

Pembinaan Life Skill dan Kerja Sama Tim Anak Panti Asuhan Wisma Karya Bakti

Aly Radja Nasution¹, Arya Kamandanu², Muhammad Irsyad Fadil³, Christine Prestarika Lukito⁴

Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Pamulang

SUBMISSION TRACK

Submitted : 11 Desember 2025
Accepted : 14 Desember 2025
Published : 15 Desember 2025

KEYWORDS

life skills; teamwork; motivation; community service; orphanage; participatory learning.

life skill; kerja sama tim; motivasi; pengabdian kepada masyarakat; panti asuhan; pembelajaran partisipatif.

CORRESPONDENCE

Phone:

E-mail: Alyradja@gmail.com,
akamandanu1707@gmail.com,
fadhilsutardi@gmail.com,
Dosen02603@unpam.ac.id

A B S T R A C T

This Community Service Program (PKM) aims to develop life skills and enhance teamwork abilities among children at the Wisma Karya Bakti Orphanage. The program is designed to improve children's self-confidence, willingness to express opinions, and collaborative skills through educational and participatory activities. The implementation method consists of an initial observation stage to identify participants' needs and characteristics, followed by the preparation of age-appropriate learning materials. The program was carried out using an experiential learning approach through basic life skills delivery, educational games, group activities, motivational sessions, and ice-breaking activities. Evaluation was conducted qualitatively through behavioral observation, participant involvement during activities, and reflective discussions with the children and orphanage administrators. The results indicate improvements in children's self-confidence, active participation, and ability to work effectively in teams. The children became more confident in expressing their ideas, sharing roles, and supporting one another in completing group tasks. In addition, a positive and enjoyable learning environment successfully increased participants' enthusiasm. Overall, this program had a positive impact on strengthening life skills and motivation, and it has the potential to be developed as a model for similar programs in other orphanages.

A B S T R A K

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan hidup (*life skill*) serta meningkatkan kemampuan kerja sama tim pada anak-anak Panti Asuhan Wisma Karya Bakti. Program ini dirancang sebagai upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri, keberanian berpendapat, dan kemampuan kolaboratif anak melalui kegiatan pembinaan yang bersifat edukatif dan partisipatif. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta, penyusunan materi yang disesuaikan dengan usia anak, serta pelaksanaan kegiatan berbasis *experiential learning*. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi dasar *life skill*, permainan edukatif, aktivitas kerja kelompok, sesi motivasi, dan *ice breaking*. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan perilaku peserta, keterlibatan selama kegiatan, serta diskusi reflektif bersama anak dan pengurus panti. Hasil pelaksanaan program menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan kemampuan anak dalam bekerja sama dalam kelompok. Anak-anak menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, mampu berbagi peran, serta menunjukkan sikap saling mendukung dalam menyelesaikan tugas kelompok. Selain itu, suasana belajar yang positif dan menyenangkan berhasil meningkatkan antusiasme peserta. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan dampak positif dalam penguatan *life skill* dan motivasi anak, serta berpotensi untuk dikembangkan sebagai model pembinaan di panti asuhan lainnya.

PENDAHULUAN

Pengembangan keterampilan hidup (life skill) dan kemampuan kerja sama tim merupakan aspek penting dalam membentuk anak-anak yang mandiri, percaya diri, dan mampu beradaptasi dengan berbagai tuntutan kehidupan di masa depan. Anak-anak yang tinggal di panti asuhan, termasuk di Panti Asuhan Wisma Karya Bakti, sering kali menghadapi kondisi sosial dan emosional yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Keterbatasan dukungan keluarga, minimnya pendampingan personal, serta lingkungan pengasuhan kolektif membuat mereka membutuhkan kegiatan pembinaan yang lebih terarah, interaktif, dan memberikan kesempatan untuk mengasah potensi diri. Dalam situasi tersebut, peningkatan life skill dan kemampuan bekerja dalam tim menjadi sangat penting sebagai fondasi bagi tumbuh kembang mereka, baik dalam konteks akademik, sosial, maupun kehidupan sehari-hari.

Program PKM ini disusun sebagai bentuk kontribusi nyata untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi anak-anak panti. Kegiatan yang dilaksanakan tidak hanya fokus pada pemberian materi, tetapi juga mengutamakan praktik langsung melalui permainan edukatif dan ice breaking yang dirancang untuk mendorong keberanian, komunikasi positif, dan kolaborasi antar peserta. Pembelajaran yang berbasis pengalaman (experiential learning) dipilih agar anak dapat memahami nilai-nilai life skill dan teamwork secara lebih mudah dan mendalam. Aktivitas yang diberikan mencakup pengenalan keterampilan dasar seperti pengaturan diri, kerja sama, komunikasi, serta kemampuan mengambil peran dalam kelompok. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, inklusif, dan memotivasi anak untuk terlibat aktif.

Melalui program ini, anak-anak Panti Asuhan Wisma Karya Bakti diberi ruang untuk belajar memahami diri, mengembangkan potensi, serta membangun interaksi positif dengan teman sebaya. Kehadiran kegiatan life skill dan kerja sama tim diyakini dapat membantu mereka mengembangkan sikap berani mencoba, menghargai pendapat orang lain, serta belajar menyelesaikan tugas secara kolektif. Dengan demikian, program PKM ini bukan hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan pola pikir positif anak-anak panti dalam menghadapi tantangan masa depan. Diharapkan kegiatan ini mampu memberikan dampak berkelanjutan dan dapat menjadi model pembinaan yang dapat diterapkan di lingkungan panti asuhan lainnya.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi awal keterampilan hidup (life skill) dan kemampuan kerja sama tim pada anak-anak Panti Asuhan Wisma Karya Bakti sebelum pelaksanaan program PKM?
2. Faktor apa saja yang menyebabkan anak panti memiliki keterbatasan dalam mengembangkan life skill dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok?
3. Bagaimana bentuk kegiatan pelatihan, permainan edukatif, dan ice breaking yang efektif untuk meningkatkan life skill serta kerja sama tim pada anak panti asuhan?
4. Bagaimana dampak pelaksanaan program PKM terhadap peningkatan kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan kemampuan kolaboratif anak-anak panti?
5. Apa saja kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan, dan bagaimana solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala tersebut di masa mendatang?

Tujuan

1. Mengetahui kondisi awal keterampilan hidup (life skill) dan kemampuan kerja sama tim anak-anak Panti Asuhan Wisma Karya Bakti sebelum pelaksanaan program, sehingga kegiatan yang dilakukan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta.

2. Memberikan pemahaman dasar mengenai life skill, seperti kemampuan mengatur diri, berkomunikasi, mengambil peran, serta bekerja sama dalam kelompok melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan.
3. Meningkatkan kepercayaan diri, keberanian berpendapat, dan motivasi anak melalui permainan edukatif dan ice breaking yang mendorong partisipasi aktif dalam setiap sesi.
4. Mengembangkan kemampuan kolaboratif dan kerja sama tim, sehingga anak mampu menyelesaikan tugas kelompok, memahami peran masing-masing, dan menghargai pendapat teman sebaya.
5. Menciptakan lingkungan belajar yang positif, suportif, dan inklusif yang memungkinkan anak merasa aman untuk mencoba, berinteraksi, dan mengembangkan diri.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Konsep Life Skill pada Anak

Life skill atau keterampilan hidup merupakan kemampuan dasar yang diperlukan individu untuk menghadapi tantangan, membuat keputusan, berinteraksi dengan lingkungan sosial, serta mengelola diri secara efektif. WHO (1997) mendefinisikan life skill sebagai seperangkat kemampuan psikososial yang memungkinkan seseorang untuk bertindak secara adaptif dan positif dalam berbagai situasi kehidupan. Dalam konteks pendidikan anak, life skill mencakup kemampuan komunikasi, pengendalian emosi, pemecahan masalah, kerja sama, berpikir kritis, hingga keterampilan manajemen diri. Anak-anak yang memiliki life skill yang kuat cenderung lebih siap menghadapi perubahan, lebih mandiri, dan memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi. Di lingkungan panti asuhan, pengembangan life skill menjadi semakin penting karena anak-anak tidak selalu mendapatkan pembiasaan keterampilan tersebut dalam lingkungan keluarga.

