strengthening of the collective commitment within the orphanage to maintain a safe and positive environment against harmful influences.

Keywords: Negative Behaviors; Anti-Bullying; Self-Discipline; Orphanage; Positive Environment

PENDAHULUAN

Masa anak-anak dan remaja merupakan fase fundamental dalam pembentukan karakter dan identitas sosial. Kelompok usia ini, khususnya yang berada dalam lingkungan komunal seperti panti asuhan, menghadapi kerentanan ganda yang menuntut adanya intervensi terstruktur dan berkelanjutan (Prasetyo & Wulandari, 2020). Latar belakang masalah ini adalah tingginya risiko paparan terhadap pergaulan buruk, yang tidak hanya terbatas pada tindakan kriminal, melainkan juga perilaku destruktif yang menjadi akar masalah sosial, seperti bullying, ketidakdisiplinan (bolos sekolah), dan hilangnya kontrol diri akibat bermain sampai lupa waktu. Berdasarkan Teori Kognitif Sosial Bandura, anak-anak belajar melalui observasi dan peniruan; oleh karena itu, lingkungan yang tidak supportif dan ketiadaan model perilaku yang tepat dapat memperburuk risiko ini. Urgensi pengabdian ini muncul dari kebutuhan untuk tidak hanya mengatasi gejala, tetapi membangun benteng karakter yang kuat, di mana anak memiliki self-efficacy yang tinggi untuk menolak tekanan negatif (Susanto, 2019).

Masalah mitra utama yang teridentifikasi di Panti Asuhan Pintu Elok, Pamulang, adalah belum adanya program pencegahan terapan yang spesifik dan sistematis untuk menangani tiga isu perilaku negatif yang paling sering ditemukan: bullying (fisik dan verbal), bolos sekolah, dan hilangnya disiplin waktu karena fokus berlebihan pada permainan. Pengabdian atau penelitian terkait sebelumnya banyak berfokus pada pendidikan karakter secara umum di sekolah (Wirawan & Sari, 2021). Namun, intervensi yang menargetkan ketiga isu spesifik ini secara terpadu dan menggunakan metode aplikatif di konteks panti asuhan masih sangat terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 65% anak usia sekolah rentan terhadap tekanan teman sebaya yang mengarah pada perilaku tidak disiplin (Nugroho, 2017). PkM ini hadir untuk mengisi celah tersebut, memberikan solusi yang relevan dengan kebutuhan spesifik panti asuhan sebagai lingkungan tinggal sekaligus belajar.

Solusi yang dipilih dalam kegiatan PkM bertajuk “Membangun Lingkungan Positif, Menjaga Anak dari Pergaulan Buruk” adalah implementasi program edukasi dan training

keterampilan sosial berbasis interaksi. Metode yang digunakan adalah penyuluhan edukatif yang mendetail, dikombinasikan dengan simulasi Role-Playing dan permainan interaktif seperti “Balon Kebaikan” dan “Benar atau Salah”. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah membekali anak-anak panti asuhan dengan pemahaman mendalam dan keterampilan praktis yang aplikatif dalam menolak pergaulan buruk dan mengambil keputusan yang beretika. Hasil pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman masyarakat sebesar 88% tentang dampak negatif teknologi dan kurangnya kontrol diri bagi anak-anak melalui metode simulasi (Hidayat, 2018). Manfaat pengabdian ini bersifat ganda: bagi mitra, terciptanya iklim panti yang lebih disiplin, suportif, dan harmonis; sementara bagi pelaksana, ini merupakan wujud nyata implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi dan kontribusi aktif dalam pemecahan masalah sosial.

PROSEDUR

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan dalam satu sesi terpadu selama 90 menit di Panti Asuhan Pintu Elok, Pamulang, Tangerang Selatan. Target pengabdian adalah anak-anak usia sekolah panti asuhan, yang merupakan

kelompok rentan terhadap tekanan pergaulan buruk. Metode pengabdian yang dipilih adalah kombinasi antara Penyuluhan Edukatif dan Pelatihan Keterampilan Sosial Aplikatif untuk memberikan pemahaman dan praktik langsung. Metode ini dipilih untuk menjamin transfer pengetahuan yang tidak hanya teoritis tetapi juga keterampilan dalam pengambilan keputusan sehari-hari.

Prosedur instrumen dimulai dengan sesi edukasi (30 menit) mengenai ciri, dampak, dan cara menolak tiga isu utama: *bullying*, bolos sekolah, dan hilangnya kontrol waktu bermain. Inti dari prosedur ini adalah sesi Simulasi Role-Playing (20 menit), di mana peserta mempraktikkan skenario penolakan perilaku negatif. Tahap akhir (25 menit) menggunakan permainan interaktif seperti “Balon Kebaikan” dan “Benar atau Salah” sebagai instrumen penguatan dan evaluasi pemahaman aplikatif. Seluruh prosedur diarahkan untuk membangun komitmen kolektif di antara subjek pengabdian untuk menjaga lingkungan panti asuhan tetap positif dan suportif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menunjukkan bahwa intervensi karakter di Panti Asuhan Pintu Elok efektif dalam meningkatkan

* Corresponding author's e-mail: dianhanisa12345@gmail.com
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ABMS>

pemahaman anak-anak mengenai pencegahan perilaku negatif. Peningkatan kesadaran ini terbukti dari hasil evaluasi yang mencakup kemampuan identifikasi *bullying* (fisik dan verbal), risiko bolos sekolah, dan manajemen waktu untuk menghindari bermain sampai lupa waktu.



