



CyberPal: Pendampingan Pembelajaran Etika melalui Kegiatan Roleplay Interaktif Berbasis AI di Panti Asuhan Medokan Ayu

Wahyu Agil Prasetyo¹, Gusmaniarti¹, Imtihanatul Ma'isyatuts Tsalisah¹, Wiwi Wikanta¹, Dian Berkah¹, Amalia Nurul Arfianti¹, Ana Andila Ningsih¹, Anggi Mey Utari¹, Anisya Nur Hafidah¹, Fanesia Putri Azzahra¹, Gitanyali Bening Maretina¹, Maulidiana A'yunin¹, Mayasara Ayunina¹, Zaenal Fanani¹

¹Universitas Muhammadiyah Surabaya

Corresponding Author: wikanta@fkip.um-surabaya.ac.id

Article History:

Received: 20-08-2026

Revised: 09-09-2026

Accepted: 18-09-2026

Keywords:

Pembelajaran Etika,

Panti Asuhan

Muhammadiyah

Medokan Ayu, Roleplay

Interaktif

Abstrak: Pengabdian ini dilatarbelakangi permasalahan perilaku akhlak ta'awun (tolong-menolong) anak-anak di Panti Asuhan Muhammadiyah Medokan Ayu Surabaya, berupa rendahnya kepedulian, kurangnya kerja sama, serta belum optimalnya integrasi nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyahan (AIK) dan media pembelajaran yang menarik. Kegiatan bertujuan mengubah perilaku anak pada aspek akhlak ta'awun melalui inovasi CyberPal (Cyber Puppet AI Learning), media boneka tangan berbasis Artificial Intelligence (AI) yang dipadukan dengan metode roleplay interaktif, dilaksanakan dalam empat tahap: persiapan, pelaksanaan pembelajaran, pendampingan, serta monitoring dan evaluasi. Materi meliputi adab kepada orang yang lebih tua, pengenalan akhlak ta'awun, dan kisah teladan Nabi Muhammad SAW. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata perilaku anak panti sebesar 18%, dari 67,5% menjadi 85,5%, berdasarkan delapan indikator pengamatan, didukung tindak lanjut berupa game interaktif berbasis nilai akhlak ta'awun. Kegiatan ini terbukti meningkatkan partisipasi, kerja sama, kepedulian, serta penerapan akhlak ta'awun dalam kehidupan sehari-hari anak panti.

© 2026 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat urban ditandai oleh kompleksitas sosial yang tinggi, mobilitas penduduk yang dinamis, serta keterbukaan luas terhadap arus perubahan teknologi dan informasi. Karakteristik ini menghadirkan tantangan tersendiri dalam proses pembentukan karakter generasi muda, terutama bagi anak-anak yang tumbuh dalam lembaga sosial seperti panti asuhan. Dalam konteks perkotaan, panti asuhan tidak sekadar berfungsi sebagai tempat pemenuhan kebutuhan dasar, melainkan juga berperan sebagai pusat pendidikan nonformal yang membentuk kemandirian, karakter, dan nilai-nilai religius anak [1]. Lembaga ini menjadi ruang komunitas yang strategis dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan bagi anak-anak dari keluarga kurang mampu yang memerlukan pembinaan menyeluruh.

Panti Asuhan Muhammadiyah Medokan Ayu Surabaya merupakan salah satu lembaga sosial berbasis Islam yang berlokasi di kawasan Medokan Asri No. 25 Rungkut,

Surabaya Timur, dimana lokasi mitra berjarak 10 km dari Universitas Muhammadiyah Surabaya. Panti asuhan ini berdiri tanggal 22 Juli 2010 di kepalai oleh Bapak Suprpto, [S.Pd](<http://s.pd>) yang menampung kurang lebih 49 anak asuh dengan rata-rata usia 5--12 tahun dari latar belakang sosial ekonomi menengah ke bawah. Panti asuhan ini dikenal oleh dinas sosial Kota Surabaya sebagai panti asuhan bayi yang mana menjadi tempat perlindungan dan perawatan bagi bayi yang terlantar hingga mendapatkan penanganan yang sesuai. Secara sosial, anak-anak hidup dalam lingkungan komunal terstruktur dengan rutinitas ibadah berjamaah, belajar kelompok, dan interaksi sosial harian. Namun, rasio jumlah pengasuh yang tidak sebanding dengan jumlah anak menjadi hambatan signifikan dalam memberikan perhatian individual yang optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kepercayaan diri anak asuh di panti asuhan akibat keterbatasan dukungan emosional dan lingkungan sosial yang homogen [2].