2. Pentingnya Kerja Sama Tim (Teamwork Skills)

Kerja sama tim merupakan kemampuan individu untuk berkolaborasi dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Johnson & Johnson (2014) menjelaskan bahwa teamwork adalah proses interaksi di mana anggota kelompok saling berbagi peran, berkomunikasi, dan memberikan kontribusi sesuai kapasitas masing-masing. Keterampilan kerja sama tim sangat dibutuhkan oleh anak-anak karena mereka belajar bagaimana menempatkan diri, menghargai pendapat orang lain, dan memahami pentingnya kolaborasi. Dalam konteks anak panti asuhan, kemampuan ini berperan besar dalam membantu mereka membangun relasi sosial yang sehat dan mencegah munculnya rasa minder atau menarik diri dari lingkungan.

3. Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Panti Asuhan

Anak-anak yang tinggal di panti asuhan memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda dibandingkan anak yang tumbuh dalam keluarga. Menurut penelitian Gunarsa (2004), anak panti sering menunjukkan keterbatasan dalam aspek emosional dan sosial akibat kurangnya figur pendamping tetap serta pengalaman keterikatan yang kuat. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya kepercayaan diri, kesulitan mengelola emosi, hingga keterbatasan dalam menjalin hubungan interpersonal. Oleh karena itu, intervensi pendidikan yang menekankan aspek komunikasi, keberanian, dan kerja sama menjadi sangat penting untuk membantu mereka mengembangkan stabilitas emosi serta kemampuan bersosialisasi secara positif.

4. Pembelajaran Berbasis Partisipatif dan Experiential Learning

Metode experiential learning, sebagaimana dijelaskan oleh Kolb (1984), merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan pengalaman langsung sebagai dasar proses

belajar. Anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam kegiatan, merefleksikan pengalaman, memahami makna, dan menerapkannya kembali dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas seperti permainan edukatif, simulasi kelompok, dan ice breaking sangat relevan untuk meningkatkan keterlibatan, karena anak belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan dunia mereka. Pendekatan ini terbukti efektif terutama bagi anak-anak panti asuhan yang membutuhkan pengalaman positif untuk membangun rasa percaya diri serta kemampuan bersosialisasi.

5. Peran Ice Breaking dan Permainan Edukatif dalam Pengembangan Life Skill

Ice breaking dan permainan edukatif bukan hanya alat untuk mencairkan suasana, tetapi juga media pembelajaran yang mampu meningkatkan keberanian, komunikasi, kerja sama, dan kreativitas anak. Menurut Hurlock (2011), kegiatan bermain dapat merangsang perkembangan kognitif dan sosial anak karena mereka belajar melalui interaksi dan percobaan langsung. Ice breaking membantu menciptakan suasana nyaman, mengurangi kecanggungan, serta membangun kedekatan antar peserta. Sementara permainan kelompok membantu anak belajar berbagi peran, bekerja dalam tim, mematuhi aturan, serta menyelesaikan tantangan bersama, yang semuanya merupakan aspek penting dari life skill dan teamwork.

6. Pentingnya Program PKM dalam Konteks Panti Asuhan

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) memiliki peran strategis dalam membantu lembaga seperti panti asuhan menyediakan kegiatan edukatif tambahan yang tidak selalu tersedia dalam aktivitas rutin mereka. Menurut Wibowo (2017), pembinaan karakter dan keterampilan melalui kegiatan luar kelas dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan moral, sosial, dan emosional anak. PKM yang dirancang dengan pendekatan interaktif dapat memberikan pengalaman baru bagi anak-anak panti, sekaligus menjadi stimulasi penting dalam memperkuat life skill, kerja sama tim, dan kepercayaan diri.

7. Keterkaitan Life Skill dan Teamwork dalam Pembentukan Karakter

Life skill dan teamwork tidak dapat dipisahkan, karena keduanya saling mendukung dalam membentuk kepribadian dan perilaku anak. Anak yang mampu bekerja sama dengan baik cenderung memiliki kemampuan komunikasi, empati, dan pengendalian diri yang lebih baik aspek utama dari life skill. Sebaliknya, penguasaan life skill membuat anak lebih siap untuk mengambil peran dalam kelompok, berani menyampaikan pendapat, dan menghargai kontribusi orang lain. Sinergi antara kedua aspek ini sangat penting bagi anak panti asuhan agar mereka dapat berkembang menjadi individu yang mandiri, percaya diri, dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sosial secara efektif.

METODE PELAKSANAAN

1. Tahap Persiapan

a. Observasi Awal dan Identifikasi Kebutuhan.

Tahap awal dilakukan melalui observasi langsung di lingkungan panti untuk memahami kondisi anak, rentang usia, karakteristik peserta, serta dinamika sosial di antara mereka. Tim juga melakukan diskusi singkat dengan pengurus panti untuk mengidentifikasi kebutuhan utama anak-anak, khususnya terkait aspek kepercayaan diri, komunikasi, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Hasil observasi ini menjadi dasar untuk menentukan jenis kegiatan yang paling sesuai dan efektif bagi peserta.

b. Penyusunan Materi dan Desain Kegiatan

Berdasarkan hasil identifikasi, tim menyusun materi life skill dan teamwork yang sederhana, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Desain kegiatan dibuat berbasis experiential learning, meliputi pengenalan konsep melalui penjelasan ringan, permainan edukatif, simulasi kerja sama, dan aktivitas ice breaking yang dapat meningkatkan

partisipasi aktif anak. Materi disusun secara menarik agar anak tetap antusias sepanjang kegiatan.

c. Penyiapan Sarana dan Media

Tim mempersiapkan alat pendukung seperti kertas, alat tulis, kartu permainan, bahan ice breaking, serta perlengkapan teknis lainnya. Persiapan ini bertujuan memastikan kegiatan berjalan lancar dan setiap anak dapat mengikuti kegiatan dengan nyaman.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari program PKM. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka di Panti Asuhan Wisma Karya Bakti dengan pendekatan partisipatif dan metode pembelajaran yang interaktif.

a. Ice Breaking dan Building Rapport

Kegiatan diawali dengan ice breaking untuk menciptakan suasana menyenangkan, mengurangi kecanggungan, serta membangun kedekatan antara tim pelaksana dan peserta. Ice breaking juga berfungsi meningkatkan keberanian anak untuk berkomunikasi, sehingga mereka siap mengikuti aktivitas selanjutnya.

b. Penyampaian Materi Life Skill

Tim menyampaikan materi dasar tentang life skill, seperti kemampuan mengatur diri, keberanian berbicara, memahami peran, menghargai orang lain, serta komunikasi efektif. Penyampaian dilakukan melalui contoh sederhana, cerita singkat, dan diskusi ringan agar materi mudah dip

c. Sesi Motivasi dan Self-Empowerment

Sesi ini melibatkan permainan kelompok dan simulasi yang dirancang untuk melatih anak dalam bekerja sama. Kegiatan seperti memindahkan benda secara berkelompok, permainan strategi, atau permainan yang mengharuskan anak saling membantu digunakan sebagai sarana praktik. Melalui aktivitas ini, anak belajar memahami pentingnya peran, koordinasi, dan saling mendukung dalam menyelesaikan tantangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di Panti Asuhan Wisma Karya Bakti berjalan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari seluruh peserta. Kegiatan yang terdiri dari penyampaian materi life skill, permainan edukatif berbasis kerja sama tim, serta sesi ice breaking berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan inklusif. Berdasarkan hasil observasi, evaluasi, dan umpan balik dari peserta maupun pengurus panti, diperoleh beberapa temuan penting terkait perkembangan anak selama kegiatan berlangsung.

1. Peningkatan Kepercayaan Diri Anak

Salah satu hasil yang paling terlihat dari kegiatan PKM ini adalah meningkatnya kepercayaan diri anak-anak dalam berkomunikasi maupun berpartisipasi. Pada awal kegiatan, sebagian anak tampak malu untuk berbicara, cenderung pasif, dan enggan mengemukakan pendapat di depan kelompok. Namun, seiring dengan berlangsungnya sesi ice breaking dan permainan interaktif, anak mulai menunjukkan keberanian untuk tampil, bertanya, serta mengemukakan pendapat.

