

## **Pengembangan Literasi Media Pembelajaran Edukatif Dalam Program Kkn Di Desa Lissaga (Studi Di Tk Sunali Lissaga, Kec. Bessesangtempe)**

Nurul fitrah Ariswan<sup>1</sup>, Ismail bachtiyar<sup>2</sup>, Irfan YanYa<sup>3</sup>, Bella Sapirah<sup>4</sup>, Ade Mulyanti<sup>5</sup>, Risky Padila<sup>6</sup>, Kasmawati<sup>7</sup>, Jamisa<sup>8</sup>, Nurfitriah Ramadhani<sup>9</sup>, Hardianto Hamid<sup>10</sup>.

Universitas Islam Negeri Palopo<sup>1</sup>

Corresponding email: [2202010018@uinpalopo.ac.id](mailto:2202010018@uinpalopo.ac.id)

Number Whatsapp: 085240484572

### **ARTICLE INFO**

#### **Article History**

Submission: 17-12-2025

Review: 20-12-2025

Revised: 20-12-2025

Accepted: 20-12-2025

Published: 20-12-2025

#### **Keywords**

Literasi Anak Usia Dini

Media Pembelajaran Edukatif

Kuliah Kerja Nyata (KKN)

TK Sunali Lissaga

Inovasi Pembelajaran

### **ABSTRACT**

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Lissaga berfokus pada masalah rendahnya kemampuan literasi anak usia dini (PAUD) dan keterbatasan media pembelajaran yang menarik di TK Sunali Lissaga, Kecamatan Bessesangtempe. Tujuan layanan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini melalui pengembangan dan implementasi media belajar yang inovatif dan interaktif, mencakup media berbasis digital (video edukatif, poster interaktif) dan media manual (kartu huruf, buku bergambar sederhana). Metode pelaksanaan mengadopsi pendekatan pendidikan masyarakat yang bersifat partisipatif dan kolaboratif, melibatkan tahapan observasi awal, perancangan dan pembuatan media, pendampingan guru melalui *coaching clinic*, serta praktik pembelajaran bersama 15 anak dan 4 guru mitra. Evaluasi program dilakukan melalui observasi partisipatif untuk mengukur proses, serta perbandingan kemampuan literasi awal dan akhir anak untuk mengukur hasil. Hasil yang dicapai menunjukkan dampak positif dan signifikan, ditandai dengan peningkatan drastis pada antusiasme dan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas belajar (*soft skill*), serta peningkatan kemampuan pengenalan simbol huruf dan pemahaman kosakata (*hard skill*). Selain itu, program ini berhasil meningkatkan kapasitas profesional guru dalam mengintegrasikan media kreatif. Program KKN ini memberikan dampak nyata terhadap kualitas pembelajaran dan menjadi model pengembangan literasi berbasis media yang efektif dan berkelanjutan.

## Introduction

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kemampuan dasar anak, di mana salah satu aspek krusial yang perlu dikembangkan secara optimal adalah kemampuan literasi. Menurut pandangan ahli, literasi bukan hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, namun juga mencakup kemampuan mengakses, memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber dan media. Di era informasi dan digitalisasi saat ini, pengenalan literasi harus diintegrasikan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang edukatif, interaktif, dan relevan dengan dunia anak. Banyak pakar pendidikan menegaskan bahwa stimulasi literasi yang gagal di masa PAUD akan memicu learning gap yang sulit dikejar di jenjang pendidikan berikutnya, menjadikannya isu mendesak dalam konteks pendidikan nasional dan kualitas sumber daya manusia secara global.

Desa Lissaga, Kecamatan Bessesangtempe, merupakan salah satu wilayah yang memiliki lembaga PAUD, yaitu TK Sunali Lissaga, yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini. Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan tim KKN, ditemukan bahwa permasalahan mitra yang dihadapi adalah kegiatan pembelajaran literasi di TK Sunali Lissaga masih dominan menggunakan metode konvensional dan sangat terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Keterbatasan ini, dari perspektif pedagogi, bertentangan dengan prinsip belajar anak usia dini yang membutuhkan pengalaman konkret (hands-on experience) dan visualisasi yang kaya. Keterbatasan media, terutama media interaktif dan digital, seringkali menyebabkan kurangnya minat dan antusiasme anak dalam belajar, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian target literasi dasar. Oleh karena itu, dibutuhkan komitmen segera untuk melakukan intervensi inovatif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran literasi di sekolah tersebut.

Penelitian dan program pengabdian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan berbasis teknologi terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar literasi pada anak usia dini. Teori Vygotsky mengenai Zone of Proximal Development (ZPD) mendukung penggunaan alat bantu dan media sebagai scaffolding yang krusial dalam mempercepat penguasaan keterampilan baru. Sebagai contoh, studi tentang penggunaan video edukatif dan alat peraga sederhana menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman kosakata dan keterampilan pra-membaca. