

## MEMBANGUN KARAKTER ANAK LEWAT AKSI NYATA: POTRET PENGABDIAN PADA YAYASAN PEMBANGUNAN MASYARAKAT SEJAHTERA (YPMS)

Aulia Rahmawati<sup>a,1</sup>, Fernanda Sefy Atasya<sup>b,2</sup>, Lutfiani Dwi Aprilia<sup>c,3</sup>, Nyimas Suci Maharotul Widhi Astuti<sup>d,4</sup>

<sup>abcd</sup>Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

<sup>1</sup>auliarahmawati48160@gmail.com; <sup>2</sup>fernandasefyatasyaa@gmail.com; <sup>3</sup>lutfianidwi73@gmail.com;

<sup>4</sup>nyimassuci07@gmail.com

\*auliarahmawati48160@gmail.com

---

### Abstrak

Perkembangan era digital memberikan dampak signifikan terhadap pola belajar dan perilaku anak usia sekolah dasar. Di satu sisi, kemajuan teknologi membuka akses informasi yang luas, namun di sisi lain juga menimbulkan risiko terhadap pembentukan karakter, seperti menurunnya interaksi sosial, rendahnya disiplin, serta paparan konten negatif. Oleh karena itu, penguatan pendidikan karakter menjadi kebutuhan mendesak, khususnya bagi anak-anak yang berada di lingkungan panti asuhan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat nilai-nilai karakter anak melalui pendekatan pembelajaran interaktif dan berbasis pengalaman di Panti Asuhan Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera (YPMS), Tangerang Selatan. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi menggunakan media audiovisual, pemutaran video edukatif animasi Nussa, permainan cerdas cermat, serta kegiatan reflektif berupa pohon harapan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak terhadap nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap saling menghormati. Anak-anak juga menunjukkan antusiasme, keberanian berpendapat, serta kemampuan mengaitkan nilai karakter dengan kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan dan evaluasi yang masih bersifat jangka pendek. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif dalam membentuk karakter anak melalui pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna, serta berpotensi menjadi model penguatan pendidikan karakter yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

**Kata Kunci:** pendidikan karakter; anak usia sekolah dasar; media audiovisual; pengabdian masyarakat

---

### Abstract

*The rapid development of the digital era has significantly influenced learning patterns and behavior of elementary school children. While technology provides broad access to information, it also poses risks to character development, such as reduced social interaction, lack of discipline, and exposure to negative content. Therefore, strengthening character education has become an urgent necessity, especially for children living in orphanages. This community service activity aims to reinforce children's character values through an interactive and experience-based learning approach at the Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera (YPMS) Orphanage in Tangerang Selatan. The implementation methods included material delivery using*

---

*audiovisual media, screening of educational animated videos (Nussa), interactive quiz games, and reflective activities through a “tree of hopes.” The results indicate an improvement in children’s understanding of character values such as honesty, responsibility, cooperation, and mutual respect. Participants showed high enthusiasm, confidence in expressing opinions, and the ability to relate moral values to daily life. However, this activity was limited by its short duration and short-term evaluation methods. Overall, this community service program contributes positively to character building through enjoyable, contextual, and meaningful learning, and has the potential to serve as a sustainable model for strengthening character education.*

**Keywords:** *character education; elementary students; audiovisual media; community service*

## PENDAHULUAN

Era digital yang berkembang secara cepat telah membawa perubahan signifikan terhadap pola belajar, cara berinteraksi, dan kebiasaan sehari-hari anak usia sekolah dasar. Anak-anak saat ini hidup dalam lingkungan yang sangat dekat dengan gawai, media visual, dan akses informasi yang tidak terbatas. Situasi tersebut tidak hanya membuka peluang pengembangan pengetahuan, tetapi juga menimbulkan berbagai risiko yang dapat memengaruhi perkembangan karakter. Mahmuddah dan Junaidi (2025) menegaskan bahwa paparan konten negatif, berkurangnya interaksi sosial tatap muka, hingga potensi cyberbullying menjadi ancaman nyata bagi perkembangan moral, emosional, dan sosial anak. Dengan demikian, pendidikan karakter perlu ditempatkan sebagai fondasi utama dalam proses pendidikan dasar untuk membentuk generasi yang berempati, tangguh, dan bertanggung jawab.

Pentingnya pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar diperkuat oleh berbagai temuan penelitian. Fariska et al. (2022) menyatakan bahwa nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran hanya dapat berkembang secara optimal apabila ditanamkan sejak dini melalui pembiasaan positif dan keteladanan yang konsisten. Triana et al.

