



Peningkatan *Soft Skill* Anak Usia 6-13 Tahun di Panti Asuhan melalui Kegiatan Edukatif Non-Formal

Leo Kristianto^{1*}, July Esther Florencia Sihotang², Adha Fauziah³, Billy Chendana⁴

^{1, 2, 3, 4} Sekolah Tinggi Manajemen PPM, Jakarta, Indonesia

*Corresponding author: leokristianto2004@gmail.com

Received 03-10-2025

Revised 29-10-2025

Published 10-12-2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program PPM Mengajar 8.0 dilaksanakan oleh tim Sekolah Tinggi Manajemen PPM di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin dengan tujuan untuk mengembangkan lima aspek *soft skill* anak-anak, yaitu: *self confidence*, *teamwork*, *relationship building*, *critical thinking*, dan *communication skill*. Program ini dirancang berdasarkan hasil survei kebutuhan yang menunjukkan bahwa anak-anak di panti asuhan masih mengalami kesulitan dalam membangun kepercayaan diri, kerja sama tim, empati, berpikir kritis, dan berkomunikasi. Metode yang digunakan adalah pendekatan pembelajaran praktikal berbasis pengalaman melalui kegiatan *fun science*, *logic games*, dan *capture the future*. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari dan melibatkan 23 peserta berusia 6–13 tahun. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam *soft skill* anak-anak, ditandai dengan kehadiran 98%, keaktifan 100%, serta peningkatan keterampilan seluruh peserta. Keberhasilan ini membuktikan bahwa pendidikan non-formal yang menyenangkan dan terstruktur dapat menjadi strategi efektif untuk membangun karakter dan keterampilan sosial anak-anak panti asuhan.

Kata kunci: Pengabdian kepada masyarakat; *Soft skill* pada anak; Pembelajaran berbasis pengalaman

ABSTRACT

The community service activity through the PPM Mengajar 8.0 program was carried out by Sekolah Tinggi Manajemen PPM at the Rumah Piatu Muslimin Orphanage, aiming to develop five aspects of children's soft skills: *self-confidence*, *teamwork*, *relationship building*, *critical thinking*, and *communication skills*. The program was designed based on a survey, which indicated that children in the orphanage were still facing challenges in building confidence, teamwork, empathy, critical thinking, and communicating. The method used was an experiential learning through practical activities such as *fun science*, *logic games*, and *capture the future*. The program was conducted over two days and involved 23 participants aged 6–13 years. Evaluation results showed significant improvement in children's soft skills, demonstrated by 98% attendance, 100% active participation, and enhanced skills across all participants. These findings highlight that enjoyable and structured non-formal education can serve as an effective strategy to foster character and social skills.

Keywords: Community Service; Soft skills in children; Experiential learning

PENDAHULUAN

Generasi muda merupakan aset utama dalam pembangunan suatu bangsa



karena mereka memiliki potensi besar sebagai agen perubahan sosial, kekuatan moral, dan kontrol spesial di tengah masyarakat. Namun, akses terhadap pendidikan yang bermakna belum merata, terutama bagi anak-anak yang berada di bawah asuhan panti sosial. Banyak dari mereka menghadapi keterbatasan dalam bentuk dukungan finansial, keterbatasan figur keluarga (Maulana et al., 2024), serta akses yang minim terhadap pembelajaran yang memotivasi dan relevan dengan perkembangan diri mereka (Suryanto & Ridlo, 2025).

Dalam merespons kondisi tersebut, diperlukan inisiatif yang mampu memperkuat fungsi pendidikan sebagai sarana pemberdayaan sekaligus pendorong semangat dalam mencapai cita-cita. Pendidikan yang tidak hanya bersifat formal, tetapi juga menyentuh aspek personal dan sosial melalui pendekatan non-formal menjadi alternatif strategis. Salah satu pendekatan yang efektif adalah pelibatan mahasiswa sebagai mitra pembelajaran melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Hadi et al., 2024). Kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan mahasiswa terbukti mampu meningkatkan sensitivitas sosial, semangat kepemimpinan, serta kesadaran akan peran mereka di tengah masyarakat. Dengan demikian, keterlibatan mahasiswa tidak hanya memberikan dampak positif bagi penerima manfaat, tetapi juga turut membentuk karakter dan tanggung jawab sosial generasi muda sebagai calon pemimpin masa depan.

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Sekolah Tinggi Manajemen PPM PPM, melihat bahwa kebutuhan akan pendidikan *softskill* bagi anak-anak di lingkungan panti asuhan sangatlah diperlukan. Melalui program PPM Mengajar 8.0 yang merupakan program Pengabdian Kepada Masyarakat Sekolah Tinggi Manajemen PPM, menyalurkan program ini bagi siswa-siswi SD di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin. Program ini dirancang untuk memfasilitasi pengembangan soft skill melalui aktivitas praktikal seperti kegiatan *fun science dan logic games*. Pendekatan ini diyakini mampu membangun *self confidence, teamwork, relationship building, critical thinking, dan communication skill*. serta hubungan sosial yang positif bagi peserta. *Soft skill* berperan krusial dalam menunjang kesuksesan seseorang di berbagai aspek kehidupan, baik dalam konteks akademik, sosial, maupun profesional. Pelatihan *soft skill* sejak dini dapat membantu anak-anak memahami cara berinteraksi secara sehat, mengelola emosi, serta membangun pola pikir yang adaptif terhadap perubahan dan tantangan (Pandey, 2025).

Pemilihan Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan bukan tanpa alasan. Panti ini telah berdiri sejak tahun 1932, kini menaungi 46 anak yatim dan piatu dengan latar belakang yang beragam. Sebagai lembaga sosial yang dikelola secara Islami dan profesional, panti ini tidak hanya memberikan tempat tinggal, tetapi juga berupaya memenuhi kebutuhan dasar anak-anak dalam hal pendidikan, kesehatan, dan pembinaan karakter. Namun, dengan jumlah anak yang cukup banyak dan keterbatasan sumber daya pengasuh, perhatian personal bagi setiap anak masih belum sepenuhnya optimal. Kondisi ini menjadikan anak-anak di panti cenderung memiliki kebutuhan emosional yang lebih kompleks karena tumbuh tanpa pendampingan keluarga inti secara langsung, sehingga pendekatan pendidikan

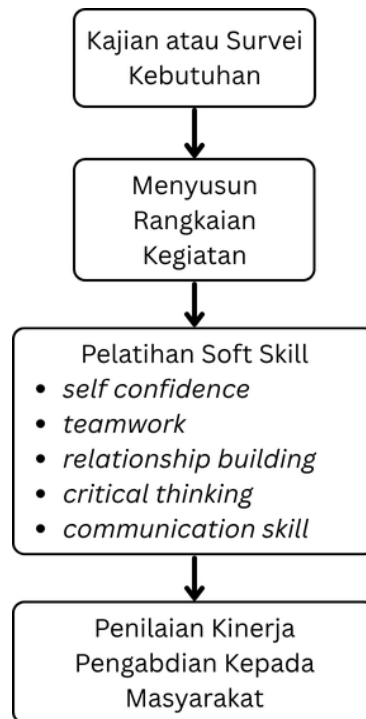
yang bersifat personal dan inklusif sangat dibutuhkan untuk mengakomodasi keragaman tersebut (Susanti et al., 2024). Selain itu, dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak panti tidak terlepas dari paparan budaya luar, baik melalui media sosial, televisi, maupun interaksi lingkungan sekitar. Minimnya pengawasan personal yang konsisten membuat mereka rentan menyerap nilai-nilai negatif seperti penggunaan bahasa yang kasar, perilaku egois, dan kurangnya empati terhadap sesama. Kondisi ini menjadi perhatian utama dalam perancangan program, karena membangun karakter yang kuat dan nilai-nilai sosial yang sehat harus dimulai sejak dini (Adji et al., 2024).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, kegiatan PPM Mengajar 8.0 menawarkan metode pembelajaran berbasis *experiential learning*, di mana anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dengan pendekatan *fun science* dan *logic games*. Prosedur kerja program meliputi perancangan modul kegiatan, pelaksanaan pembelajaran interaktif, diskusi kelompok kecil, hingga evaluasi pemahaman anak-anak melalui observasi perilaku dan refleksi kegiatan. Partisipasi mitra diwujudkan melalui keterlibatan aktif anak-anak panti sebagai peserta utama kegiatan, serta dukungan dari pengurus panti dalam menyediakan ruang belajar, mendampingi anak selama kegiatan, dan membantu mengevaluasi perkembangan mereka. Dengan demikian, kegiatan PPM Mengajar 8.0 hadir sebagai upaya preventif dan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan *soft skill* anak-anak panti, seperti melatih kepercayaan diri para peserta, kerjasama tim antar peserta, menghargai satu sama lain, berpikir kritis dan komunikasi interpersonal yang baik melalui pendekatan pembelajaran

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin, Jakarta Pusat pada Sabtu, 21 Juni 2025 dan Minggu, 22 Juni 2025. Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat Sekolah Tinggi Manajemen PPM. Tahapan pertama yang dilakukan adalah melakukan kajian atau survei kebutuhan, kegiatan survei ini dilakukan untuk memahami bagaimana kondisi anak-anak di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin (Tiara Fany Chintia Silitonga et al., 2023). Dalam proses survei ini, tim PKM Sekolah Tinggi Manajemen PPM dibantu oleh para pengurus Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin. Tahapan kedua yang dilakukan adalah menyusun rangkaian kegiatan atau agenda kegiatan untuk melakukan pelatihan *soft skill* di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin, yang sekaligus berfungsi sebagai bentuk pendidikan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran anak-anak akan pentingnya kerja sama, komunikasi, dan empati (Alindra et al., 2023). Tahapan ketiga adalah pelaksanaan kegiatan untuk melakukan pelatihan *soft skill* bagi anak-anak di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin, adapun *soft skill* yang dilatih adalah *self confidence*, *teamwork*, *relationship building*, *critical thinking*, dan *communication skill*. Tahapan keempat adalah melakukan penilaian atas kinerja pengabdian kepada masyarakat, di mana mahasiswa berperan sebagai pendamping (advokasi) bagi anak-anak dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai yang telah dipelajari (Sa'adah et al., 2021).

Seluruh tahapan ini dirancang secara sistematis agar kegiatan pengabdian tidak hanya bersifat seremonial, tetapi benar-benar memberikan dampak nyata dan berkelanjutan bagi perkembangan anak-anak di panti asuhan. Berikut ini merupakan tahapan proses pengabdian kepada masyarakat (Sari et al., 2024):



Gambar 1. Tahapan Proses Pengabdian Kepada Masyarakat

Objek pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin kepada anak-anak SD (Sekolah Dasar) di panti asuhan tersebut. Anak-anak yang berada di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin berasal dari beragam latar belakang, ada yang merupakan yatim piatu dan ada juga yang anak-anak yang berasal dari keluarga marginal. Kegiatan ini dilakukan selama 2 hari atau sesi, dimana masing-masing hari berdurasi 2,5 jam. Tempat pelaksanaan kegiatan ini memanfaatkan aula dan tiga ruang kelas yang tersedia di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin. Jumlah peserta dalam kegiatan ini adalah sebanyak 23 peserta dengan rentang usia 6-13 tahun. Instrumen penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah lembar penilaian kinerja untuk instrumen secara kuantitatif dan dokumentasi sebagai instrumen secara kualitatif.



Gambar 2. Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin

Dalam pelaksanaan kegiatan, terdapat tiga bentuk aktivitas utama. *Fun science* merupakan kegiatan simulasi pembuatan miniatur *volcano* menggunakan ilmu sains. Anak-anak dibagi berkelompok berdasarkan kelas, lalu diminta membuat simulasi gunung meletus dengan memanfaatkan sifat asam dan basa dari bahan yang disediakan, yaitu baking soda, cuka, sabun cair, *aluminium foil*, pewarna merah, dan botol. Kegiatan ini dirancang sebagai *pre-test* untuk mengukur sejauh mana *soft skill* anak-anak saat ini. Selanjutnya, *logic games* dilakukan menggunakan bahan sederhana seperti sumpit, karet, bola, dan gelas plastik. Anak-anak bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan kasus atau permasalahan yang diberikan. Kegiatan ini berfungsi sebagai *post-test* untuk menilai perkembangan *soft skill* setelah mengikuti program. Terakhir, *capture the future* dirancang untuk memberikan gambaran, motivasi, dan kepercayaan diri bagi anak-anak dalam mencapai cita-cita mereka di masa depan. Pembelajaran berbasis pengalaman terbukti lebih membekas dalam memori anak-anak karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan (Nafiati, 2021). Melalui kegiatan ini, tim PKM mendorong anak-anak agar tidak pantang menyerah dan percaya diri meskipun kondisi mereka terbatas.

HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin, Jakarta Pusat, dilaksanakan selama dua hari dan menghasilkan beberapa capaian yang sesuai dengan metode pelaksanaan yang telah dirancang. Seluruh rangkaian kegiatan dilakukan secara bertahap agar peserta memperoleh pengalaman nyata sekaligus mengasah *soft skill* mereka. Untuk itu, anak-anak dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang dan didampingi oleh 2-3 panitia atau fasilitator, sehingga setiap kegiatan berjalan dengan terarah dan partisipatif.

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah *fun science : volcano*, yaitu stimulus pembuatan gunung meletus menggunakan bahan sederhana. Dengan arahan fasilitator, peserta membentuk miniatur gunung, menyiapkan larutan, lalu menguji hasilnya hingga menghasilkan letusan. Setelah percobaan selesai, fasilitator mengajak peserta mendiskusikan proses reaksi kimia yang terjadi serta menarik pelajaran tentang pentingnya kerja sama, komunikasi, dan pengetahuan sains. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah *logic games*, di mana setiap kelompok diberikan berbagai teka teki menggunakan sedotan. Tantangan yang diberikan antara lain memindahkan satu batang sedotan untuk membentuk kalimat matematika yang benar, atau memindahkan dua batang sedotan untuk menghasilkan tiga segitiga. Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah *capture the future*, yang dirancang untuk menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri anak-anak dalam meraih cita-cita. Pada awal kegiatan, setiap peserta menuliskan profesi atau impian masa depan mereka pada selembar *sticky notes*, kemudian panitia mengambil foto masing-masing peserta. Foto tersebut diedit menggunakan *tools AI* untuk memvisualisasikan diri mereka sesuai cita-cita yang dituliskan. Hasil editan foto dicetak dalam bingkai foto dan ditampilkan pada hari kedua, sehingga anak-anak dapat melihat gambaran diri mereka di masa depan.



Gambar 3. Dokumentasi Fun Science : Volcano

Setelah melakukan serangkaian kegiatan dimulai dari *fun-science: volcano*, *logic games* dan kegiatan *capture the future*, kepercayaan diri anak-anak berhasil ditingkatkan. Sebelumnya anak-anak kurang berani untuk mengemukakan pendapat mereka baik kepada teman satu tim maupun kepada para fasilitator karena terdapat anak lain yang cukup mendominasi di tim, setelah proses pengembangan pada sesi pertama dan pendekatan oleh para fasilitator untuk menjembatani setiap anak agar berani mengembangkan potensi diri mereka. Pada sesi kedua, anak-anak menunjukkan keberanian mereka untuk menyampaikan pendapat mereka kepada para fasilitator dan peserta lainnya. Beberapa anak yang sebelumnya pasif-pun berani untuk maju dan menceritakan pembelajaran yang mereka peroleh di hari tersebut dan

menceritakan cita-citanya kepada fasilitator melalui gambar diri yang diberikan.



Gambar 4. Dokumentasi Logic Games

Soft skill selanjutnya yang dikembangkan adalah *teamwork*. *Soft skill* ini dikembangkan melalui kegiatan *fun science : volcano* dan *logic games*, kedua kegiatan tersebut mengandalkan kerjasama antar anggota tim untuk mencapai hasil yang maksimal. Pada sesi *fun science* masih terdapat individualis dan keegoisan yang tinggi setiap anak, dimana setiap anak ingin melakukan dengan caranya, dan anak-anak tersebut menjadi sangat dominan dalam tim. Pada sesi kedua pada permainan *logic games* terlihat terdapat peningkatan yang signifikan pada setiap tim, yang sebelumnya mereka individualis untuk menyelesaikan permainan, pada sesi ini terlihat mereka menjalankan kerjasama tim mereka, dan terlihat juga ada beberapa anak yang menjadi *volunteer* untuk memberikan arahan atau memimpin tim kecil mereka.



Gambar 5. Dokumentasi Capture The Future

Soft skill ketiga yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah *relationship building*. Seiring dengan berkembangnya kemampuan anak-anak untuk bekerja sama dalam tim, kemampuan mereka dalam membangun relasi yang sehat, menumbuhkan empati, dan menghargai peserta lainnya juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari interaksi yang lebih positif antar peserta selama kegiatan berlangsung. Pada sesi kedua, anak-anak menunjukkan perubahan sikap yang lebih tenang dan penuh toleransi. Mereka mulai menghargai pendapat teman satu tim, memberikan kesempatan kepada anggota lain untuk menyampaikan alternatif solusi,

dan menunjukkan sikap sabar ketika menunggu giliran dalam permainan. Proses ini menunjukkan bahwa pengalaman kolaboratif yang menyenangkan dan terstruktur dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai sosial dan emosional, seperti saling menghormati, memahami perbedaan, serta membangun kepercayaan satu sama lain dalam lingkungan yang aman dan mendukung (Khasanah & Diana, 2025).

Soft skill keempat yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah *critical thinking*. *Soft skill* ini juga dilatih pada kedua permainan *fun-science* dan *logic games*. Pada kedua permainan tersebut, peserta mengalami peningkatan kemampuan *critical thinking* yang sebelumnya pada sesi *fun-science*. Para peserta sempat mengalami kesulitan untuk menyelesaikan miniatur gunung meletus mereka walau sudah diberikan panduan oleh para fasilitator, hal ini disebabkan juga karena setiap peserta dalam tim masing mengedepankan egoisme masing-masing individu. Kemudian, pada sesi kedua pada permainan *logic games* terlihat setiap peserta sudah menjadi lebih kritis dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang diberikan walau panduan yang diberikan hanya panduan sederhana. *Critical thinking* setiap peserta terlihat juga berkembang ketika mereka menerima masukan dan menerima opini dari teman-teman satu tim mereka (Rohita et al., 2023).

Soft skill kelima yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah kemampuan komunikasi. *soft skill* ini juga dilatih pada kedua permainan *fun-science* dan *logic games*. berdasarkan pengamatan, kemampuan komunikasi juga berkembang seiring dengan perkembangan kemampuan kerjasama tim antar peserta (Pengabdian & Inovasi, 2024). Ketika peserta mampu untuk bekerjasama dengan baik dalam tim, para peserta mampu mengkomunikasikan opini mereka dengan mudah dan koordinasi dalam tim juga semakin baik.

Berdasarkan hasil observasi dan *review* yang diberikan setelah kegiatan pengabdian, diperoleh tingkat ketercapaian program sebagaimana dijabarkan berikut ini:

Tabel 1. Tabel Ketercapaian Program

Aspek	Target	Realisasi
Kehadiran Peserta	80% Peserta hadir dalam setiap sesi kegiatan.	98% Peserta hadir dalam setiap sesi kegiatan
Keaktifan Peserta	80% Peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir.	100% Peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir.
Kemampuan <i>Soft Skill</i> Peserta	80% Peserta mengalami peningkatan kemampuan <i>soft skill</i> yang dinilai melalui rubrik penilaian ketika sesi <i>fun science</i> : <i>volcano</i> sebagai <i>pre test</i> dan sesi <i>logic games</i> sebagai <i>post test</i> .	Dari total 4 kelompok, sebanyak 4 kelompok mengalami peningkatan softskill pada sesi <i>logic games</i> dari sesi <i>fun science</i> : <i>volcano</i> atau dalam persentase sebesar 100% peserta mengalami peningkatan <i>soft skill</i> .

*Sumber : data diolah penulis (2025)

Tabel 2. Tabel Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Aspek <i>Soft Skill</i>	Skor Rata-rata <i>Pre-Test</i> (%)	Skor Rata-rata <i>Post-Test</i> (%)
<i>Self-confidence</i>	90	95
<i>Teamwork</i>	79,5	85
<i>Relationship building</i>	80	88
<i>Critical thinking</i>	88,75	93,75
<i>Communication</i>	83,75	91,25
Rata-rata keseluruhan	84,8	90,6

*Sumber : data diolah penulis (2025)

Program yang dilaksanakan berhasil melampaui target pada seluruh aspek yang ditetapkan. Kehadiran peserta mencapai 98% pada setiap sesi kegiatan, lebih tinggi dari target minimal 80% yang ditentukan, yang menunjukkan bahwa anak-anak memiliki antusiasme tinggi dan merasa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan mereka. Seluruh peserta juga menunjukkan keaktifan penuh, terbukti dengan 100% peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Hal ini tidak hanya menandakan kepatuhan terhadap aturan kegiatan, tetapi juga mencerminkan bahwa metode yang digunakan mampu menjaga perhatian dan motivasi anak-anak sepanjang program. Selain itu, kemampuan *soft skill* peserta mengalami peningkatan yang signifikan. Jika sebelumnya hanya ditargetkan 80% peserta mengalami peningkatan, realisasi menunjukkan bahwa seluruh kelompok atau 100% peserta memperoleh peningkatan *soft skill*. Peningkatan ini terukur melalui rubrik penilaian pada sesi *fun science : volcano* sebagai *pre-test* dan *logic games* sebagai *post-test*. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman langsung dan permainan edukatif terbukti efektif dalam menumbuhkan keterampilan kerja sama tim, komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis anak-anak (Pescador Prieto, 2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

Program PPM Mengajar 8.0 di Panti Asuhan Rumah Piatu Muslimin berhasil meningkatkan *soft skill* anak-anak melalui pembelajaran non-formal berbasis *experiential learning*. Kegiatan seperti *fun science*, *logic games*, dan *capture the future* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama, berpikir kritis, komunikasi, dan keterampilan sosial.

