

Pengabdian Kepada Masyarakat Bakti Sosial Bersama Panti As-Shohwah, Pekanbaru

Miftahir Rizqa¹, Suhandri², Noviarni³

¹²³Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: miftahir.rizqa@uin-suska.ac.id	Submitted: Juni Reviewed : Juni Accepted : Juni
ABSTRAK Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir matematis anak-anak panti melalui pendekatan edukatif yang menyenangkan, yaitu game edukasi “Rangking Satu”. Sasaran kegiatan adalah anak-anak asuh Panti Ash-Shohwah Pekanbaru jenjang SMP hingga SMA. Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya minat dan hasil belajar matematika, yang dipengaruhi oleh keterbatasan lingkungan belajar serta latar belakang sosial ekonomi. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan tentang pentingnya belajar matematika, pelaksanaan game edukasi berbasis soal-soal matematika, serta observasi keaktifan dan respons peserta selama kegiatan berlangsung. Hasil pengabdian menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta dan adanya peningkatan partisipasi serta motivasi belajar dalam memahami konsep-konsep matematika secara aplikatif. Kegiatan ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong penguatan sikap sosial seperti kerja sama dan sportivitas. Diharapkan kegiatan serupa dapat terus dikembangkan sebagai bentuk inovatif pembelajaran berbasis pengalaman yang ramah bagi anak-anak panti. Kata kunci: Pengabdian masyarakat, matematika, game edukasi, keterampilan berpikir, panti asuhan.	ABSTRACT <i>This community service activity aimed to enhance the mathematical thinking skills of children living in a foster home through an engaging educational approach, namely the “Rangking Satu” educational game. The target participants were foster children at Panti Ash-Shohwah Pekanbaru, ranging from junior to senior high school levels. The main issue addressed was the low interest and academic achievement in mathematics, which was influenced by limited learning environments and socioeconomic backgrounds. The methods implemented included educational counseling on the importance of learning mathematics, the execution of an educational game based on math-related questions, and the observation of participants’ activeness and responses throughout the activity. The results of the program indicated a high level of enthusiasm among participants, along with increased engagement and motivation in understanding mathematical concepts in an applied manner. This activity not only had a cognitive impact but also fostered the development of social attitudes such as collaboration and sportsmanship. It is expected that similar programs can be continuously developed as an innovative, experience-based learning model that is accessible and enjoyable for foster children.</i> Keywords: community service, mathematics, educational game, thinking skills, foster care.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak mendasar bagi setiap warga negara, termasuk mereka yang berasal dari latar belakang ekonomi kurang mampu, seperti anak-anak yatim/piatu yang tinggal di panti asuhan (Tanjung & Nurliana, 2021). Oleh karena itu, pihak pengelola panti sepatutnya mengupayakan agar anak-

anak asuh memperoleh akses pendidikan, baik melalui dukungan pemerintah maupun bantuan dari lembaga swasta atau yayasan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus panti, diketahui bahwa anak-anak di panti tersebut bersekolah di berbagai institusi, baik negeri maupun swasta. Namun, sekolah yang dipilih umumnya bukan termasuk kategori sekolah unggulan atau elite. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan anggaran yang dimiliki panti, sehingga pemilihan sekolah mempertimbangkan ketersediaan dana agar seluruh anak asuh tetap dapat bersekolah secara merata.

Hal ini juga dapat dilihat dari salah satu studi di Panti Asuhan Rumah Bakti Kasih Anak Indonesia dimana disebutkan bahwa panti tersebut masih mengandalkan dana pribadi dan belum memiliki donatur tetap atau dukungan pemerintah, sehingga fasilitas dan layanan pendidikan kepada anak sangat terbatas. Akibatnya, panti hanya mampu menyekolahkan anak di lembaga pendidikan yang biayanya dapat dijangkau (Tiara Fany Chintia Silitonga dkk., 2023).

Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah rendahnya capaian akademik anak-anak panti (Susanti, Ginting, Barus, & Ginting, 2025; Mahmud, 2023), khususnya dalam mata pelajaran matematika (Nasution, 2021) serta rendahnya motivasi siswa (Lidia Enjela & Atika, 2022). Informasi ini diperoleh berdasarkan keterangan dari pihak pengelola panti. Salah satu faktor utama yang memengaruhi kondisi tersebut adalah lingkungan sosial yang kurang mendukung. Sebagian besar siswa di sekolah tempat anak-anak panti bersekolah berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi rendah, yang cenderung kurang memberikan perhatian terhadap prestasi akademik anak. Terdapat anggapan umum bahwa yang terpenting adalah anak tetap bersekolah, tanpa memedulikan hasil belajarnya. Pola pikir ini juga tercermin pada anak-anak panti, yang selain tidak memiliki orang tua, juga menghadapi keterbatasan dalam hal fasilitas dan dukungan finansial dari pihak panti. Dalam situasi ideal, anak-anak dengan capaian akademik rendah perlu mendapatkan pendampingan belajar secara intensif agar mereka lebih termotivasi dan terdorong untuk meraih prestasi yang lebih baik di sekolah.