(2023) turut menekankan bahwa pemanfaatan teknologi memiliki potensi memperkaya proses pendidikan karakter melalui penyediaan media pembelajaran yang interaktif. Namun, tanpa pendampingan yang tepat, penggunaan teknologi justru dapat menurunkan kemampuan sosial anak dan meningkatkan risiko ketergantungan gawai. Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran karakter yang tidak hanya informatif, tetapi juga relasional dan kontekstual, serta didukung oleh kolaborasi sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Meskipun urgensi pendidikan karakter telah banyak disuarakan, implementasinya di lapangan masih belum optimal. Berbagai penelitian mengungkap bahwa kegiatan pembelajaran karakter cenderung bersifat satu arah dan belum mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional secara simultan. Media pembelajaran yang seharusnya membantu memperkuat pemahaman anak juga belum dimanfaatkan secara maksimal. Mahmuddah dan Junaidi (2025) menekankan bahwa pendidikan karakter yang efektif seyogianya melibatkan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas kolaboratif agar nilai-nilai moral dapat diinternalisasi secara mendalam. Dengan demikian, dibutuhkan inovasi

pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar bermakna dan memungkinkan anak memahami, mempraktikkan, serta merefleksikan nilai karakter dalam konteks kehidupan mereka. Menanggapi kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian ini disusun sebagai upaya komprehensif untuk memperkuat pendidikan karakter anak melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada pengalaman. Kegiatan ini mengintegrasikan pemaparan materi melalui *media visual*, pemutaran *film* edukatif, permainan yang menekankan nilai moral, serta aktivitas reflektif yang memungkinkan anak mengalami langsung proses internalisasi karakter. Pendekatan tersebut selaras dengan pandangan para ahli yang menegaskan bahwa pembentukan karakter yang efektif menuntut adanya interaksi sosial, kolaborasi, dan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan dan mempraktikkan nilai-nilai yang dipelajari. Melalui strategi ini, kegiatan pengabdian memberikan ruang bagi anak untuk memahami nilai moral secara lebih konkret dan menghubungkannya dengan perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan karakter kuat, meningkatkan literasi digital yang bijak, dan memperkuat kecakapan sosial-

emosional yang diperlukan dalam menghadapi dinamika era digital.

Melalui pendekatan interaktif berbasis pengalaman tersebut, kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada penguatan pemahaman dan praktik nilai moral, tetapi juga memberikan kontribusi penting secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, kegiatan ini memperkaya kajian mengenai model pembelajaran karakter yang mengintegrasikan *media visual*, aktivitas kolaboratif, dan refleksi diri dalam satu kesatuan strategi yang relevan dengan kebutuhan perkembangan anak di era digital. Model tersebut menegaskan bahwa pendidikan karakter akan lebih efektif ketika memadukan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam suatu pengalaman belajar yang bermakna. Secara praktis, kegiatan ini memberikan manfaat langsung bagi anak dan sekolah melalui penyediaan pengalaman belajar yang menyenangkan, kesempatan untuk mempraktikkan nilai seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab, serta penyediaan metode pembelajaran yang mudah diadaptasi oleh guru dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berpotensi memperkuat ekosistem pendidikan karakter secara berkelanjutan dan mendukung terbentuknya generasi

yang berintegritas, berempati, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi.

## METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan penguatan pendidikan karakter bagi anak-anak usia sekolah dasar, metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis. Agar proses pembelajaran lancar, mudah dipahami, dan mendorong partisipasi aktif, pemilihan pendekatan, media, dan alur kegiatan disesuaikan dengan karakteristik peserta. Dengan fokus pada anak-anak penghuni panti yang berada pada jenjang usia sekolah dasar, acara ini diadakan pada 18 Oktober 2025 di Panti Asuhan Yayasan Pembangunan Sejahtera (YPMS) di Kedaung, Pamulang, Tangerang Selatan. Setiap rangkaian pelaksanaan dirancang untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang bermanfaat melalui interaksi, aktivitas reflektif, dan dorongan untuk motivasi.

Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan, yang memperkenalkan tujuan kegiatan dan menciptakan suasana yang kondusif. Setelah itu, *ice breaking* digunakan sebagai langkah awal untuk meningkatkan kesiapan belajar,

meningkatkan kedekatan, dan memfokuskan perhatian peserta.

