JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 4, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Menebar Kebaikan Bersama: Peran Mahasiswa IBI KOSGORO 1957 dalam Meningkatkan Kepedulian Sosial Melalui Aktivitas Interaktif di Panti Asuhan Mizan Amanah Krukut

Dessi Fitriani[1], Andhara Rahel[2], Chiranti Fatur R.[3], Khalisa Jessica J.[4], Ahmad Nurdin Hasibuan[5]

[1,4*] Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957, Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Ahmad Nurdin hasibuan
hasibuan@gmail.com

Abstrak:

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menumbuhkan kepedulian sosial mahasiswa melalui aktivitas berbagi dan interaksi langsung dengan anak-anak Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Mizan Amanah Krukut. Program dilaksanakan pada 24 November 2025 oleh empat mahasiswa Program Studi Manajemen Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957. Metode kegiatan mencakup pemberian *snack bundle* dan *mini gift*, permainan kelompok, serta sesi mewarnai bersama anak-anak panti. Sasaran kegiatan adalah delapan anak berusia 3–12 tahun, dengan tujuh anak aktif berpartisipasi dalam permainan dan mewarnai. Hasil kegiatan menunjukkan tingginya antusiasme anak-anak, suasana interaktif yang menyenangkan, serta respon positif dari pengurus panti yang mengapresiasi upaya mahasiswa dalam menciptakan momen kebersamaan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa memperoleh pembelajaran mengenai makna berbagi, ketulusan, dan pentingnya menyiapkan kegiatan secara matang. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal terjalinnya silaturahmi berkelanjutan antara mahasiswa dan panti.

Kata Kunci: *Pengabdian Masyarakat, Panti Asuhan, Mahasiswa, Kegiatan Sosial, Interaksi Edukatif*

Pendahuluan

Pengabdian masyarakat merupakan salah satu bentuk implementasi nilai kepedulian sosial yang perlu dikembangkan pada mahasiswa sebagai calon generasi penerus bangsa. Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi masyarakat, tetapi juga membentuk karakter mahasiswa melalui pengalaman langsung di lapangan. Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Mizan Amanah Krukut, yang berdiri sejak 19 Juli 1995, merupakan lembaga yang berfokus pada pendidikan dan pembinaan anak yatim serta dhuafa. Dengan jumlah delapan anak berusia 3–12 tahun, panti ini menjalankan visi menjadi lembaga amanah umat terdepan di tingkat nasional dan membentuk generasi yang bermanfaat.

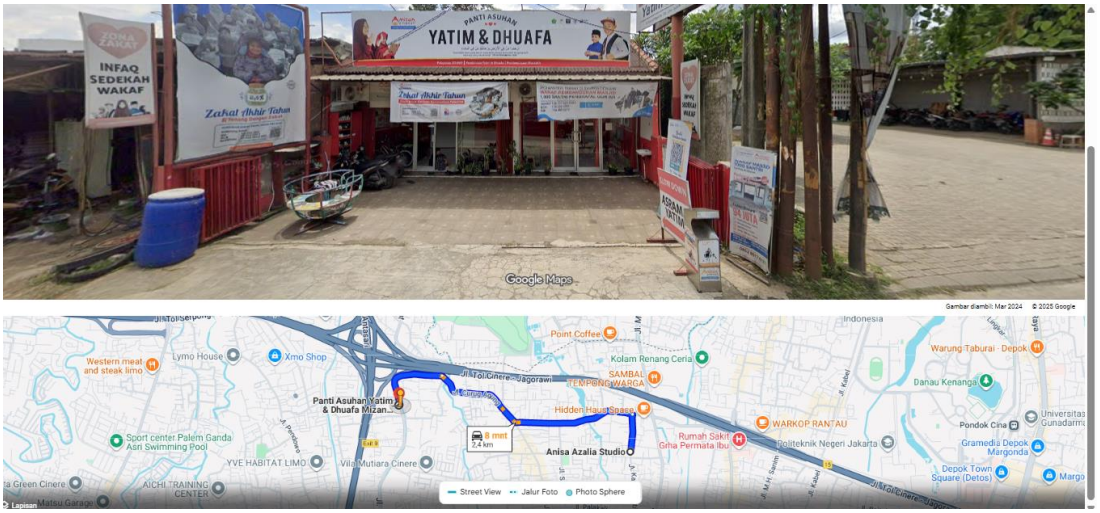
Misinya meliputi pengembangan potensi anak secara menyeluruh, pengelolaan amanah umat secara profesional, serta pemberian pelayanan prima. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus, panti membutuhkan dukungan dalam bentuk kegiatan