Gambar 1. Panti Asuhan Muhammadiyah Medokan Ayu

Berdasarkan hasil observasi awal di panti asuhan, terdapat beberapa permasalahan mendasar yang perlu mendapat perhatian yang lebih lanjut. Implementasi nilai sentral dalam Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) yakni akhlak ta'awun (tolong-menolong), belum termanifestasi secara konsisten dalam interaksi sehari-hari anak asuh. Sikap empati, kepedulian, dan kerjasama antar sesama masih memerlukan penguatan yang lebih terarah dan terprogram. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan perkembangan teknologi secara optimal, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar anak. Hal ini disebabkan juga karena jumlah pengasuh yang tidak sebanding dengan jumlah keseluruhan anak. Permasalahan ini mengindikasikan bahwa pendidikan karakter berbasis Al-Islam dan Kemuhammadiyah memerlukan pendekatan metodik yang inovatif dan kontekstual agar nilai-nilai AIK dapat diinternalisasi secara mendalam pada sikap dan perilaku nyata peserta didik [3].

Akhlak ta'awun merupakan nilai etika Islam yang fundamental, yakni sikap saling tolong-menolong dalam kebaikan dan ketakwaan sebagaimana diamanatkan dalam QS. Al-Mā'idah ayat 2. Dalam kehidupan komunal panti asuhan, nilai ta'awun memiliki peran yang sangat penting karena anak-anak hidup dalam komunitas yang menuntut kebersamaan, kepedulian, dan kerja sama sehari-hari. Tanpa internalisasi ta'awun yang kuat, interaksi sosial anak asuh cenderung bersifat individualistik dan kurang peka terhadap kebutuhan orang lain di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penanaman akhlak ta'awun perlu dilakukan melalui pengalaman langsung yang bermakna bagi anak. Faridli dkk. [4] menyatakan bahwa harmonisasi nilai AIK seperti akhlak ta'awun dengan kecakapan abad ke-21 merupakan landasan penting dalam membentuk generasi muslim yang berakhlak, kolaboratif, dan berkontribusi nyata bagi masyarakat.

Dengan perkembangan inovasi teknologi yang semakin canggih, pemanfaatan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) menjadi alternatif yang menjanjikan untuk

memperkuat internalisasi nilai-nilai akhlak secara kontekstual dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah *CyberPal (Cyber Puppet AI Learning)*, yakni media roleplay interaktif yang mengintegrasikan boneka tangan berkarakter dengan teknologi AI sebagai narator skenario adaptif. Hal ini memungkinkan anak belajar nilai ta'awun melalui simulasi situasi tolong-menolong yang nyata, dinamis, dan responsif terhadap partisipasi aktif mereka. Sari dan Salehudin [5] membuktikan bahwa teknologi AI yang diintegrasikan sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak usia dini secara signifikan, menjadikan proses belajar lebih personal, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan individual.

Kegiatan pendampingan ini bertujuan untuk memberikan bimbingan dalam perubahan perilaku anak pada aspek akhlak ta'awun melalui inovasi *CyberPal (Cyber Puppet AI Learning)*, yaitu media boneka tangan berbasis AI yang dipadukan dengan metode *role play* interaktif, yang mengintegrasikan boneka tangan berkarakter dengan teknologi AI yang menekankan keterlibatan langsung anak dalam setiap tahap pembelajaran. Melalui program ini, diharapkan anak asuh tidak hanya memahami konsep ta'awun secara kognitif, melainkan mampu menginternalisasikannya sebagai karakter hidup yang terwujud dalam sikap empati, kerja sama, dan kepedulian nyata terhadap sesama dalam keseharian.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan Kegiatan

Tahapan kegiatan pengabdian yang dilakukan pada anak-anak Panti Asuhan Medokan Ayu ini dibagi dalam 3 bagian, yaitu [6]:



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Tahap persiapan dilakukan untuk menyiapkan seluruh kebutuhan yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan. Kegiatan tersebut meliputi a) koordinasi dengan mitra mengenai jadwal, bentuk kegiatan, dan tempat kegiatan pelaksanaan pengabdian dilaksanakan, b) penyusunan rencana kegiatan yang terdiri atas penyampaian video AI, dan c) penyusunan materi kegiatan terkait "Akhlak Ta'awun", adab berbicara kepada orang yang lebih tua, perilaku baik dan buruk, serta kisah teladan nabi. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pengabdian dilakukan dalam bentuk, a) menayangkan video suara berbasis AI menggunakan *CyberPal* (boneka tangan) tentang akhlak ta'awun dengan

menambahkan kegiatan *ice breaking* tentang 4 kata ajaib, b) menerapkan dengan cara anak mengajak anak untuk *role play* dengan boneka tangan tentang 4 kata ajaib, dan c) *role play* perbuatan baik dan buruk berbasis *game*.

Tahap refleksi dilaksanakan dengan berbagi pengalaman selama proses pengabdian dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan pelaksanaan kegiatan. Melalui kegiatan refleksi bersama ini sangat membantu untuk menyusun kegiatan pengabdian di pertemuan selanjutnya karena diperlukannya penyesuaian dengan kondisi yang ada di panti asuhan. Pada akhir pembelajaran, anak diajak untuk menyampaikan perasaan mereka atas pembelajaran yang dilaksanakan sebagai masukan dari pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, masukan juga didapatkan dari hasil monitoring, evaluasi, dan tindak lanjut melalui visiting dosen pembimbing.

Partisipasi Mitra

Mitra yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini adalah Panti Asuhan Medokan Ayu. Dalam pelaksanaannya, mitra memiliki beberapa peran, yaitu: a) berpartisipasi aktif sebagai pendamping pelaksanaan program pengabdian yang diterapkan pada anak asuh panti, b) sebagai penyedia tempat atau lokasi untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam rangkaian pengabdian masyarakat, c) menyediakan informasi formal yang diperlukan selama kegiatan berlangsung, serta d) mampu berkolaborasi secara baik selama proses pengabdian dilangsungkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, dengan hasil sebagai berikut:

Tahap Persiapan



Gambar 3. Kegiatan observasi dan koordinasi dengan Panti Asuhan Medokan Ayu sebagai tahap awal untuk persiapan pelaksanaan program pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan melakukan wawancara bersama dengan pengurus panti asuhan untuk mengidentifikasi kebutuhan, kondisi, dan permasalahan yang ada. Kegiatan observasi ini dilakukan selama dua kali pertemuan, dimana pertemuan pertama fokus pada identifikasi permasalahan serta kebutuhan. Untuk pertemuan kedua, observasi terfokus pada jumlah mayoritas usia anak, dengan demikian dapat menentukan salah satu opsi solusi atas permasalahan yang telah didapatkan di observasi hari pertama. Dalam observasi kedua ini, bertepatan dengan adanya acara di panti, sehingga dapat melakukan observasi secara langsung mengenai perilaku anak-anak jika ada kegiatan yang diselenggarakan. Tujuan dari kegiatan ini untuk menggali informasi yang akan menjadi dasar dalam penyusunan program pengabdian sesuai dengan kebutuhan di Panti Asuhan Medokan Ayu.



Gambar 4. Diskusi rangkaian kegiatan, penyusunan materi, dan penentuan jadwal kegiatan

Kegiatan diskusi tim pengabdian dilakukan untuk membahas mengenai rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan di panti sesuai dengan pembahasan dengan pihak panti terkait urgensi kebutuhan anak. Setelah itu, juga dilakukan penyusunan materi serta membuat perangkat ajar dan penyiapan media, alat, serta bahan yang dibutuhkan selama pengabdian. Dalam diskusi ini juga membahas mengenai pembagian tugas dalam membuat video dimana setiap video memiliki 4 materi berbeda. Video tersebut merupakan aspek pendukung dalam menyampaikan materi melalui cyberpal (boneka tangan).

Pelaksanaan Pendampingan

1. Pendampingan Pertemuan Pertama



Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran menampilkan materi pembelajaran video AI dengan bantuan boneka tangan

Pendampingan pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan dengan materi Pengenalan Adab kepada Orang yang Lebih Tua menggunakan video berbasis AI sebagai media pembelajaran. Kegiatan diawali dengan pembukaan, pengecekan kehadiran anak, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, anak-anak diajak menyimak video berbasis AI yang menampilkan berbagai contoh perilaku menghormati dan membantu orang yang lebih tua dalam kehidupan sehari-hari. Melalui tampilan visual dan audio yang menarik, peserta lebih mudah memahami makna ta'awun serta pentingnya menerapkan adab kepada orang yang lebih tua.