Beberapa penelitian menguatkan bahwa lingkungan belajar yang terbatas secara sosial dan ekonomi dapat berdampak signifikan terhadap pencapaian akademik siswa (Sandrawati, 2016; Sitorus dkk., 2018). Lingkungan sosial yang kurang kondusif, minimnya bimbingan belajar, serta rendahnya ekspektasi akademik di sekolah atau komunitas tempat siswa berada, turut memengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak, termasuk dalam pelajaran matematika yang menuntut konsistensi dan latihan berkelanjutan.

Berdasarkan permasalahan di atas, kami ingin melakukan sebuah pengabdian berbentuk Games Edukasi untuk mengasah keterampilan berpikir matematis. Kegiatan ini selain bersifat mengasah otak juga merupakan kegiatan menghibur anak-anak Panti. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bentuk upaya untuk menanamkan kesadaran kepada anak-anak panti mengenai pentingnya meraih prestasi akademik di lingkungan sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membangkitkan motivasi belajar mereka agar lebih giat dalam meningkatkan capaian akademiknya. Dukungan terhadap pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas matematika berbasis permainan tidak hanya

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga mendorong motivasi dan keterlibatan emosional anak secara signifikan (Ramani & Scalise, 2020).

UIN Suska Riau, sebagai institusi pendidikan tinggi negeri, memiliki tanggung jawab untuk mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi, salah satunya melalui pengabdian kepada masyarakat. Sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari masyarakat, UIN Suska Riau memikul tanggung jawab moral untuk turut serta dalam proses pembinaan dan pemberdayaan masyarakat. Bentuk partisipasi dosen UIN Suska Riau dalam mendukung masyarakat secara luas diwujudkan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai pendekatan strategis dalam menyampaikan kontribusi nyata institusi terhadap pembangunan sosial.

BAHAN DAN METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pendidikan, pelatihan dan pendampingan melalui permainan (Sibagariang et al., 2024). Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat serta pemahaman anak-anak panti terhadap pembelajaran matematika. Kegiatan ini dilaksanakan di Panti Asuhan Ash-Shohwah, yang berlokasi di Jalan Merpati Sakti, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, pada bulan Juli 2023. Sasaran utama dari kegiatan ini adalah anak-anak panti asuhan jenjang SD hingga SMA, dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang yang terdiri dari siswa-siswi SMP dan SMA.

Langkah awal yang dilakukan tim pengabdian adalah mengidentifikasi permasalahan yang ada dan merumuskan strategi pemecahannya. Beberapa solusi yang diusulkan meliputi pemberian pemahaman kepada anak-anak tentang pentingnya belajar matematika, penyelenggaraan kegiatan belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif "Ranking Satu", serta melakukan observasi terhadap tingkat keaktifan peserta selama kegiatan berlangsung. Permainan edukatif bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan, sehingga peserta lebih mudah memahami materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Seluruh kegiatan ini didanai secara mandiri oleh tim pengabdian melalui sumber dana pribadi, sebagai bentuk kontribusi langsung terhadap masyarakat. Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan secara kualitatif dengan mengacu pada beberapa indikator, antara lain kelancaran pelaksanaan kegiatan, antusiasme anak-anak dalam mengikuti setiap sesi, respons positif dari pihak pengelola panti, serta potensi keberlanjutan kegiatan serupa di masa yang akan datang. Harapannya, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar matematika, tetapi juga memberi dampak positif terhadap peningkatan prestasi akademik anak-anak panti dalam jangka panjang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diawali dengan kunjungan dan temu ramah bersama pengelola panti asuhan guna memperoleh informasi mengenai kondisi psikologis dan sosial anak-anak yang tinggal di sana.

Berdasarkan keterangan yang diperoleh, anak-anak panti tidak hanya berasal dari kalangan yatim/piatu, tetapi juga dari kelompok anak terlantar serta keluarga kurang mampu (dhuafa). Kondisi inilah yang turut berkontribusi terhadap rendahnya semangat belajar dan minimnya motivasi mereka dalam menempuh pendidikan. Menyadari hal tersebut, pihak pengelola panti menyampaikan harapan agar tim pengabdian dapat melaksanakan kegiatan secara berkala di panti, khususnya dalam bentuk pemberian motivasi dan pendampingan belajar bagi anak-anak.