Copyright © 2025 The Author(s)

interaktif dan pembinaan non-formal untuk membantu meningkatkan kebahagiaan dan motivasi anak-anak. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat berupa bermain, mewarnai, serta pemberian snack bundle menjadi relevan dan bermanfaat bagi anak-anak panti.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada 24 November 2025, pukul 16.00–17.30 WIB, di Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Mizan Amanah Krukut. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari empat mahasiswa Program Studi Manajemen, yaitu Andhara Rahel, Chiranti Fatur rohma, Dessi Fitriani, dan Khalisa Jesica Balqis. Lokasi pengabdian masyarakat berada di Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Mizan Amanah Krukut, yang terletak di Jl. Raya Krukut No. 90, Limo, Depok. Untuk mempermudah identifikasi dan memperkuat validitas lokasi kegiatan, berikut ditampilkan peta lokasi panti asuhan yang menjadi mitra pengabdian.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan

2.1 Tahapan Pelaksanaan

1. Persiapan: Melakukan koordinasi internal, menentukan bentuk kegiatan (*games* dan mewarnai), dan menyiapkan bantuan berupa *snack bundle*, *mini gift*, dan perlengkapan mewarnai.
2. Pelaksanaan:
    1. Pembukaan dan perkenalan
    2. *Ice breaking* & permainan kelompok
    3. Sesi mewarnai bersama anak-anak
    4. Pembagian *snack* dan *mini gift*
    5. Dokumentasi
3. Penutup: Menyampaikan ucapan terima kasih dan melakukan wawancara singkat dengan pengurus panti.

2.2 Pembagian Peran

Tidak terdapat pembagian peran khusus. Seluruh anggota bekerja sama dalam pembelian kebutuhan, pelaksanaan kegiatan, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

4.1 Partisipasi Anak

- Total anak di panti: 8
- Anak yang mengikuti kegiatan secara aktif: 7

Anak-anak tampak antusias, tidak malu, dan mampu mengikuti instruksi dengan baik.

4.2 Respons Anak

Anak-anak menyampaikan bahwa kegiatan ini "seru, tidak membosankan, dan banyak pengalaman baru". Mereka merasa senang mendapatkan *snack* kesukaan, bermain bersama kakak-kakak mahasiswi, serta menerima hadiah menarik.

4.3 Respons Pengurus

Pengurus panti menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam karena mahasiswa telah meluangkan waktu dan perhatian untuk bermain bersama anak-anak. Menurut mereka, kegiatan ini sangat bermanfaat dan menghadirkan suasana baru bagi anak-anak.

4.4 Dampak terhadap Mahasiswa

Selain melihat hasil kegiatan secara praktis, temuan di lapangan juga menunjukkan kesesuaian dengan teori perkembangan sosial yang menekankan pentingnya interaksi langsung sebagai sarana pembelajaran bagi anak. Pendekatan ini menjelaskan bahwa anak memperoleh banyak pengalaman positif ketika terlibat dalam aktivitas kelompok yang memungkinkan mereka mengamati, meniru, dan berkolaborasi. Suasana kegiatan yang dipenuhi permainan dan aktivitas mewarnai memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri, meningkatkan keberanian, serta berlatih mengikuti aturan sederhana dalam konteks yang menyenangkan.

Dari sisi mahasiswa, Mahasiswa memperoleh pengalaman tentang arti berbagi dan makna kebahagiaan sederhana. Kegiatan ini menegaskan bahwa kebahagiaan tidak selalu berasal dari kemewahan, tetapi dari ketulusan dan kebersamaan. Kegiatan ini mencerminkan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman, di mana interaksi langsung dengan masyarakat dapat memperkuat empati, rasa tanggung jawab, dan pemahaman sosial. Pengalaman tersebut selaras dengan berbagai studi terbaru yang menyatakan bahwa pengalaman lapangan mampu meningkatkan kesadaran sosial mahasiswa dan mendorong terbentuknya karakter peduli sesama. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi anak-anak panti, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran bermakna bagi mahasiswa.



Gambar 1. Interaksi mahasiswa dengan anak-anak melalui sesi permainan dan mewarnai