Kegiatan pendampingan tahap inti anak diminta mengamati isi video, mendengarkan penjelasan, dan mengidentifikasi nilai-nilai akhlak yang ditampilkan. Setelah pemutaran video selesai, pendamping mengajak peserta berdiskusi mengenai pesan moral yang terkandung dalam tayangan tersebut. Peserta diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta menceritakan pengalaman mereka dalam menerapkan sikap menghormati orang tua, guru, maupun orang yang lebih dewasa di lingkungan sekitar.



Gambar 6. Penguatan materi dengan Ice Breaking 4 kata ajaib

Untuk meningkatkan semangat dan konsentrasi peserta setelah kegiatan penyampaian materi, dilaksanakan ice breaking "4 Kata". Pada kegiatan ini, peserta diminta mengikuti instruksi dan menyebutkan empat kata sesuai tema yang ditentukan secara bergantian. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melatih konsentrasi, serta meningkatkan keberanian peserta dalam berinteraksi dengan teman-temannya.

Selama proses pembelajaran berlangsung, pendamping memberikan arahan, penguatan, dan pendampingan kepada peserta sesuai kebutuhan. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan mereka dalam menyimak video, menjawab pertanyaan, serta mengikuti kegiatan ice breaking. Pembelajaran kemudian ditutup dengan penyampaian kesimpulan mengenai pentingnya menerapkan sikap ta'awun dan adab kepada orang yang lebih tua dalam kehidupan sehari-hari, dilanjutkan dengan refleksi singkat dan doa penutup.

2. Pendampingan Pertemuan Kedua



Gambar 7. Kegiatan Role Play Cyberpall dengan bantuan video berbasis AI sebagai media pembelajaran

Kegiatan diawali dengan pembukaan dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, peserta menyimak video AI yang menampilkan contoh interaksi positif di dunia digital, seperti penggunaan bahasa yang santun, sikap saling menghargai, dan perilaku tolong-menolong dalam berkomunikasi secara daring. Setelah menyaksikan video, peserta mengikuti kegiatan Role Play Cyberpall dengan memerankan berbagai situasi komunikasi di media digital. Melalui kegiatan ini, peserta berlatih menerapkan nilai-nilai akhlak dalam berinteraksi dengan orang lain, baik secara langsung maupun melalui media sosial. Pendamping memberikan arahan dan penguatan agar peserta dapat memahami perilaku yang sesuai dalam lingkungan digital.

Kegiatan dilanjutkan dengan ice breaking "4 Kata Ajaib" yang diikuti secara aktif oleh peserta Untuk meningkatkan semangat dan konsentrasi belajar. Kegiatan berlangsung dengan antusias dan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran kemudian ditutup dengan refleksi singkat serta penyampaian pesan mengenai pentingnya menerapkan sikap santun, menghargai orang lain, dan bertanggung jawab dalam berkomunikasi di dunia digital.

3. Pendampingan Pertemuan Ketiga dan Keempat



Gambar 8. Pelaksanaan pembelajaran video kisah teladan nabi muhammad, bermain game interaktif dan menempel poster

Kegiatan pertemuan 3 dan 4 difokuskan pada penguatan kemampuan anak dalam membedakan perbuatan baik dan buruk secara kontekstual. Mahasiswa menampilkan video AI yang menggambarkan percakapan karakter mengenai perilaku baik dan buruk. Selanjutnya, anak-anak berpartisipasi dalam permainan interaktif di mana mereka diminta mengambil botol berisi deskripsi perilaku dan menempatkannya pada area "perbuatan baik" atau "perbuatan buruk". Permainan ini berlangsung penuh antusias dan mendorong keterlibatan seluruh peserta. Anak-anak menonton video kisah teladan Nabi Muhammad SAW yang menggambarkan nilai-nilai akhlak ta'awun, meliputi menghormati orang tua, bertutur kata yang baik, tolong-menolong, dan menjauhi perkataan kasar. Setelah menonton, anak bermain game "Baik atau Buruk" menggunakan kartu situasi, kemudian memerankan perilaku yang tertera pada kartu tersebut. Di akhir sesi, anak-anak menyampaikan contoh perilaku baik melalui roleplay boneka tangan AI, kemudian bersama-sama menyimpulkan perbedaan komunikasi yang baik dan kurang baik. Sebagai puncak kegiatan, anak-anak menempel gambar dan poster bertema "Aku Anak Berakhlak Ta'awun" sebagai komitmen nyata terhadap nilai yang telah dipelajari. Sesi refleksi bersama menutup kegiatan, dan sebagai bentuk nyata penanaman nilai ta'awun, mahasiswa bersama peserta didik menyerahkan bantuan sembako kepada pihak panti asuhan.



