



Menumbuhkan Karakter Anak Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu Kota Bengkulu Melalui Permainan Seni Peran

Indria Agustina¹⁾, Ida Agus Setiawati²⁾, Syahrio Marta Hila³⁾

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Indonesia

Email: iagustina@unib.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menumbuhkan karakter positif pada anak-anak Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu Kota Bengkulu melalui permainan seni peran. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pembinaan karakter bagi anak panti yang memiliki keterbatasan dalam aspek pengasuhan dan kebutuhan psikososial. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan memanfaatkan permainan seni peran berbasis kartu skenario yang memuat nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, empati, dan kerja sama. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias, aktif berpartisipasi, serta mengalami peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan bekerja sama. Selain itu, mereka mampu memahami dan menyampaikan nilai moral dari setiap peran yang dimainkan. Kegiatan ini membuktikan bahwa permainan seni peran merupakan metode efektif dalam pembinaan karakter karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Karakter Anak; Panti Asuhan; Permainan Edukatif

ABSTRACT

This community service activity aims to foster positive character in children at Aisyiyah Kasih Ibu Orphanage in Bengkulu City through role-playing activities. The background of this activity is based on the importance of character development, especially for orphanage children who face psychosocial challenges. The method used was a participatory approach by combining educational games and learning activities. Role-playing was conducted using role cards containing simple scenarios representing character values such as honesty, responsibility, discipline, cooperation, empathy, and courage. The results showed that children were enthusiastic and actively participated in the activities. They demonstrated increased confidence, cooperation, and the ability to convey moral messages from the stories performed. Role-playing proved to be an effective method for character development as it provides enjoyable learning experiences and encourages positive behavior. This activity is expected to serve as a sustainable model for creative character education in orphanages.

Keyword: Character Building; Educational Games; Orphanage

Article Information:

Received:

17 Mei 2026

Revised:

29 Mei 2026

Accepted:

14 Juni 2026

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang berada dalam tahap perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, terutama keluarga sebagai agen sosialisasi utama. Dalam kondisi tertentu, seperti anak yang tinggal di panti asuhan, peran keluarga inti tidak dapat terpenuhi secara optimal sehingga berpotensi memengaruhi perkembangan psikososial dan karakter anak. Anak-anak yang tinggal di panti asuhan cenderung menghadapi tantangan seperti rendahnya kepercayaan diri, keterbatasan dalam mengekspresikan emosi, serta kurangnya figur kelekatan yang stabil (Hurlock, 2011; Santrock, 2011). Panti asuhan sebagai lembaga kesejahteraan sosial memiliki peran penting dalam memberikan pengasuhan alternatif, tidak hanya dalam pemenuhan kebutuhan dasar, tetapi juga dalam pembinaan karakter dan perkembangan sosial anak. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial menegaskan bahwa lembaga sosial memiliki tanggung jawab dalam memberikan perlindungan dan pengembangan potensi anak secara menyeluruh, baik fisik, mental, maupun sosial. Namun, dalam praktiknya, pembinaan karakter di panti asuhan seringkali masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik bagi anak. Padahal, pendidikan karakter memerlukan pendekatan yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik melalui pengalaman langsung (Lickona, 2012). Proses internalisasi nilai akan lebih efektif apabila dilakukan melalui aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif anak. Salah satu pendekatan yang relevan adalah metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), seperti permainan seni peran (*role play*). Metode ini memungkinkan anak untuk memahami nilai moral melalui simulasi sosial yang menyerupai kehidupan nyata. Joyce dan Weil (2009) menyatakan bahwa *role play* efektif dalam meningkatkan empati, keterampilan sosial, serta kemampuan berpikir kritis anak.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Budiarti, 2023). Metode ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah menerima dan menginternalisasi nilai-nilai positif.

Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu Kota Bengkulu merupakan salah satu lembaga kesejahteraan sosial yang memberikan pengasuhan kepada anak-anak dengan latar belakang sosial ekonomi yang beragam. Anak-anak yang tinggal di panti asuhan umumnya menghadapi keterbatasan dalam pemenuhan kebutuhan psikososial, terutama terkait dengan pembinaan karakter, kepercayaan diri, serta kemampuan interaksi sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa persoalan mendasar yang dihadapi anak-anak panti, yaitu: (1) rendahnya kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri di depan orang lain, (2) keterbatasan dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati, serta (3) kurangnya metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam proses pembinaan karakter. Kondisi ini diperkuat dengan adanya perbedaan usia anak yang

cukup beragam, sehingga tingkat pemahaman dan respon terhadap pembelajaran juga berbeda.

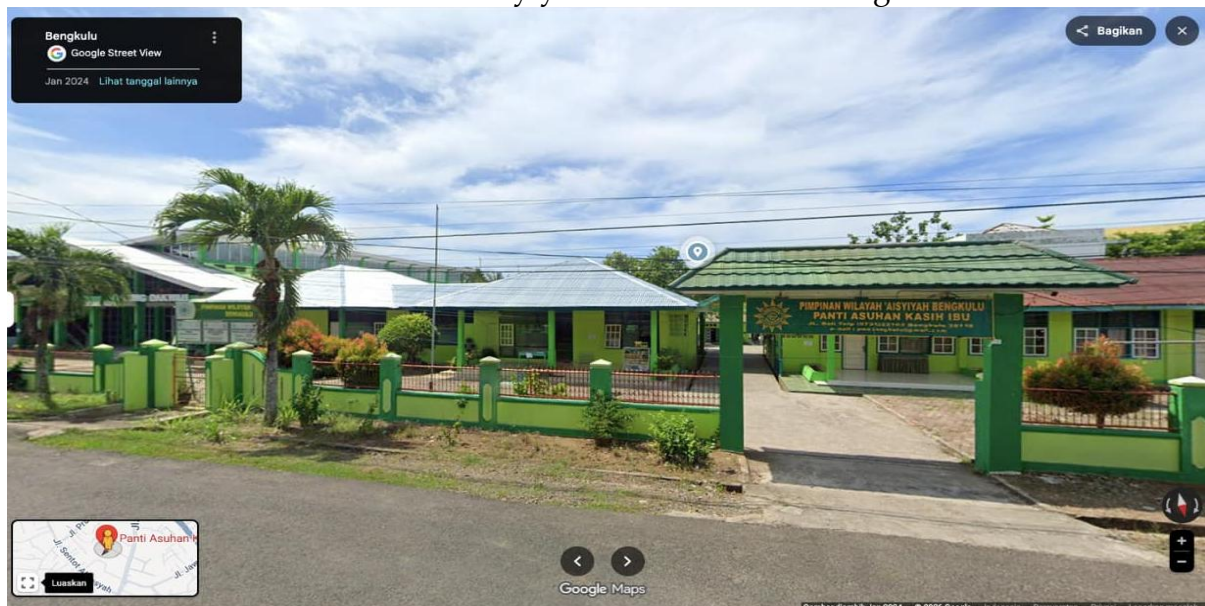
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dirancang program pengabdian berupa pembinaan karakter melalui permainan seni peran (*role play*). Program ini menggunakan media kartu peran yang berisi skenario sederhana yang mencerminkan nilai-nilai karakter. Program ini dipilih karena bersifat partisipatif, melibatkan pengalaman langsung dan sesuai dengan karakteristik anak.

Adapun tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kepercayaan diri anak, menanamkan nilai karakter (jujur, empati, tanggung jawab, disiplin), serta mengembangkan kemampuan kerja sama. Kegiatan pengabdian ini bermanfaat bagi beberapa pihak: (1) bagi anak: meningkatkan keterampilan sosial dan karakter, (2) bagi panti: menjadi alternatif metode pembinaan, dan (3) bagi akademisi: sebagai model pengabdian berbasis edukatif. Luaran yang dihasilkan dari pengabdian masyarakat ini adalah peningkatan pemahaman karakter anak, peningkatan kepercayaan diri, artikel ilmiah pengabdian masyarakat, dan dokumentasi kegiatan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan di Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu Kota Bengkulu pada hari Sabtu, 23 Agustus 2025. Kegiatan dilakukan secara langsung di aula panti asuhan.