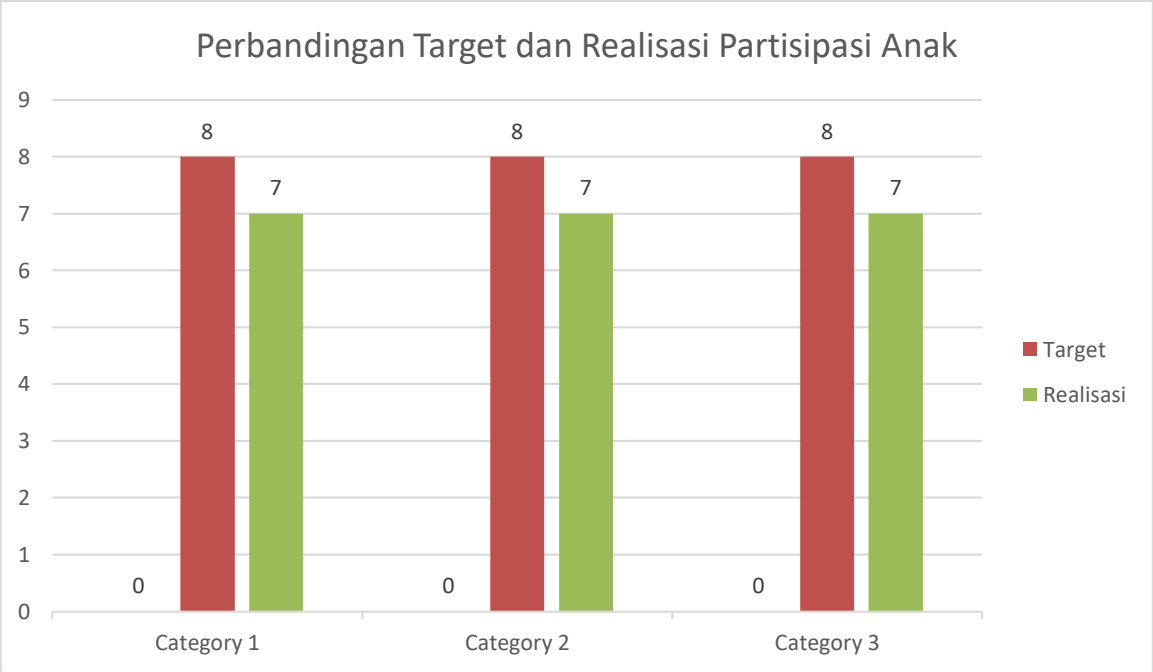
Copyright © 2025 The Author(s)



Gambar 2. Foto bersama mahasiswa dan anak-anak Panti Mizan Amanah

Table 1. Ringkasan Pencapaian Kegiatan Pengabdian

Komponen Kegiatan	**Target**	**Realisasi**	**Persentase**
Jumlah Anak Sasaran	8 anak	7 anak hadir	87,5%
Partisipasi Games	8 anak	7 anak	87,5%
Partisipasi Mewarnai	8 anak	7 anak	87,5%
Snack & Mini Gift Dibagikan	8 paket	8 paket	100%
Kepuasan Anak (hasil observasi)	Tinggi	Sangat tinggi	-



Gambar 3. Diagram Perbandingan Target dan Realisasi Partisipasi Anak

Berdasarkan diagram tersebut, tingkat partisipasi anak mencapai 87,5% pada setiap rangkaian kegiatan, mulai dari sesi permainan hingga mewarnai bersama. Data ini menunjukkan bahwa keterlibatan anak sangat baik, dan kegiatan yang disusun sesuai dengan preferensi serta kenyamanan mereka.

Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Mizan Amanah Krukut berhasil menciptakan suasana menyenangkan, mempererat interaksi mahasiswa dengan anak-anak, serta memberikan manfaat emosional dan sosial bagi kedua belah pihak. Antusiasme dan respon positif anak-anak menunjukkan bahwa kegiatan sederhana seperti bermain dan mewarnai mampu memberikan kebahagiaan berarti. Kegiatan bisa dikembangkan dengan sesi edukatif seperti *storytelling* atau literasi. Perlu ada tindak lanjut agar hubungan mahasiswa dan panti lebih berkelanjutan. Dokumentasi dan perencanaan lebih detail perlu dilakukan untuk penyempurnaan kegiatan mendatang.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih juga ditujukan kepada Panti Asuhan Yatim & Dhuafa Mizan Amanah Krukut atas kerja sama dan keterbukaan yang diberikan selama kegiatan berlangsung.

Referensi

Astuti, R., & Setiawan, D. (2021). Community Service through Educational Games for Orphanage Children. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(2), 112–118.

Hidayah, N. (2020). The Role of Students in Social Care Activities in Orphanages. Jurnal Abdi Sosial, 3(1), 45–52

Kurniawati, L., & Putra, A. (2019). Developing Children's Creativity through Coloring Activities. Jurnal Pendidikan Anak, 6(4), 210–217.

Copyright © 2025 The Author(s)

Pratama, S. (2022). Student Engagement in Social Empowerment Programs. Journal of Community Development, 11(3), 55–63.

Rahmawati, E. (2021). The Impact of Simple Donation Programs for Orphanage Children. Jurnal Abdimas Nusantara, 2(2), 88–96.

Siregar, D. (2020). Social Interaction and Empathy Development in Community Service. Jurnal Pengabdian Humanis, 4(2), 67–75.

Sari, M. & Nugroho, A. (2022). Interactive Learning through Games for Young Children. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 41(1), 33–41.

Yuliana, F. (2023). Mewarnai Sebagai Metode Pengembangan Emosi Anak. Jurnal Psikologi Anak, 8(1), 12–20.