Gambar 1. Implementasi bermain sambil belajar “Benar atau Salah”

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Keterampilan Sosial Spesifik

Keterampilan yang Diukur	Kepala tabel	
	Pre-Intervensi	Post-Intervensi
	si (Awal)	si (Akhir)
Anti-Bullying	52%	94%
Disiplin	65%	92%
Sekolah (Anti-Bolos)		
Kontrol	58%	89%
Waktu Bermain		

^acatatan kaki tabel : Data rata-rata skor diambil dari evaluasi singkat (pre-post test) terhadap 38 peserta

Tabel 1 menunjukkan dan menginterpretasikan temuan kuantitatif yang jelas. Terjadi peningkatan rata-rata pemahaman sebesar 34.3% secara keseluruhan, dengan lonjakan tertinggi pada aspek Anti-Bullying (42%). Peningkatan signifikan ini memvalidasi solusi yang dipilih dalam PkM, yang berfokus pada pelatihan keterampilan langsung (psikomotorik) melalui metode Role-Playing. Temuan ini selaras dengan prinsip pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya pengalaman praktik untuk internalisasi perilaku positif. Keterlibatan aktif anak-anak selama simulasi, yang juga didukung oleh permainan "Balon Kebaikan", menegaskan bahwa intervensi karakter di lingkungan panti harus bersifat dinamis dan interaktif.

Pembahasan solusi dan implikasi hasil pengabdian menunjukkan bahwa tingginya skor post-test mencerminkan keberhasilan program dalam memecahkan permasalahan mitra secara terapan. PkM memberikan alat praktis alih-alih sekadar ceramah, misalnya mengajarkan cara menolak ajakan bolos dengan alasan yang logis, atau membatasi waktu bermain dengan alarm. Hal ini memiliki implikasi langsung pada terciptanya lingkungan panti yang lebih

disiplin dan suportif. Keunggulan utama pengabdian ini terletak pada spesifisitas materi dan keberhasilan memfasilitasi self-efficacy peserta. Namun, keterbatasan kritis yang perlu dicatat adalah durasi PkM yang singkat (satu sesi). Karena perubahan perilaku membutuhkan penguatan konsisten, implikasi di masa depan adalah mitra wajib mengintegrasikan modul PkM ini ke dalam kurikulum pembinaan rutin panti untuk menjamin keberlanjutan hasil positif.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di Panti Asuhan Pintu Elok, Pamulang, dengan tema “Membangun Lingkungan Positif, Menjaga Anak dari Pergaulan Buruk,” telah mencapai sasaran dan tujuan utamanya. Intervensi ini berhasil membekali anak-anak asuh dengan pemahaman mendalam dan keterampilan praktis untuk menolak tiga perilaku negatif spesifik: *bullying*, bolos sekolah, dan hilangnya kontrol diri akibat bermain sampai lupa waktu. Kesimpulan utama yang diperoleh adalah bahwa metode yang digunakan, yaitu kombinasi penyuluhan terstruktur dan simulasi *Role-Playing*, terbukti sangat efektif, ditandai dengan peningkatan signifikan pada skor pemahaman *post-test* peserta. Keberhasilan

ini tidak hanya terlihat secara kuantitatif, tetapi juga secara kualitatif, melalui terbangunnya komitmen kolektif di panti asuhan untuk menjaga lingkungan yang suportif dan positif. Berdasarkan keterbatasan waktu pelaksanaan yang bersifat satu kali intervensi, saran utama yang diajukan adalah perlunya komitmen berkelanjutan dari pihak pengelola Panti Asuhan Pintu Elok untuk secara mandiri mengintegrasikan modul pelatihan ini terutama metode simulasi dan permainan penguatan nilai ke dalam program pembinaan rutin mingguan. Selain itu, kolaborasi dengan akademisi dapat ditingkatkan untuk mengembangkan instrumen evaluasi jangka panjang, guna memantau dan memastikan keberlanjutan perubahan perilaku positif yang telah ditanamkan.

REFERENSI

- Dewi, A. L., & Putra, M. F. (2019). Peran Komunitas dalam Penguatan Karakter Remaja di Panti Asuhan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Loyalitas Sosial*, 3(2), 45-58.
- Kusuma, R. A., & Hadi, D. P. (2022). Efektivitas Metode Role-Playing dalam Peningkatan Self-Efficacy Anak Panti Asuhan. *Jurnal Psikologi Terapan Indonesia*, 11(1), 1-15.
- Nugroho, A. (2017). Pola Asuh Kolektif dan Pengembangan Karakter Anak di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak. *Jurnal Studi Kesejahteraan Sosial*,

- 8(2), 112-125.
- Prasetyo, H., & Wulandari, T. (2020). Urgensi Pendidikan Karakter di Tengah Fenomena Pergaulan Bebas Remaja. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 30-45.
- Wirawan, J., & Sari, V. (2021). Dampak

Sosial Media dan Kecanduan Game Terhadap Kontrol Diri Remaja Panti. *Jurnal Kesehatan Mental Anak*, 15(3), 201-215.