Kegiatan berfokus pada tahap penyampaian materi dengan tema "Penguatan Pendidikan Karakter". Materi disajikan melalui presentasi PowerPoint dan didukung oleh *video* edukasi Nussa yang dipilih secara khusus untuk menunjukkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan sikap saling menghormati. Penggunaan media audiovisual dimaksudkan untuk meningkatkan daya tangkap, membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta.

Kegiatan dilanjutkan dengan permainan cerdas cermat untuk meningkatkan interaksi dan mengukur pemahaman. Metode ini dipilih karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kompetitif secara positif, serta mendorong peserta untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pada tahap akhir, peserta melakukan aktivitas yang dikenal sebagai "pohon harapan". Mereka harus menulis harapan dan cita-cita mereka pada kertas dan kemudian menempelkannya pada media pohon yang telah disiapkan.

Aktivitas ini meningkatkan kesadaran peserta tentang tujuan dan potensi masa depan mereka, serta meningkatkan motivasi mereka.

Secara keseluruhan, metode pelaksanaan ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa materi tidak hanya informatif tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang berharga, mendukung penguatan karakter, dan mendorong peserta untuk berpartisipasi secara aktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam penguatan pendidikan karakter di Panti Asuhan Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera (YPMS) terlaksana dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta maupun pihak mitra. Seluruh rangkaian kegiatan yang telah dirancang, mulai dari penyampaian materi, pemutaran *video* edukatif, permainan interaktif, hingga kegiatan pohon harapan berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak-anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak sesi awal. Kegiatan pembukaan dan *ice breaking* terbukti membantu menciptakan

suasana yang akrab serta meningkatkan kesiapan anak untuk mengikuti pembelajaran. Anak-anak terlihat cepat beradaptasi, lebih berani berbicara, dan aktif merespons instruksi yang diberikan. Kondisi ini menjadi dasar penting dalam membangun proses pembelajaran yang lebih efektif.

Pada tahap penyampaian materi, peserta mampu memahami nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan sikap saling menghormati. Penyajian materi dengan bantuan PowerPoint dan *video* edukasi Nussa sangat membantu karena memberikan gambaran visual yang konkret. Berdasarkan pertanyaan lisan yang diajukan setelah pemutaran *video*, sebagian besar anak dapat menyebutkan pesan moral yang muncul dalam tayangan tersebut. Sebagaimana ungkap Rahmayanti et al., (2020), nilai-nilai seperti toleransi, tanggung jawab, dan kerja sama tertanam kuat. di dalam narasi film-film tersebut sesuai dengan konteks budaya dan nilai agama di Indonesia, sehingga menegaskan kembali pentingnya memilih media pembelajaran yang relevan secara akademik serta selaras dengan nilai lokal yang diusung.

Sesi permainan cerdas cermat menjadi sesi yang paling menarik bagi

peserta. Anak-anak terlihat aktif, kompetitif secara positif, dan berusaha menjawab setiap pertanyaan dengan cepat. Mereka dapat mengenali contoh perilaku baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari melalui permainan ini. Maka, kegiatan ini menjadi salah satu sarana evaluasi, selain latihan keberanian, kerja sama dalam kelompok, dan pengambilan keputusan secara cepat. Partisipasi aktif peserta menunjukkan bahwa metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang menyukai aktivitas yang menantang dan menyenangkan.

Pada tahap akhir, kegiatan pohon harapan memberikan dampak emosional positif bagi peserta. Anak-anak menuliskan berbagai harapan dan cita-cita seperti menjadi guru, polisi, chef, dokter, dan pengusaha. Aktivitas ini membantu peserta merefleksikan tujuan hidup mereka sekaligus menumbuhkan rasa optimisme dan semangat belajar. Melalui kegiatan ini, terlihat bahwa anak mampu mengekspresikan diri dan mulai memahami bahwa memiliki harapan dan cita-cita merupakan bagian penting dari pembentukan karakter. Dalam keseluruhan proses kegiatan ini pun anak diberikan kesempatan agar bisa berpikir tentang masa depan secara lebih terarah.