Gambar 9. Refleksi, dan penutup serta Kegiatan sosial (penanaman nilai ta'awun)

4. Kegiatan Penutup

Akhir kegiatan, tim pengabdian menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak panti yang telah memberikan kesempatan, sambutan hangat, serta dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Tim pengabdian juga menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan dalam pelaksanaan program maupun hal-hal yang kurang berkenan selama berinteraksi dengan anak-anak dan pengurus panti. Tim pengabdian berharap kegiatan yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat serta menjadi pengalaman yang berkesan bagi seluruh peserta. Selain itu, silaturahmi yang telah terjalin diharapkan dapat terus terjaga dengan baik. Kegiatan kemudian ditutup dengan doa bersama dan sesi dokumentasi sebagai bentuk kenang-kenangan atas kebersamaan yang telah terjalin.

Setelah dilaksanakannya kegiatan pendampingan, tim pengabdian melakukan penghitungan hasil observasi selama proses pengabdian berlangsung. Ketercapaian tujuan kegiatan diukur berdasarkan indikator sikap yang telah ditetapkan sejak tahap perencanaan, mencakup delapan aspek perilaku berbasis nilai AIK. Penilaian dilakukan melalui lembar observasi yang diisi oleh fasilitator selama setiap pertemuan, jurnal refleksi anak, serta portofolio kegiatan sosial keagamaan. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang konsisten dan signifikan dari pertemuan pertama hingga ketiga pada seluruh indikator yang ditetapkan.

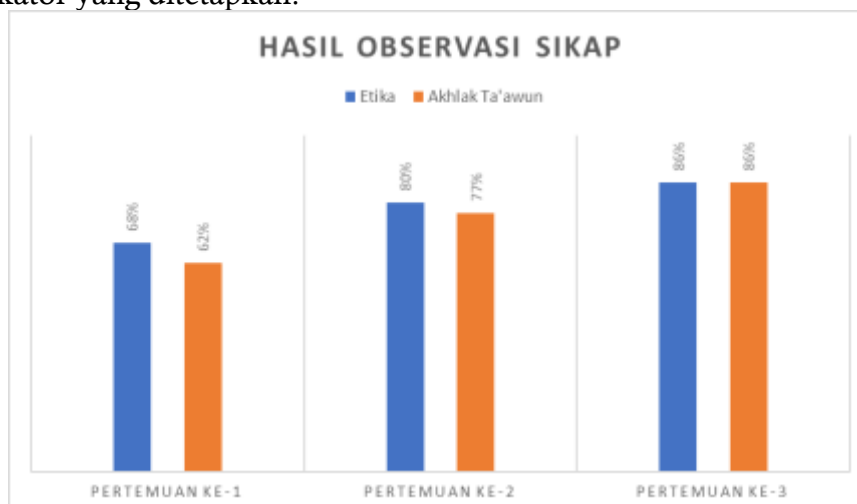


Diagram 1. Hasil observasi sikap etika (berwarna biru) dan akhlak ta'awun (berwarna jingga) pada pertemuan ke-1, pertemuan ke-2, dan pertemuan ke-3

Berdasarkan diagram batang diatas, warna biru menunjukkan indikator etika secara keseluruhan yang meliputi (1) Mengucapkan salam, (2) Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan, (3) Menggunakan bahasa yang sopan, (4) Menghormati teman dan pengasuh, (5) Bertanggungjawab atas tugas, (6) Menunjukkan sikap jujur, (7) Saling tolong menolong, dan (8) Duduk rapi ketika belajar. Sedangkan untuk warna jingga menunjukan indikator akhlak ta'awun yang meliputi (1) Menggunakan bahasa yang sopan, (2) Menghormati teman dan pengasuh, (3) Bertanggung jawab atas tugas, dan (4) Saling tolong menolong.