Peningkatan kepercayaan diri ini terbentuk karena pendekatan pembelajaran yang digunakan bersifat menyenangkan dan jauh dari suasana formal yang menegangkan. Ice breaking yang dilakukan di awal sesi membantu mencairkan suasana dan mengurangi kecanggungan antar peserta. Selain itu, penggunaan permainan kelompok yang menuntut partisipasi aktif setiap anggota membuat anak terbiasa berbicara dan terlibat.

2. Hasil Evaluasi Awal

Kegiatan berbasis teamwork seperti permainan strategi, tantangan kelompok, dan misi kolaboratif memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih membagi peran, menyampaikan gagasan, serta mendengarkan teman. Pada awal pelaksanaan, beberapa kelompok menunjukkan koordinasi yang belum efektif, misalnya saling berebut peran dan kurangnya komunikasi. Namun, setelah diberikan arahan dan melalui beberapa putaran permainan, koordinasi antar anak terlihat semakin baik.

Perubahan positif terlihat dari kemampuan anak untuk:

- * Bermusyawarah sebelum mengambil keputusan,
- * Menghargai pendapat teman,
- * Menunjukkan sikap saling membantu dalam kelompok.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu menjadi media pembelajaran efektif untuk memperkuat keterampilan kerja sama tim.

3. Hasil Pelaksanaan Program

Antusiasme anak sangat terlihat pada hampir seluruh sesi kegiatan. Anak-anak mengikuti permainan dengan penuh energi, tertawa, berinteraksi aktif, dan tidak segan untuk meminta permainan tambahan. Kegiatan yang dikemas dalam bentuk aktivitas fisik ringan dan permainan kreatif membuat anak merasa senang serta lebih mudah berkonsentrasi. Hal ini menjadi indikator bahwa metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak-anak panti, yang cenderung menyukai aktivitas praktis daripada teori.

Pengurus panti juga mengonfirmasi bahwa suasana antusias tersebut berlanjut bahkan setelah kegiatan selesai. Beberapa anak membicarakan pengalaman mereka, mencoba mengulang permainan, dan menanyakan kapan kegiatan serupa dapat dilakukan kembali. Hal ini menandakan adanya dampak emosional positif dari program PKM.



Pembahasan

Hasil kegiatan PKM menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan metode partisipatif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan *life skill* dan kemampuan kerja sama tim anak-anak Panti Asuhan Wisma Karya Bakti. Peningkatan yang terjadi pada aspek kepercayaan diri, antusiasme, serta kemampuan bekerja sama mengindikasikan bahwa anak-anak merespons positif kegiatan yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Kolb (1984) yang menekankan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta terlibat secara langsung, merasakan pengalaman, melakukan refleksi, dan memahami makna dari aktivitas tersebut.

Peningkatan kepercayaan diri yang muncul selama kegiatan membuktikan bahwa anak-anak membutuhkan ruang aman (*safe space*) untuk berekspresi, mencoba hal baru, dan mengembangkan kemampuan interpersonal. *Ice breaking* yang dilakukan di awal sesi terbukti mampu menciptakan suasana nyaman, mengurangi kecanggungan, serta membangun ikatan emosional positif antara peserta dan fasilitator. Aktivitas ini memainkan peran penting dalam membuka pintu keterlibatan aktif anak, mengingat banyak anak panti yang cenderung pasif, pemalu, atau memiliki rasa minder akibat pengalaman sosial mereka sebelumnya.

Dalam konteks *teamwork*, anak-anak memperlihatkan perkembangan nyata dalam kemampuan berkoordinasi, berbagi peran, dan menyelesaikan tantangan bersama. Pada tahap awal permainan, beberapa anak menunjukkan pola dominasi, kebingungan dalam memahami instruksi, atau cenderung bekerja sendiri. Namun, ketika permainan dilakukan secara bertahap dan dibarengi dengan sesi refleksi, anak-anak mulai memahami nilai penting komunikasi dan kolaborasi. Peningkatan kemampuan *teamwork* ini sejalan dengan konsep Johnson & Johnson (2014) yang menjelaskan bahwa kerja sama tim dapat terbentuk ketika individu belajar berinteraksi, memahami peran masing-masing, serta mengembangkan keterampilan sosial melalui pengalaman yang berulang.