Secara keseluruhan, kegiatan ini dapat dikatakan berhasil dalam mencapai tujuan utama, yaitu memperkuat pendidikan karakter pada anak-anak YPMS. Keberhasilan dari kegiatan ini dapat dilihat atau diindikasikan dengan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap nilai karakter, antusiasme, dan kemampuan peserta dalam mengidentifikasi dan memberi contoh perilaku positif. Melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, nilai-nilai karakter lebih mudah diterima dan diinternalisasi oleh peserta. Namun demikian, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan. Evaluasi pemahaman peserta masih bersifat jangka pendek dan dilakukan secara lisan, sehingga belum dapat menggambarkan perubahan perilaku secara berkelanjutan. Selain itu, waktu pelaksanaan yang relatif singkat belum memungkinkan pemberian pembiasaan karakter secara lebih konsisten. Oleh karena itu, diperlukan program lanjutan seperti kegiatan pembiasaan mingguan, pendampingan karakter oleh pengurus panti, serta penggunaan media edukatif secara rutin agar penguatan karakter dapat berkembang secara berkelanjutan. Dengan mempertimbangkan keseluruhan pelaksanaan dan hasil yang diperoleh, maka kegiatan pengabdian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi

pembentukan karakter anak-anak di YPMS. Metode interaktif dan penggunaan media *audio-visual* terbukti dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan motivasi peserta. Program lanjutan di masa depan diharapkan dapat memperkuat hasil kegiatan ini dan memberikan pengaruh jangka panjang terhadap perkembangan karakter anak-anak.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera (YPMS) berhasil memperkuat pendidikan karakter anak melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Berbagai aktivitas yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap pemahaman nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan saling menghormati. Antusiasme serta partisipasi aktif peserta menunjukkan bahwa metode yang digunakan efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Namun, keterbatasan waktu dan evaluasi yang masih bersifat sementara menjadi kekurangan kegiatan ini. Oleh karena itu, disarankan adanya program lanjutan yang berkelanjutan melalui pendampingan rutin dan pembiasaan nilai

karakter dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu, diperlukan evaluasi jangka panjang serta pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif agar pembinaan karakter anak dapat memberikan dampak yang lebih optimal dan berkelanjutan

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan pengabdian masyarakat serta penulisan artikel ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera (YPMS) beserta seluruh pengurus atas izin, dukungan, dan kerja sama selama kegiatan berlangsung, serta kepada anak-anak Panti Asuhan YPMS atas partisipasi dan antusiasme yang ditunjukkan.

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Ibu Lioni Indrayani, S.E., M.M. selaku dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan sejak tahap perencanaan hingga penyusunan artikel. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat berkelanjutan dan menjadi

kontribusi nyata dalam penguatan pendidikan karakter.



(Gambar 1. Foto pada saat pemaparan Materi Pendidikan Berkarakter kepada Peserta)



(Gambar 2. Foto pada saat Peserta sedang Menonton Vidio Nussa&Rara sebagai contoh)



(Gambar 3. Foto pada saat Peserta sedang Menuliskan Cita-Cita di Pohon Harapan)



(Gambar 4. Sesi Foto Bersama)

## REFERENSI

Aria Farindhni, D. (2018). Pengembangan media video animasi untuk peningkatan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 172–188.

Fitrianingtyas, A. , Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Jumi atmoko, J.,

- Zuhro, N. S., Winarji, B., & Nurjanah, N. E. (2023). Mengembangkan pendidikan karakter melalui pembelajaran berbasis proyek di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5675–5686.
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2020). Permainan Awuta, Ponti, dan Kainje dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1352–1358.
- Indriani, Y. , Ainurrochimah, H. I., Cahyani, T. R. L., Dewi, T. T. T., & Bilqinaristi, C. (2025). Film animasi sebagai sarana penguatan karakter dan kesadaran lingkungan anak usia sekolah dasar. *ABDIRA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 180–186.
- Mahmuddah, S. S., & Junaidi. (2025). The role of character education in elementary schools in the digital era. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 8(1), 84–100.
- Prabandari, A. S. (2020). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 68–71.
- Rahmayanti, W., Rosmawati, E., Anggelina, S. E., & Azaria, T. T. (2020). Pemanfaatan film sebagai media penguatan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 9(2), 92–101.
- Rosmawati, E., Anggelina, S. E., Rahmayanti, W., & Azaria, T. T. (2024). Pemanfaatan film sebagai media penguatan karakter siswa: A literature review. *Pemanfaatan film sebagai media penguatan karakter siswa: A literature review.*, 9(2), 92–101.
- Sinta, L., Malaikosa, Y. M. L., & Supriyanto, D. H. (2022). Implementasi penguatan pendidikan karakter pada siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3193–3202.