Gambar 1. Lokasi Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu Kota Bengkulu



(Sumber: *Google Maps Tahun 2024*)

Pemecahan masalah dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan anak, bahwa anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Langkah selanjutnya adalah perancangan media pembelajaran dengan penggunaan kartu peran sebagai alat bantu agar anak-anak lebih mudah memahami peran dan nilai karakter. Selanjutnya pelaksanaan kegiatan, anak-anak diberi kesempatan berperan sesuai situasi yang tertulis di kartu,

kemudian menampilkan cerita secara berkelompok. Terakhir adalah dengan refleksi nilai, setelah bermain peran, anak-anak diajak mendiskusikan pesan moral agar nilai karakter lebih mudah tertanam. Dengan pendekatan ini, pembelajaran karakter tidak dilakukan dengan cara menggurui, tetapi melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Khalayak sasaran dari kegiatan ini adalah anak-anak Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu Kota Bengkulu. Khalayak utama terdiri dari 18 orang anak panti asuhan yang tinggal di panti karena berbagai alasan sosial, ekonomi, maupun keluarga dan mempunyai kebutuhan khusus yaitu pendampingan dalam pembentukan karakter, pengembangan kreativitas, serta peningkatan kepercayaan diri.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendekatan partisipatif dengan permainan seni peran (role play). Metode ini dipilih karena anak-anak lebih mudah memahami nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan. Tahapan kegiatan meliputi tahap persiapan, dengan menyusun rencana kegiatan dan menyiapkan media berupa kartu peran, dan berkoordinasi dengan pihak panti asuhan terkait waktu, tempat, dan jumlah peserta. Pada tahap pelaksanaan diawali dengan pengantar materi terkait penjelasan tentang pentingnya karakter dan pengenalan permainan seni peran, dilanjutkan dengan pembagian kartu peran dan penampilan dari masing-masing kelompok dan ditutup dengan refleksi dan diskusi, dengan mengajak anak-anak menyebutkan nilai karakter yang dipelajari dari cerita yang diperankan. Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah kemampuan anak untuk dapat berpartisipasi, meningkatnya keberanian dan rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan pemahaman nilai-nilai positif, serta terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Evaluasi pada aspek partisipasi anak, bertujuan untuk melihat keterlibatan dalam kelompok, kemampuan membagi peran. Pada aspek keberanian dan percaya diri, bertujuan untuk melihat kemampuan anak berani tampil di depan kelompok, menyampaikan dialog, dan mengekspresikan peran tanpa rasa malu. Dalam aspek pemahaman nilai bertujuan untuk mengukur sejauh mana anak mampu menyebutkan pesan moral dari cerita yang dimainkan (misalnya jujur, disiplin, empati, tanggung jawab). Pada aspek suasana belajar, bertujuan untuk melihat bagaimana kegiatan berjalan menyenangkan, dengan ekspresi senang yang ditunjukkan oleh anak, dan kegiatan diikuti hingga selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui permainan seni peran di Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu Kota Bengkulu dirancang tidak semata-mata sebagai hiburan saja, tetapi sebagai sarana edukatif yang menyenangkan dengan mengkolaborasikan permainan dan pembelajaran. Unsur permainan diwujudkan melalui penggunaan kartu peran yang berisi karakter atau situasi tertentu. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak mengenai berbagai nilai positif dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat membantu terbentuknya karakter yang baik.

Gambar 2. Penyampaian Materi Kepada Anak Panti Asuhan



(Sumber: Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Tahun 2025)

Pada Gambar 2 menunjukkan proses penyampaian materi kepada anak-anak panti asuhan. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan pemahaman awal mengenai pentingnya karakter serta pengenalan konsep permainan seni peran. Pelaksana menjelaskan mengenai konsep permainan seni peran. Tim pelaksana menekankan bahwa kegiatan ini bukan hanya permainan biasa, tetapi juga sarana belajar yang menyenangkan. Melalui seni peran, anak-anak diajak untuk memahami nilai-nilai positif, seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab, dengan cara yang mudah diterima.

Gambar 3. Penjelasan Konsep Permainan Seni Peran



(Sumber: Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Tahun 2025)

Gambar 3 menunjukkan kegiatan selanjutnya, anak-anak menerima kartu peran dan kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil. Masing-masing kelompok menyusun alur cerita sederhana berdasarkan tema dan peran yang diperoleh. Tim pengabdian memberikan pendampingan untuk membantu anak-anak merangkai cerita, tetapi tetap memberi ruang kreativitas dan inisiatif dari anak. Hal ini mengingat, beberapa dari anak-anak di panti asuhan ada yang masih berstatus sebagai murid Sekolah Dasar, sehingga masih perlu arahan dan penjelasan lebih detail.

