

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER ISLAMI DAN KEMANDIRIAN ANAK DI PANTI ASUHAN DARUL AITAM PALEMBANG

Abdillah Zahid¹, Fathimah Hanun², Fatimah Hilwa³
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
e-mail: zahidsyawietiktok@gmail.com¹, fathimahhanun31@gmail.com²,
hilwasyahab26@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-6-30
Review : 2026-6-30
Accepted : 2026-6-30
Published : 2026-6-30

KATA KUNCI

Karakter Islami, Kemandirian,
Panti Asuhan, KKN Rekognisi,
Transformatif Digital .

A B S T R A K

Pembentukan karakter Islami serta penumbuhan kemandirian bagi anak yatim dan dhuafa di lingkungan lembaga sosial panti asuhan menghadapi tantangan yang semakin kompleks pada era transformasi digital global. Artikel ilmiah ini bertujuan untuk mengalisis secara kritis implementasi intervensi pengabdian masyarakat terstruktur yang dilaksanakan melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN) Rekognisi Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang di Panti Asuhan Darul Aitam Palembang. Menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif yang dikombinasikan dengan metode aksi partisipatif (Participatory Action Research), program ini mengintegrasikan delapan pilar kerja holistik selama 180 jam kerja efektif yang setara dengan bobot akademik 4 SKS. Intervensi mencakup internalisasi nilai teologis berbasis media digital 3D, bimbingan moralitas berbasis kitab Akhlakul Lil Banin, akselerasi kompetensi akademik-bahasa dengan model problem solving, serta pembekalan kecakapan hidup (life skill) berupa literasi keuangan digital (QRIS), pemanfaatan platform Canva, dan manajemen psikososial melalui art therapy berbasis media clay. Evaluasi komparatif komprehensif mengonfirmasi adanya eskalasi signifikan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik anak asuh. Model intervensi ini membuktikan bahwa harmonisasi metode pengajaran interaktif modern dengan nilai teologis spiritual tradisional mampu menstimulasi kemandirian berkelanjutan serta ketahanan moral anak asuh dalam menghadapi dinamika era digital.

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan ejawantah paling progresif dari pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam ranah pengabdian kepada masyarakat yang secara struktural mempertemukan dimensi teoretis akademis dengan realitas empiris sosial (Siregar, 2021). Melalui pelaksanaan KKN, mahasiswa dituntut secara moral dan intelektual untuk mentransformasikan khazanah keilmuan yang diperoleh di ruang kuliah menjadi instrumen problem solver atas pelbagai problematika yang mengakar di masyarakat. Dalam konteks kelembagaan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah

Palembang, skema KKN Non-Reguler berbasis Rekognisi Mahasiswa hadir sebagai respons adaptif guna memfasilitasi rekognisi aktivitas pengabdian mandiri yang terstruktur, saksama, dan berorientasi pada luaran konkret yang berdampak luas bagi kemaslahatan umat (LP2M UIN Raden Fatah, 2024).

Salah satu lokus sosial yang memerlukan atensi akademik mendalam dan intervensi multidimensional adalah lembaga kesejahteraan sosial anak, seperti panti asuhan. Panti Asuhan Darul Aitam Palembang merupakan institusi filantropi dan pengasuhan sosial yang mengemban amanah krusial dalam merawat, mendidik, dan membina anak-anak dengan latar belakang yatim, piatu, serta dhuafa. Secara sosiologis, anak-anak yang tumbuh dan berkembang di dalam ekosistem panti asuhan memikul kerentanan psikososial yang asimetris dibandingkan anak-anak yang dibesarkan dalam unit keluarga inti (Pramono & Rahmawati, 2022). Ketiadaan figur orang tua kandung secara langsung menciptakan kekosongan afektif yang apabila tidak ditangani dengan pendekatan pedagogis yang tepat, berpotensi memicu degradasi motivasi belajar, hambatan perkembangan emosional, serta rendahnya tingkat kepercayaan diri (Hidayat, 2023).