Selain itu, permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan mampu menciptakan konteks belajar yang menyenangkan dan non-formal. Pendekatan ini sangat relevan dengan karakteristik anak-anak panti yang umumnya lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis permainan daripada pembelajaran berbasis ceramah. Berdasarkan teori psikologi perkembangan, permainan memiliki fungsi penting dalam menstimulasi keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak (Hurlock, 2011). Temuan di lapangan menunjukkan bahwa permainan yang diberikan tidak hanya memperkuat kerja sama, tetapi juga melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpikir kritis secara sederhana.

Lingkungan sosial panti yang sebelumnya cenderung pasif juga mengalami perubahan positif. Melalui kegiatan PKM, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan interaksi yang lebih intens dan berkualitas dengan teman sebaya. Hal ini berdampak pada meningkatnya rasa kebersamaan, empati, dan kepedulian antar satu sama lain. Anak yang biasanya pendiam mulai berusaha berkomunikasi, sementara anak yang aktif belajar menahan diri dan memberi kesempatan kepada temannya. Interaksi sosial yang sehat seperti ini sangat penting bagi perkembangan psikososial anak panti asuhan, mengingat mereka sering mengalami keterbatasan akses terhadap bimbingan keluarga dan lingkungan sosial yang variatif (Gunarsa, 2004).

Di sisi lain, keberhasilan program ini juga menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif cocok digunakan dalam pembinaan anak panti asuhan. Anak tidak hanya dijadikan objek kegiatan, tetapi menjadi bagian aktif dari proses pembelajaran. Pendekatan ini memberikan pengalaman langsung mengenai bagaimana sebuah kelompok bekerja, bagaimana konflik kecil dapat muncul, dan bagaimana mereka dapat menyelesaikan masalah tersebut secara bersama.

Dengan demikian, kegiatan PKM tidak hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga membentuk pola pikir positif dan memberikan pengalaman emosional yang membangun rasa percaya diri.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan bukti bahwa pembinaan life skill dan teamwork dapat memberikan dampak positif apabila dirancang sesuai kebutuhan anak dan dilakukan melalui metode yang mengutamakan partisipasi aktif. Program seperti ini tidak hanya memberikan efek jangka pendek berupa antusiasme dan peningkatan keterampilan dasar, tetapi juga memiliki potensi untuk membentuk karakter, pola pikir berkembang (growth mindset), serta kemampuan adaptasi yang akan berguna dalam kehidupan mereka di masa depan. Dengan demikian, kegiatan PKM serupa idealnya dilakukan secara berkelanjutan agar perkembangan positif anak dapat berlangsung secara konsisten dan memberikan manfaat jangka panjang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada pengembangan life skill dan kemampuan kerja sama tim bagi anak-anak Panti Asuhan Wisma Karya Bakti telah memberikan hasil yang signifikan dan berdampak positif bagi peserta. Melalui rangkaian kegiatan yang dirancang secara interaktif, mulai dari penyampaian materi ringan, permainan edukatif, ice breaking, hingga sesi refleksi, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengenal, mempraktikkan, dan memperkuat keterampilan-keterampilan dasar yang penting bagi perkembangan diri mereka. Seluruh proses kegiatan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan suportif, sehingga anak-anak mampu terlibat aktif tanpa merasa tertekan atau takut melakukan kesalahan.

Peningkatan kemampuan terlihat pada berbagai aspek, seperti kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, keterampilan berkomunikasi, dan pengendalian diri. Anak-anak yang pada awalnya tampak pasif, pemalu, atau kurang yakin dalam berinteraksi mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara, memimpin kelompok, dan bekerja sama dengan teman. Aktivitas berbasis experiential learning terbukti mampu memberikan pengalaman langsung yang mudah dipahami anak, sehingga mereka dapat menarik pelajaran dari setiap permainan dan menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi melalui observasi dan umpan balik peserta menunjukkan bahwa metode pembelajaran partisipatif sangat efektif untuk karakteristik anak di panti asuhan, yang membutuhkan pendekatan fleksibel, kreatif, serta mampu menghadirkan ruang aman bagi mereka untuk berekspresi.

Selain memberikan dampak bagi individu, program ini juga berdampak pada dinamika sosial panti secara keseluruhan. Interaksi antar anak menjadi lebih positif karena mereka belajar untuk mendengarkan, menghargai, dan bekerja sama. Situasi ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM bukan hanya memberikan manfaat sesaat, tetapi juga menjadi ruang pembentukan karakter yang dapat berkontribusi pada proses pembinaan jangka panjang. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini dapat disimpulkan berhasil memenuhi tujuan yang telah direncanakan, yaitu meningkatkan life skill, memperkuat kerja sama tim, menciptakan lingkungan belajar positif, serta memberikan pengalaman emosional yang membangun bagi anak-anak panti asuhan.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan PKM, terdapat beberapa saran penting yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan program serupa di masa mendatang. Pertama, kegiatan pembinaan life skill dan teamwork sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dan terstruktur, tidak hanya sekali dalam satu periode. Penguatan karakter dan keterampilan sosial membutuhkan proses berulang agar nilai-nilai yang dipelajari dapat tertanam secara konsisten. Pihak panti asuhan diharapkan dapat bekerja sama dengan perguruan tinggi, komunitas sosial, atau relawan lainnya untuk melanjutkan kegiatan serupa secara berkala.

Kedua, program ini dapat ditingkatkan dengan menambahkan variasi kegiatan yang mencakup latihan komunikasi, pemecahan masalah, pengendalian emosi, manajemen waktu, hingga permainan kolaboratif tingkat lanjut sesuai usia anak. Kegiatan yang bervariasi akan membantu menjaga antusiasme peserta sekaligus memperkuat aspek-aspek life skill yang lebih kompleks. Selain itu, penggunaan alat peraga atau media visual tambahan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak.

Ketiga, diperlukan pelatihan khusus bagi pengurus panti agar mereka dapat melanjutkan sebagian kegiatan secara mandiri. Pengurus panti berperan penting dalam pendampingan sehari-hari, sehingga kemampuan mereka memberikan aktivitas pembinaan sederhana akan sangat membantu keberlanjutan dampak yang dihasilkan program PKM. Pelatihan dapat berupa workshop singkat mengenai metode pembelajaran berbasis permainan, teknik komunikasi positif, atau cara memotivasi anak.

Keempat, untuk kegiatan selanjutnya, disarankan adanya evaluasi lanjutan (follow-up) beberapa minggu atau bulan setelah kegiatan selesai. Evaluasi lanjutan dapat memberikan gambaran mengenai sejauh mana efek dari kegiatan masih bertahan dan area apa yang masih memerlukan penguatan. Dokumentasi perubahan perilaku jangka panjang juga dapat menjadi bahan kajian penting untuk pengembangan program pembinaan anak panti di masa mendatang.

Terakhir, program PKM ini diharapkan dapat menjadi model yang dapat direplikasi oleh lembaga sosial atau institusi pendidikan lainnya, dengan penyesuaian sesuai kebutuhan masing-masing sasaran. Pendekatan berbasis pengalaman, permainan edukatif, dan refleksi terbukti efektif dalam membangun keterampilan dasar yang dibutuhkan oleh anak-anak, terutama mereka yang tinggal di lingkungan panti asuhan. Dengan dukungan berbagai pihak, program sejenis dapat memberikan manfaat lebih luas dan berkelanjutan bagi perkembangan karakter generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman.
- Depdiknas. (2003). *Keterampilan Hidup (Life Skills) dalam Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Gunarsa, S. D. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Cooperation and Competition: Theory and Research*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kusumadewi, A., & Fatimatur, R. (2020). Pengembangan Life Skills melalui Kegiatan Pendidikan Nonformal bagi Anak. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 8(2), 112–121.

- Novianti, R. (2017). Pendidikan Karakter sebagai Upaya Membangun Kemandirian Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 45–52.
- Santrock, J. W. (2018). *Child Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sofyan, M. (2019). Pembelajaran Berbasis Partisipatif untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 26(2), 159–170.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, A. (2017). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.