Gambar 1. Temuramah dengan pengelola panti

Setelah bertemu ramah dengan pihak atau pengelola panti, tim pengabdian kemudian melanjutkan kegiatan pengabdian yaitu kegiatan games edukasi di ruangan panti tersebut. Kegiatan ini dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama yaitu ceramah dan sesi dua adalah kegiatan inti berupa permainan mengasah otak.

Sesi pertama: Kegiatan diawali dengan memberikan motivasi kepada anak-anak untuk selalu bersemangat ketika belajar matematika dan juga merefleksikan pembelajaran matematika yang telah dipelajari di sekolah. Yang bertindak sebagai motivator dalam kegiatan ini adalah Dr. Miftahir Rizqa, M.Pd. Beliau menyampaikan materi tentang akhlak sebagai siswa, bagaimana sebagai seorang anak harus bersikap kepada orang tua, pengasuh atau guru di sekolah. Anak-anak mendengarkan apa yang disampaikan oleh tim pengabdian sambil memberikan beberapa pertanyaan atau sharing terhadap permasalahan yang terjadi dalam diri mereka, baik kejadian di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Sesi kedua: Sesi ini adalah sesi inti dimana kami selaku tim pengabdian memberikan sebuah permainan/game edukasi untuk mengasah keterampilan berpikir matematis. Game Edukasi ini dinamakan dengan Rangking satu. Kami terinspirasi dari program reality show yang ada di salah satu stasiun TV dengan cara memodifikasi permainannya. Dalam permainan ini, siswa dituntut

untuk menjawab pertanyaan seputar pelajaran matematika di sekolah. Dengan demikian game ini tidak hanya menuntut siswa untuk asal menjawab, tetapi juga mengasah otak untuk mencari penyelesaian soal matematika yang diberikan. Penggunaan game edukasi dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa (Indrabayu et al., 2023).



Gambar 2. Kegiatan game edukasi “Rangking Satu”

Kegiatan ini dilakukan dengan cara memberikan perlengkapan menulis seperti pena dan kertas yang digunakan untuk menjawab soal matematika. Mula mula, seluruh peserta diikutsertakan dalam kegiatan game, kemudian diberikan pertanyaan matematika yang harus dijawab benar oleh peserta. Bagi peserta yang tidak berhasil menjawab dengan benar, artinya peserta dinyatakan gugur dan tidak boleh melanjutkan permainan. Hal ini terus dilakukan berulang sampai tersisa satu orang pemenang yang akan mendapatkan kateori “Rangking satu”. Bagi peserta yang mendapatkan predikat rangking satu akan mendapatkan hadiah yang telah disiapkan oleh tim pengabdi yaitu peralatan sekolah seperti alat tulis. Hal ini dilakukan karena dengan pertimbangan anak-anak akan masuk tahun ajaran baru 2023/2024 dimana mereka pasti akan membutuhkan peralatan sekolah tersebut. Selain itu, kegiatan ini dimaksudkan agar para anak-anak penyandang masalah kesejahteraan social yang ada di Panti Ash-Shohwah merasa senang dan terbantu dengan kehadiran tim pengabdi dan juga menambah semangat bagi mereka mengawali tahun ajaran baru.



Gambar 3. Pemberian Hadiah

Setelah kegiatan berakhir, kami melakukan foto bersama dengan seluruh peserta kegiatan pengabdian.



Gambar 4. Foto bersama

Usai foto bersama, kami berbincang bincang sambil membagikan snack dan juga nasi bungkus kepada para peserta kegiatan. Mereka sangat berterimakasih dan senang dengan kehadiran tim pengabdi ke Panti. Mereka merasa diharga dan dipedulikan oleh orang-orang yang ada di lingkaran sekitar mereka. Lalu kami pun berpamitan sambil salam-salaman kepada seluruh peserta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada dasarnya kegiatan pengabdian masyarakat merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk memberikan manfaat bagi masyarakat di lingkungan sekitar. Karena sasaran kelompok kami adalah anak-anak penyandang masalah kesejahteraan sosial, maka kami pun melaksanakan kegiatan pengabdian di Panti Ash-shohwah Pekanbaru, dengan harapan kegiatan yang telah kami lakukan berdampak positif bagi anak-anak yang ada di Panti. Manfaat besar yang kami harapkan adalah agar anak-anak Panti bisa termotivasi dan semangat untuk belajar matematika di sekolah setelah diadakannya kegiatan ini.