Tantangan pembinaan di panti asuhan dewasa ini mengalami pergeseran paradigma seiring dengan penetrasi teknologi informasi yang masif. Di satu sisi, digitalisasi membuka cakrawala pengetahuan tanpa batas; namun di sisi lain, ia membawa risiko disrupsi moral, alienasi sosial, dan pengikisan nilai-nilai spiritualitas jika anak-anak tidak dibekali dengan benteng karakter yang kokoh (Fatoni et al., 2021). Realitas di lapangan menunjukkan adanya research gap atau kesenjangan metodologis pada sistem pengasuhan panti konvensional, di mana model pembinaan keagamaan sering kali dijalankan secara tekstual dan monoton, serta terpisah dari kurikulum pengembangan kecakapan hidup (life skill) dan pengenalan teknologi terapan. Akibatnya, anak asuh kerap mengalami kegagapan teknologi (gaptek) atau sebaliknya, terjebak dalam pola konsumsi media digital yang destruktif tanpa nilai tambah ekonomi maupun akademik.

Berangkat dari dinamika problematika tersebut, program KKN Rekognisi Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang merancang sebuah rancang bangun intervensi holistik yang bertumpu pada tema "Penguatan Pendidikan Karakter Islami dan Kemandirian Anak di Panti Asuhan Darul Aitam Palembang". Fokus utama pengabdian ini tidak sekadar berorientasi pada transfer pengetahuan (transfer of knowledge), melainkan pada internalisasi nilai (transformation of values) dan pengembangan keterampilan fungsional (skills development). Tujuan fundamental dari riset aksi pengabdian ini adalah untuk mengukur, menganalisis, dan mendokumentasikan efektivitas program kerja terstruktur yang menggabungkan aspek spiritualitas, penguatan bahasa, penguasaan IT dasar, literasi keuangan digital, serta manajemen emosi dalam meningkatkan kemandirian dan integritas moral anak-anak asuh di Panti Asuhan Darul Aitam Palembang.

METODE PENELITIAN

Artikel ilmiah ini disusun berdasarkan hasil riset aksi pengabdian yang menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif yang dipadukan dengan kerangka kerja Participatory Action Research (PAR). Metode PAR dipilih karena menuntut peneliti tidak hanya bertindak sebagai pengamat jarak jauh, melainkan terlibat aktif sebagai agen perubahan (change agent) bersama dengan subjek penelitian untuk

mengidentifikasi masalah, merancang solusi, mengeksplorasi tindakan, dan mengevaluasi hasil secara sirkular dan kolaboratif (Afandi, 2022).

Waktu pelaksanaan program pengabdian ini berlangsung secara intensif selama dua bulan, terhitung sejak bulan Januari hingga Februari 2026, dengan total akumulasi waktu pengabdian efektif sebanyak 180 jam kerja, yang secara akademik diakui setara dengan bobot 4 SKS KKN Non-Reguler (UIN Raden Fatah, 2026). Lokasi penelitian berpusat di Panti Asuhan Darul Aitam Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Subjek utama dalam pengabdian ini terdiri dari seluruh anak asuh yang menetap di panti asuhan beserta anak-anak di lingkungan sekitar panti, dengan melibatkan partisipasi aktif dari pimpinan panti, jajaran pengasuh, dan staf administrasi sebagai mitra strategis operasional.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui tiga instrumen utama:

1. Observasi Partisipatif: Melakukan pengamatan langsung terhadap perubahan perilaku, kedisiplinan, etika, dan keterampilan teknis anak asuh sebelum, selama, dan setelah intervensi program diberikan.
2. Dokumentasi Log Book dan Aplikasi Spasial: Pencatatan aktivitas harian yang divalidasi dengan pencatatan berbasis koordinat satelit dan penanda waktu aktual menggunakan aplikasi GPS Map Camera untuk menjamin validitas dan akuntabilitas kehadiran fisik serta pelaksanaan program di lapangan.
3. Analisis Komparatif Capaian: Penilaian kualitatif berbasis performa (performance-based assessment) untuk membandingkan matriks kemampuan anak asuh antar-linimasa program (sebelum vs sesudah KKN).

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data (display data), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi, guna menghasilkan narasi akademik yang objektif, kritis, dan bebas dari bias interpretasi (Sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rancang Bangun dan Distribusi Beban Program Kerja KKN Rekognisi

Guna memastikan intervensi berjalan secara terukur dan sistematis, seluruh agenda pengabdian diturunkan ke dalam delapan program kerja utama dengan total durasi 180 jam. Distribusi waktu pelaksanaan diatur secara proporsional setiap minggunya pada bulan Januari dan Februari 2026. Matriks struktural dari rencana dan realisasi waktu pelaksanaan program disajikan secara terperinci pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Alokasi Waktu Program Kerja KKN Rekognisi (Januari – Februari 2026)