Hasil observasi yang digambarkan dalam grafik, diketahui bahwa dari delapan indikator etika mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada pertemuan pertama, persentase dari aspek etika yaitu 68% dan pada aspek akhlak ta'awun sebesar 62%. Persentase aspek etika pada pertemuan kedua sebesar 80% dan pada aspek akhlak ta'awun sebesar 77%. Sedangkan pada pertemuan ketiga, persentase aspek etika dan akhlak ta'awun sebesar 86%. Diagram diatas menunjukkan adanya peningkatan pada aspek etika dan akhlak ta'awun yang diamati. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *roleplay* interaktif sangat efektif dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap (etika dan akhlak ta'awun) pada anak-anak di Panti Asuhan Medokan Ayu Surabaya.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung mampu memberikan kontribusi nyata dalam penguatan karakter anak di lingkungan panti asuhan. Pada penelitian yang Susanti dkk [7] diketahui bahwa penerapan metode *role play* mampu meningkatkan beberapa aspek yang salah satunya yakni etika. Penelitian tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifah dkk [8] yang dimana diperoleh data bahwa, *Problem Based Learning* dapat memperdalam penghayatan nilai-nilai keislaman seperti etika, moral, dan akhlak. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan *role play*, permainan edukatif, dan refleksi bersama terbukti lebih mudah memahami serta menerapkan nilai-nilai akhlak ta'awun dibandingkan apabila materi hanya disampaikan melalui metode ceramah.

Peningkatan yang terjadi pada seluruh indikator sikap (etika dan akhlak ta'awun) menunjukkan bahwa pendekatan *experiential learning* yang dikombinasikan dengan media boneka tangan berbasis AI (*CyberPal*) efektif dalam menggeser pola pembelajaran dari yang bersifat pasif dan informatif menjadi aktif dan transformatif. Hal ini dibuktikan dengan pendapat Rahayu dkk [9] yang menyatakan bahwa boneka tangan memberikan dampak positif terhadap minat dan pemahaman anak karena penyajiannya berbentuk cerita yang menarik dan mudah diikuti. Dari perspektif kesesuaian dengan kondisi masyarakat urban, model *CyberPal* dinilai sangat kontekstual karena merespons realitas kehidupan anak di lingkungan perkotaan yang memiliki eksposur tinggi terhadap teknologi digital namun di sisi lain mengalami keterbatasan interaksi sosial yang bermakna. Pemanfaatan AI sebagai medium pembelajaran bukan sekadar inovasi teknologis, melainkan juga sebuah jembatan strategis untuk membawa nilai-nilai keislaman ke dalam bahasa dan medium yang akrab bagi generasi muda perkotaan.

Meskipun demikian, perlu diakui bahwa keberhasilan program ini tidak terlepas dari dinamika dan tantangan yang dihadapi di lapangan. Keterbatasan waktu, heterogenitas karakteristik anak panti, serta ketergantungan pada infrastruktur teknologi menjadi faktor yang perlu diantisipasi dalam pengembangan program ke depan. Oleh karena itu, keberlanjutan dan efektivitas jangka panjang program ini sangat bergantung pada komitmen pihak panti asuhan untuk melanjutkan pembiasaan nilai-nilai yang telah ditanamkan, serta dukungan institusional dari Universitas Muhammadiyah Surabaya melalui program pengabdian masyarakat yang berkelanjutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program CyberPal (Cyber Puppet AI Learning) di Panti Asuhan Muhammadiyah Medokan Ayu Surabaya berhasil memberikan kontribusi positif dalam penguatan akhlak ta'awun dan nilai-nilai Al-Islam Kemuhammadiyah (AIK) pada anak-anak panti asuhan. Implementasi pembelajaran berbasis roleplay interaktif dengan dukungan boneka tangan dan teknologi AI mampu meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dalam proses belajar. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata keseluruhan perilaku anak panti yakni 18% dari persentase awal 67,5% menjadi 85,5% sesuai delapan indikator pengamatan. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek kepedulian, kerja sama, sikap saling membantu, kemampuan berkomunikasi secara santun, penghormatan kepada orang yang lebih tua, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi bersama, maka tindak lanjut yang diberikan berupa game interaktif fisik yakni "Pilih dan Letakkan". Disisi lain temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media CyberPal berbasis AI yang dipadukan dengan metode roleplay interaktif efektif dalam mengembangkan karakter dan keterampilan sosial sehingga mampu membantu anak memahami, menghayati, dan mempraktikkan nilai-nilai akhlak ta'awun dalam kehidupan sehari-hari. Kelebihan program ini terletak pada kemampuannya mengintegrasikan teknologi digital yang dekat dengan kehidupan anak-anak perkotaan dengan pendidikan karakter Islami yang kontekstual dan menyenangkan serta menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual untuk meningkatkan keterlibatan anak sekaligus memperkuat pembentukan karakter secara berkelanjutan. Penggunaan Cyberpal menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif peserta melalui pengalaman langsung, permainan edukatif, serta kegiatan reflektif.