Gambar 4. Praktik Permainan Seni Peran



(Sumber: Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Tahun 2025)

Gambar 3 menunjukkan proses anak-anak memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah diberikan. Pada tahap ini terlihat interaksi aktif, kerja sama kelompok, serta keberanian anak dalam mengekspresikan diri. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa metode permainan seni peran efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, kepercayaan diri, serta pemahaman nilai karakter anak. Hasil ini sejalan dengan teori pembelajaran partisipatif yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan hasil yang positif dan memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan karakter anak. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi. Mereka terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari penyusunan alur cerita, pembagian peran, hingga pementasan di depan teman-temannya. Antusiasme ini terlihat dari keberanian anak untuk tampil serta interaksi yang terjalin antar peserta.

Tabel 1. Capaian Indikator Kegiatan

No	Indikator	Deskripsi Hasil
1	Antusiasme dan Partisipasi	Hampir seluruh anak terlibat aktif, baik dalam menyusun cerita, maupun tampil memainkan peran di depan teman-temannya.
2	Peningkatan Keberanian dan Rasa Percaya Diri	Anak mulai berani tampil di depan umum
3	Kemampuan Bekerja Sama	Anak-anak terlihat kompak, saling memberi ide, dan mendukung temannya saat lupa dialog.
4	Pemahaman Nilai-nilai Positif	Anak-anak mampu menyimpulkan pentingnya kejujuran, tanggung jawab, empati, disiplin, dan saling menghargai dari permainan seni peran.
5	Suasana Belajar yang Menyenangkan	Suasana kegiatan penuh keceriaan, ditandai dengan tawa, senyum, serta tepuk tangan yang meriah dalam setiap penampilan.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kegiatan mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan anak secara menyeluruh. Anak-anak yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk tampil setelah melihat teman-temannya berperan. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak terhadap pemahaman nilai karakter. Nilai-nilai seperti kejujuran, empati, tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama dapat dipahami melalui pengalaman langsung yang diperoleh saat bermain peran.

PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui permainan seni peran di Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu Kota Bengkulu terbukti efektif dalam menumbuhkan karakter anak. Metode ini mampu meningkatkan partisipasi, keberanian, serta kemampuan kerja sama anak dalam kegiatan kelompok. Selain itu, anak-anak juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap nilai-nilai karakter seperti kejujuran, empati, tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama. Pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan sehingga memudahkan proses internalisasi nilai karakter. Suasana belajar yang interaktif dan tidak kaku menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Oleh karena itu, permainan seni peran dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran dalam pembinaan karakter anak, khususnya di lingkungan panti asuhan.

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Panti Asuhan Aisyiyah Kasih Ibu Kota Bengkulu dan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Bengkulu yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. M. (2018). *Pendidikan karakter: Konsep dan implementasinya*. Prenada Media.
- Budiarti, E. (2023). *Menumbuhkan karakter anak melalui permainan seni peran*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Damsid, H., Roslan, S., Hos, J., Arsyad, M., Juhaepa, J., Bahtiar, B., Moita, S., & Supiah, R. (2020). Pelatihan parenting bagi keluarga dalam meningkatkan dan mendukung perkembangan anak. *Anoa: Jurnal Pengabdian Masyarakat Sosial, Politik, Budaya, Hukum, Ekonomi*, 1(1). <https://doi.org/10.52423/anoa.v1i01.10822>
- Hidayatullah, F. (2021). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 120–130.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Erlangga.
- Indrawati, F. (2016). Strategi penanaman nilai moral di panti asuhan. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 45–55.
- Jannah, M. (2021). Peran lingkungan dalam pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 87–95.
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Pustaka Pelajar.
- Kasim, H. (2019). Peran panti asuhan dalam pembinaan anak. *Jurnal Kesejahteraan Sosial*, 8(2), 102–110.
- Lickona, T. (2012). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Megawangi, R. (2004). *Pendidikan karakter: Solusi yang tepat untuk membangun bangsa*. Indonesia Heritage Foundation.
- Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Sari, N., & Rahman, A. (2022). Metode role play dalam meningkatkan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 55–66.
- Syarbini, A. (2013). *Buku pintar pendidikan karakter*. Asa Prima Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial.
- Wulandari, D., & Prasetyo, B. (2020). Pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan karakter. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 134–142.