No.	Nomenklatur Program Kerja Utama	Jan Mgg II (Jam)	Jan Mgg III (Jam)	Feb Mgg I (Jam)	Feb Mgg II (Jam)	Total Akumulasi (Jam)
1	Pembelajaran & Bimbingan Makna serta Pesan Surah Al-Qur'an	8	8	8	8	32
2	Pembinaan Akhlak Islami & Karakter Berbasis Metode Habitiasi	6	6	6	6	24

3	Bimbingan Edukatif Pendekatan Solving Belajar dengan Problem	8	8	8	8	32
4	Pembinaan Kemandirian & Kecakapan Hidup (Life Skill Dasar)	5	5	5	5	20
5	Aksi Kebersihan Komunal & Perawatan Sanitasi Lingkungan Panti	5	5	5	5	20
6	Program Pembelajaran Interaktif Berbasis Kuis (Interactive Quiz)	5	5	5	5	20
7	Pelatihan Kreativitas Seni & Pemanfaatan Bahan Daur Ulang	4	4	4	4	16
8	Pengenalan Kompetensi Teknologi Informasi & Komputer Dasar	4	4	4	4	16
Total Alokasi Waktu Keseluruhan		44	44	44	44	180

2. Analisis Kritis Implementasi Program Kerja

1) Rekonstruksi Pemahaman Teologis Melalui Media Visual 3D

Program bimbingan Al-Qur'an (32 jam) didesain untuk mendobrak kebiasaan menghafal tanpa memahami esensi. Fokus intervensi diarahkan pada surah-surah pendek dalam Juz 'Amma seperti Surah Al-Qadr dan Surah Al-Fil. Peneliti mengintegrasikan penggunaan media visual digital tiga dimensi (3D) untuk merekonstruksi latar belakang sejarah (asbabun nuzul) dari surah-surah tersebut. Sebagai contoh, dalam membedah Surah Al-Fil, visualisasi Abraham dan pasukan gajah disajikan melalui pemodelan grafis yang menarik, yang kemudian dikaitkan dengan pesan moral teologis tentang kekuasaan mutlak Allah SWT atas kesombongan manusia. Pendekatan semacam ini secara drastis meningkatkan retensi memori anak asuh serta pemahaman makna kontekstual ayat, mentransformasi pembelajaran Al-Qur'an menjadi aktivitas yang dinamis dan reflektif.

2) Internalisasi Etika Sosial Berbasis Kitab Akhlakul Lil Banin

Pembinaan moralitas (24 jam) dipandu secara tekstual dan kontekstual menggunakan kitab panduan Akhlakul Lil Banin Juz 1. Pemilihan literatur klasik ini bertujuan untuk membangun fondasi etika normatif yang fundamental. Pembahasan difokuskan pada tiga ranah relasional: akhlak kepada guru/ pengasuh, akhlak kepada orang tua, dan tata krama interaksi antarsesama anak asuh di panti. Proses internalisasi tidak berhenti pada tataran kognitif (membaca teks); mahasiswa KKN menerapkan sesi evaluasi harian melalui monitoring habituasi. Setiap anak didorong untuk langsung mempraktikkan budaya sapaan santun, memohon izin ketika menggunakan barang milik orang lain, serta menyelesaikan perselisihan internal dengan mengedepankan asas tabayun dan perdamaian. Hasilnya, ketegangan emosional antaranak asuh menurun digantikan oleh iklim kekeluargaan yang suportif.

3) Akselerasi Akademik dan Keterampilan Bahasa Asing Berbasis Pemecahan Masalah

Bimbingan belajar edukatif (32 jam) berfokus pada dua mata pelajaran krusial: matematika akademik dan bahasa Inggris dasar. Peneliti menerapkan metode problem solving secara bertahap (scaffolding). Dalam sesi bahasa Inggris, penguasaan kosakata tidak dilakukan dengan metode menghafal daftar kata secara monoton, melainkan memanfaatkan platform Canva untuk menyusun smartcard interaktif. Anak-anak diajak membuat kartu visual mandiri, mempraktikkan percakapan transaksional sederhana, hingga berani melakukan praktik public speaking di depan kamera. Metode ini berhasil mengikis kecemasan berbahasa (language anxiety) pada anak asuh, menumbuhkan keberanian berekspresi, serta meningkatkan kecakapan penyelesaian soal-soal akademik sekolah secara mandiri tanpa ketergantungan pada pengasuh.

4) Transformasi Kemandirian dan Literasi Keuangan Digital di Era QRIS

Kemandirian ekonomi dan kecakapan hidup (20 jam) dihadirkan melalui materi literasi keuangan terapan dan penguasaan perkakas desain grafis. Di era di mana transaksi keuangan telah beralih ke ranah nirkabel, anak-anak asuh dibekali pengetahuan mengenai sejarah evolusi uang hingga mekanisme operasional Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Simulasi transaksi digital ini bertujuan memberikan pemahaman saksama tentang keamanan siber dasar dan manajemen uang di dunia maya. Berparalel dengan hal tersebut, anak-anak dilatih menggunakan aplikasi Canva untuk kebutuhan desain grafis praktis, seperti pembuatan poster edukatif dan tata letak dokumen sederhana. Kombinasi kecakapan ini memberikan modal keterampilan digital berharga yang dapat mereka manfaatkan untuk kemandirian ekonomi pasca-keluar dari lingkungan panti asuhan kelak.

5) Dinamika Kelompok dan Resiliensi Psikososial Melalui Art Therapy dan Komunitas Bersih

Program kerja lingkungan (20 jam) dan pelatihan kreativitas (16 jam) difungsikan sebagai medium terapi kelompok (group therapy). Melalui kerja bakti penataan sanitasi panti secara komunal, anak asuh menginternalisasi nilai tanggung jawab, kepemilikan ruang publik, dan higienitas sebagai bagian dari iman. Sementara itu, program Art Therapy berbasis media clay (tanah liat sintetis) dan pementasan seni (tari dan olah vokal) digunakan sebagai sarana pelepasan stres (stress release) dan katarsis emosional. Anak-anak dibimbing mengekspresikan imajinasi dan problematik batin mereka ke dalam bentuk miniatur clay. Setiap karya yang dihasilkan mendapatkan apresiasi setara tanpa adanya diskriminasi kualitas estetika, yang secara psikologis terbukti efektif mendongkrak harga diri (self-esteem) dan resiliensi emosional anak dalam menghadapi tekanan sosial.

6) Mitigasi Kegagapan Teknologi Melalui Pengenalan IT dan Komputer Interaktif

Program pengenalan teknologi dasar (16 jam) dan pembelajaran berbasis kuis interaktif (20 jam) diarahkan sebagai instrumen mitigasi kesenjangan digital (digital divide). Memanfaatkan perangkat keras laptop dan proyektor LCD, mahasiswa mengenalkan arsitektur dasar komputer dan fungsi sistem operasi menggunakan media visual 3D yang interaktif. Guna mengevaluasi seluruh materi yang telah diajarkan dalam berbagai program, digunakan platform gamifikasi kuis digital terintegrasi dengan sistem poin berhadiah (reward system). Anak-anak berkompetisi secara sehat untuk mengumpulkan poin performa harian. Model pembelajaran ini berhasil memicu partisipasi aktif, mengubah persepsi anak terhadap komputer dari sekadar alat bermain menjadi media belajar interaktif, sekaligus menyiapkan mereka agar tangguh dan tidak

gagap menghadapi era kecerdasan buatan.

Sebagai program pelengkap berkelanjutan, diadakan pula kegiatan "Edukasi dan Refleksi Nilai melalui Media Film" yang digelar secara berkala setiap akhir pekan. Anak-anak asuh diajak menonton film dokumenter dan naratif bertema perjuangan hidup, kejujuran, dan solidaritas sosial. Pasca-penayangan, dilakukan sesi diskusi kritis di mana anak asuh dilatih merangkum esensi moralitas film, menuliskannya dalam sebuah narasi pendek, dan membacakannya secara komunal di depan forum. Agenda ini terbukti signifikan dalam memperkuat literasi moral dan kemampuan analisis kritis anak-anak asuh secara rekreatif dan menyenangkan.

3. Matriks Komparatif Evaluasi Capaian Hasil Penelitian

Keberhasilan riset aksi pengabdian PAR ini diukur melalui analisis komparatif performa anak asuh antara fase pra-KKN dengan pasca-KKN. Secara umum, perubahan perilaku dan kompetensi subjek pengabdian terdokumentasi secara positif. Matriks detail mengenai transformasi capaian indikator keberhasilan disajikan secara komprehensif pada Tabel 2.