Kegiatan ini merupakan kegiatan lanjutan dari kegiatan pengabdian yang telah kami lakukan di semester lalu, dimana kami memberikan pendalaman materi matematika kepada anak-anak yang ada di Panti. Untuk kegiatan sekarang ini, kami ingin memantau sejauh mana perkembangan belajar matematika anak-anak Panti dengan kegiatan game edukasi rangking satu. Dengan demikian dapat diperoleh gambaran sejauh mana hasil belajar matematika anak-anak selama di sekolah. Kemudian kegiatan ini juga dimaksudkan agar merefresh kembali semangat anak-anak yang sudah memudar pada penghujung akhir tahun ajaran. Sehingga dengan diadakan kegiatan game edukasi ini dapat membangkitkan semangat mereka untuk memulai sekolah.

Dari hasil pantauan kami selama kegiatan berlangsung, anak-anak yang ada di Panti ternyata belum punya cukup keterampilan berpikir matematis, hal ini terbukti dari banyaknya peserta kegiatan yang gugur pada tahap pertama menjawab soal matematika dan hanya menyisakan beberapa orang untuk lanjut ke tahap berikutnya. Walaupun demikian, kegiatan ini tetap berlangsung dengan baik tanpa ada kendala yang berarti. Mereka tetap antusias mengikuti kegiatan ini sampai selesai. Mereka juga berharap kegiatan pengabdian ini rutin diadakan di tempat mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Indrabayu, Warni, E., Nurtanio, I., Yohannes, C., Ais, A., Alimuddin, P., ... Anisah, S. N. (2023). Penerapan Game untuk Belajar Matematika Menyenangkan di Panti Asuhan Al-Khaerat Makassar Indrabayu. *Jurnal Tepat (Teknologi Terapan Untuk Pengabdian Masyarakat)*, 6(2), 328–335.
- Lidia Enjela, & Atika, T. (2022). Meningkatkan Kepercayaan Diri Serta Minat Belajar Anak Dengan Motivasi dan Apresiasi di Panti Asuhan Karya Betzy. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 283–286. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i2.578>
- Mahmud, A. (2023). Edukasi Akhlak dan Model Pembelajaran yang Efektif di Panti Asuhan Al Hidayah Makassar: Transformasi Sosial untuk Masa Depan yang Lebih Baik. *Ruang Komunitas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.24252/rkjpm.v1i2.41761>
- Nasution, H. F. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Bimbingan Belajar Gratis. *Indonesian Journal Of Community Service*, 1(1), 66–73.
- Ramani, G. B., & Scalise, N. R. (2020). It's more than just fun and games: Play-based mathematics activities for Head Start families. *Early Childhood Research Quarterly*, 50, 78–89.

<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.07.011>

- Sandrawati, I. (2016). Pengaruh Lingkungan Sosial Siswa Dan Kondisi Ekonomi Orangtua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 9 Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), 1858–4985. Retrieved from <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Sibagariang, S. A., Siahaan, S. M. L., Sitanggang, P. M., Sihombing, S. R., Sembiring, Y. J., Simbolon, N., ... 1Universitas. (2024). Peran Orang Dewasa pada Perkembangan Anak di Panti Asuhan Elim. *Jurnal Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 5(2), 25–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.33292/mayadani.v5i2.191>
- Sitorus, H. V., Simorangkir, S. B. T., Pahmi, K., & Juliani, . (2018). The Effect of Parents' Socio-economic Status and Learning Environments on Student Achievements. *Proceedings Ofthe 1st Unimed International Conference on Economics Education and Social Science*, (1), 165–170. <https://doi.org/10.5220/0009497801650170>
- Susanti, S., Ginting, T. G. N. B., Barus, K. S. B., & Ginting, A. P. B. (2025). Strategi Pekerja Sosial dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Asuh di Panti Asuhan Cahaya Berkat Abadi Jl . Bunga Terompet I Padang Bulan Selayang II Kec . Medan Selayang Sumatera Utara. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner Vol.*, 01(05), 905–911.
- Tanjung, K. S., & Nurliana, N. (2021). Pendampingan Pengajaran Bahasa Inggris Di Panti Asuhan Budi Luhur Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 7(2), 188–195. <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v7i2.6204>
- Tiara Fany Chintia Silitonga, Wulan Purnama Sari Simatupang, Loise Chisanta Ginting, Muhammad Aimar Zaidan, & Harrys Cristian Vieri. (2023). Peran Panti Asuhan Yayasan Rumah Bakti Kasih Anak Indonesia dalam Membentuk Karakter Anak Panti. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1461>

∴