

# **Pendampingan Remaja untuk Meningkatkan Literasi dan Resiliensi Berbasis Edugame di Masjid Al Huda Harnas Jageran Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta**

**Oleh: Prof. Dr. Siti Irene Astuti Dwiningrum, M.Si.; Dr. Rukiyati, M.Hum.; Dr. Ariefa Efianingrum, M.Si.**

## **ABSTRAK**

Masalah utama membahas kurangnya literasi dan ketahanan yang tinggi di kalangan Pemuda Masjid sebagai generasi mendatang, yang sangat penting dalam menghadapi kompleksitas dan tantangan kehidupan modern. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupaya mempromosikan ketahanan sebagai dasar dari semua karakter positif yang meningkatkan kekuatan emosional dan psikologis individu. Untuk meningkatkan literasi dan ketahanan, berbagai strategi digunakan dengan menggunakan metode dan media yang berbeda untuk memfasilitasi kemampuan beradaptasi ketika menangani masalah multifaset. Tujuan akhir dari program pendampingan untuk Pemuda Masjid ini adalah untuk meningkatkan literasi dan ketahanan melalui penerapan edugames. Pendekatan Participatory Action Research (PAR) memandu proses pendampingan, yang melibatkan berbagai kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan literasi dan ketahanan. Kegiatan-kegiatan ini mencakup pengenalan konsep literasi dan ketahanan kepada Pemuda Masjid, presentasi edugames berbasis literasi dan ketahanan, panduan pemanfaatannya, dan bantuan dalam mengajar siswa dan Pemuda Masjid untuk menggunakan edugames secara efektif. Hasil dari kegiatan berkontribusi pada Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), yang pada gilirannya mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi. Ini termasuk IKU 2, yang melibatkan lima mahasiswa pendamping pemuda di masjid dan mahasiswa agama di luar kampus; IKU 3, yang melibatkan pengenalan dua belas produk penelitian dari Matching Fund 2022 kepada para pemuda di masjid dan santri agama dalam rangka meningkatkan ketahanan dan literasi numerasi melalui edugames; IKU 4, yang mengundang praktisi untuk mengajar di masjid dengan mendukung tim PKM mengenai edugames; dan IKU 5, yang memproduksi video kegiatan, hak kekayaan intelektual (HKI), dan artikel berbasis kegiatan PKM di lingkungan masjid untuk diserahkan ke SINTA 4.

*Kata Kunci: Remaja Masjid, Literasi dan Resiliensi, Edugame*