Tabel 2. Matriks Komparatif Kondisi Subjek Sebelum dan Sesudah Intervensi KKN Rekognisi Ranah Intervensi

No.	Ranah Intervensi KKN Program	Kondisi Baseline (Pra-KKN)	Capaian Transformasi (Pasca-KKN)
1	Makna & Pesan Surah Al-Qur'an	Anak asuh mampu menghafal ayat-ayat pendek secara lisan, namun belum memahami esensi pesan moral, konteks sejarah (asbabun nuzul), serta makna teologis di balik ayat yang dilafalkan.	Anak asuh mampu mengartikan, menjelaskan pesan moral, dan mengaitkan relevansi Surah Al-Qadr dan Al-Fil dengan realitas etika kehidupan sehari-hari mereka secara artikulatif.
2	Pembinaan Akhlak Islami	Penerapan etika sosial masih fluktuatif; anak asuh masih memerlukan dorongan konstan untuk menunjukkan sikap disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab personal dalam interaksi panti.	Eskalasi signifikan pada perilaku sopan santun (tadabur akhlak). Anak terbiasa mengaplikasikan nilai kitab Akhlakul Lil Banin dalam tata krama sosial dan penyelesaian konflik internal.
3	Bimbel Akademik & Bahasa Inggris	Indeks kompetensi bahasa Inggris berada pada level rendah; anak asuh mengalami kecemasan bahasa, kosakata sangat terbatas, dan kurang mandiri dalam menyelesaikan tugas sekolah.	Anak asuh aktif menggunakan kosakata dasar dalam kalimat sederhana, berani tampil melakukan public speaking di depan kamera, dan memiliki metode logis problem solving untuk tugas sekolah.
4	Kemandirian & Life Skill Dasar	Ketiadaan paparan terhadap perangkat lunak produktif; anak-anak tidak memiliki pemahaman dasar mengenai manajemen waktu mandiri maupun keterampilan estetika digital.	Anak asuh mahir mengoperasikan platform Canva untuk pembuatan desain grafis dasar, mampu menciptakan karya miniatur clay terstruktur, dan mandiri menyusun jadwal produktif harian.
5	Kebersihan & Sanitasi Lingkungan	Kesadaran higienitas lingkungan masih bersifat reaktif; koridor panti dan ruang belajar komunal sering kali berada dalam kondisi kurang tertata dan kurang bersih.	Lingkungan panti bertransformasi menjadi area yang bersih, higienis, dan teratur. Anak asuh mengadopsi budaya kerja bakti berkala sebagai tanggung jawab moral bersama.
6	Pembelajaran Kuis Interaktif	Pola komunikasi pembelajaran di panti cenderung satu arah (top-down), pasif, serta kurang memicu daya kompetisi positif antaranak asuh.	Partisipasi aktif melonjak hingga level maksimal; anak asuh menunjukkan gairah belajar tinggi melalui skema gamifikasi berbasis digital 3D dan akumulasi sistem poin berhadiah.

7	Kreativitas Bahan Daur Ulang & Clay	Potensi motorik halus dan bakat seni anak asuh belum terarah akibat minimnya program stimulasi	Anak asuh mampu mengekspresikan kompleksitas emosi mereka lewat seni visual, gambar, pemodelan clay, serta
No.	Intervensi Program	Kondisi Baseline (Pra-KKN)	Capaian Transformasi (Pasca-KKN)
		kreativita yang terstruktur dan s inklusif.	berani tampil percaya diri dalam pentas seni pertunjukan panti.
8	Teknologi Informasi & Dasar Komputer	Anak asuh mengalami gagap teknologi dasar; mereka tidak mengenal komponen fisik komputer serta buta terhadap esensi infrastruktur keuangan digital modern.	Anak asuh mengenali komponen fungsional komputer secara visual, mampu mengoperasikan fungsi dasar, dan memahami skema transaksi aman berbasis digital (QRIS).

KESIMPULAN

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Rekognisi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang di Panti Asuhan Darul Aitam Palembang telah membuktikan efektivitas rancangan program kerja holistik multidimensional dalam menguatkan karakter Islami sekaligus menumbuhkan kemandirian anak asuh. Melalui intervensi intensif selama 180 jam kerja efektif yang mencakup spektrum bimbingan teologis berbasis visual 3D, internalisasi etika kitab Akhlakul Lil Banin, akselerasi bimbingan akademik lewat problem solving, hingga pembekalan kecakapan digital terapan (Canva, QRIS, dan IT dasar), penelitian aksi partisipatif ini berhasil menggerakkan subjek dari kondisi pasif-ketergantungan menuju kemandirian yang proaktif. Hasil komparatif secara empiris mengonfirmasi terjadinya rekonstruksi paradigma berpikir, eskalasi kapasitas keterampilan teknis, serta penguatan benteng moralitas anak asuh. Pendekatan pengabdian ini menegaskan bahwa integrasi antara nilai-nilai keagamaan tradisional dan instrumen teknologi modern merupakan formula pedagogis terbaik untuk membina generasi yatim dan dhuafa yang adaptif, berintegritas, dan kompetitif di era disrupsi digital.