Namun demikian, pelaksanaan program masih menghadapi beberapa keterbatasan, seperti waktu pendampingan yang relatif singkat, perbedaan karakteristik dan tingkat pemahaman anak, serta ketergantungan pada ketersediaan perangkat dan dukungan teknologi. Oleh karena itu, pengembangan program di masa mendatang dapat dilakukan melalui pendampingan yang lebih berkelanjutan, perluasan materi akhlak dan AIK yang diajarkan, peningkatan kapasitas pengasuh dalam memanfaatkan media berbasis AI, serta penerapan model CyberPal pada lembaga pendidikan nonformal lainnya. Dengan pengembangan tersebut, CyberPal berpotensi menjadi model pembelajaran karakter Islami yang inovatif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan generasi muda di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Surabaya atas kesempatannya untuk mengabdikan diri kepada masyarakat serta dosen pengampu mata kuliah Al Islam dan Kemuhammadiyah yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses pengabdian. Kepada kepala panti asuhan Medokan Ayu yang telah memberikan waktu dan tempat untuk melakukan pengabdian serta anak-anak panti asuhan Medokan Ayu yang sudah mengikuti pembelajaran dengan semangat. Kepada rekan-rekan kelompok atas kerjasamanya dalam proses pengabdian serta seluruh pihak yang telah membantu dalam kelancaran kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Indrawan and H. Wijoyo, *Pendidikan Luar Sekolah*, 1st ed. Banyumas: CV. Pena Persada, 2020.
- [2] Agustina, S. Ho, E. Angelina, and C. Stivanus, "MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK-ANAK REMAJA YANG TINGGAL DI PANTI ASUHAN X," *J. Serina Abdimas*, vol. 3, no. 3, pp. 754--763, 2025.
- [3] A. Djauhari and A. Mansah, "Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Al-Islam dan Kemuhammadiyah dengan Metode Shibghah di Universitas Muhammadiyah Jakarta," *J. Kemuhammadiyah dan Integr. Ilmu*, pp. 52--65, 2023, doi: <https://doi.org/10.24853/jkii.1.1.52-65>.
- [4] E. M. Faridli, S. Anif, H. J. Prayitno, and A. Muhibbin, "Revolusi pendidikan Indonesia : harmoni al-Islam , kemuhammadiyah , dan kecakapan abad-21," vol. 10, no. 1, pp. 194--199, 2024.
- [5] P. N. Sari and M. Salehudin, "Peran Teknologi AI PAUDPEDIA sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK ABA 3 Samarinda," vol. 9, no. 3, pp. 169--179, 2024.
- [6] M. Anas, F. Senoaji, and G. Gusmaniarti, "Pendampingan Kelompok Sadar Wisata Pantai Tlangoh Menuju ' Blue Marine Economy ' Berbasis Pariwisata Halal," pp. 763--775, 2025.
- [7] H. Susanti, E. Susetyarini, and D. Susanto, "Literature review: integrasi model pembelajaran oide dengan model pembelajaran role playing terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan perilaku etis," *J. Pendidik. Islam*, 2024.
- [8] R. D. Afifah, W. L. Hunaida, and A. Muqit, "Model Problem Based Learning Berbasis Media Sosial : Inovasi Pembelajaran untuk Penanaman Nilai-Nilai Islami," 2025.
- [9] S. J. Rahayu, "Eksplorasi Potensi BonekaTangan sebagai Media Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini," vol. 10, no. 3, pp. 2423--2432, 2024.