Capaian program melampaui target dengan kehadiran 98%, partisipasi 100%, serta peningkatan *soft skill* seluruh peserta yang dibuktikan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Anak-anak menunjukkan perkembangan positif dalam *problem solving*, interaksi, serta keberanian berpendapat.

Keberlanjutan program memerlukan pendampingan rutin dari pengurus panti dan mitra eksternal, dengan variasi kegiatan *experiential learning* seperti simulasi peran, diskusi kelompok, atau kewirausahaan sederhana. Kolaborasi dengan lembaga

pendidikan, komunitas mahasiswa, dan relawan juga penting agar *soft skill* anak-anak terus berkembang dan menjadi bekal berharga untuk masa depan mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini merupakan salah satu *output* dari program Pengabdian Kepada Masyarakat yang diselenggarakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen PPM. Program ini dapat terlaksana berkat dukungan dan kerja sama para mahasiswa, khususnya melalui Divisi *Social Community* BEM Sekolah Tinggi Manajemen PPM. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen PPM atas dukungan pendanaan yang telah diberikan untuk kelancaran program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, R., Situmorang, A. Y., Asiari, D. N. A., Mahendra, G. R., Makmuria, I. F., Wijaya, R. A., & Liswandi, L. (2024). Assistance in Building Positive Character in Social Media for Orphanage Children. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 132–147. <https://doi.org/10.29062/engagement.v8i1.1591>
- Alindra, D. A., Tarigan, B. A., sitorus, F. R., Keliat, V. U., Barus, depitaria B., & Siregar, A. P. (2023). Pendampingan Peningkatan Soft skill di Panti Asuhan Pelita Harapan Kecamatan Medan Petisah Kota Meda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(3), 1626–1633.
- Hadi, F. H., Salsabina, L., Aidin, W., Tuffahati, J., Husnah, M. A., Lubis, N. M., & Marpaung, S. F. (2024). Synergize in Empowering Students to Serve Change in Jaranguda Village in Karo District. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 3(5), 2072–2081. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v3i5.347>
- Khasanah, I. U., & Diana, D. (2025). Strategi Pendidik Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Panti Asuhan Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 489–498. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1004>
- Maulana, A., Diantoro, W., & Feriska, Y. (2024). Jurnal Humaniora Revolusioner. *Jurnal Humaniora Revolusioner*, 8(6), 104–111. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jhr/article/view/435>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Pandey, N. (2025). *A Research paper on the Importance of Soft Skills : Education beyond academic knowledge*. 19–34. <https://doi.org/10.9790/487X-conf1934>
- Pengabdian, J., & Inovasi, M. (2024). *Pelatihan Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Anak Panti Asuhan Cahaya Natanael , Medan Program Studi Manajemen Perusahaan , Politeknik Cendana , Medan , Indonesia Program Studi Manajemen Perusahaan , Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma*. November, 35–38.
- Pescador Prieto. (2022). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関

- 連指標に関する共分散構造分析Title. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Rohita, R., Yetti, E., & Sumadi, T. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Anak: Analisis pada Pengenalan Budaya Lebak dalam Pembelajaran di TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6566–6578. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5326>
- Sa’adah, A., Ropiqa, M., Astuti, P., & Mufidah, Z. (2021). Pengabdian Kepada Masyarakat Bakti Sosial Bersama Panti Asuhan Ar-Ridho, Siantan. *Jurnal Inovasi & Terapan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 67–71. <http://journal.polita.ac.id/index.php/abdi/article/download/79/78>
- Sari, M. R., Rosalika, D. N., Fauziah, N., Asabi, M., & Akuntansi, J. (2024). *Traditional Games Stimulus To Improve Soft Skills for Children of Kebagusan Village Permainan Tradisional Stimulus Peningkatan Soft Skill Anak- Anak Kampung Kebagusan*. 10(April), 94–101.
- Suryanto, S., & Ridlo, M. R. (2025). Tantangan Belajar dan Sosial Anak dengan Disleksia di Panti Asuhan : Studi Fenomenologi dengan Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 822–835. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.6763>
- Susanti, S., Dalimunthe, K. ., Sitepu, G. A. K. ., Saputri, E., & Salsabila, F. (2024). Peran Pekerja Sosial Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Asuh di Panti Asuhan Penuh Pengharapan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(4), 95–106.
- 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>