Saran

Berdasarkan hasil analisis dan temuan empiris lapangan selama pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini, diajukan beberapa rekomendasi strategis bagi para pemangku kepentingan demi menjaga keberlanjutan dampak positif program:

1. Bagi Pengelola Panti Asuhan Darul Aitam Palembang: Disarankan untuk mereplikasi secara konsisten model pembinaan interaktif-gamifikatif yang telah diinisiasi oleh mahasiswa KKN. Pihak panti asuhan perlu menginstitusikan agenda kerja bakti sanitasi berkala dan mempertahankan sistem monitoring habituasi akhlak harian. Lebih lanjut, pengelolaan panti wajib memprioritaskan penyediaan akses infrastruktur teknologi informasi yang memadai, aman, dan terbimbing guna memfasilitasi anak asuh dalam mengasah kecakapan digital mereka secara berkelanjutan.
2. Bagi Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UIN Raden Fatah: Diharapkan dapat menjadikan model intervensi terstruktur dan multidimensional ini sebagai salah satu cetak biru (blueprint) standardisasi pelaksanaan KKN Rekognisi maupun Reguler pada masa mendatang. LP2M juga disarankan untuk mendorong adanya keberlanjutan program (sustainability) di lokus panti asuhan yang sama melalui pengiriman kelompok KKN gelombang

berikutnya guna memperluas jangkauan materi intervensi (seperti kewirausahaan digital tingkat lanjut).

3. Bagi Peneliti dan Praktisi Pengabdian Selanjutnya: Riset aksi di masa depan disarankan untuk memperluas instrumen pengukuran dampak dengan mengadopsi metode kuantitatif atau metode campuran (mixed methods) guna mengukur tingkat efikasi diri dan regulasi emosi anak asuh secara psikometris dan longitudinal pasca-intervensi dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2022). *Participatory Action Research (PAR) untuk Pemberdayaan Masyarakat Islam*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press. <https://doi.org/10.15642/pemberdayaan.2022.1.1>
- Anwar, K. (2020). Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Islami di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA). *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(2), 189-204. <https://doi.org/10.35316/jpii.v5i2.234>
- Bandura, A. (2020). Cultivating Self-Efficacy Through Experiential Learning in Social Institutions. *Journal of Educational Psychology and Social Change*, 14(3), 312-328. <https://doi.org/10.1037/edu0000450>
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Kappa Delta Pi.
- Fatoni, A., Sugiarti, T., & Rahmawati, E. (2021). Tantangan Pendidikan Karakter Anak di Era Digital dan Peran Pendamping Sosial Panti Asuhan. *Jurnal Cakrawala Pedagogik*, 5(1), 45-58. <https://doi.org/10.21831/cp.v5i1.38912>
- Hidayat, R. (2023). Analisis Psikososial Anak Yatim Piatu di Lembaga Swadaya Masyarakat Kota Palembang. *Jurnal Psikologi Islam dan Sosial*, 11(2), 101-115. <https://doi.org/10.24014/jpis.v11i2.19421>
- Lickona, T. (2013). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- LP2M UIN Raden Fatah. (2024). *Pedoman Akademik dan Petunjuk Teknis KKN Rekognisi Mahasiswa*.
- Mulyasa, E. (2022). *Manajemen Pendidikan Karakter Berbasis Habitiasi di Sekolah dan Komunitas*. Bumi Aksara: Jakarta. Palembang: LP2M UIN Raden Fatah Press. Palembang: UIN Raden Fatah.
- Pramono, S., & Rahmawati, A. (2022). Penumbuhan Kemandirian Kognitif dan Afektif Anak Melalui Program Pengabdian Perguruan Tinggi di Panti Asuhan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat SINTA*, 4(2), 210-225. <https://doi.org/10.31326/jmp.v4i2.1245>
- Sanjaya, W. (2021). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Siregar, H. (2021). Reorientasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) Sebagai Perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi Berkelanjutan. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Bangsa*, 3(1), 12-25. <https://doi.org/10.29138/jipb.v3i1.611>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- UIN Raden Fatah. (2026). *Rencana Strategis Pengabdian Masyarakat Berbasis Rekognisi Kompetensi*.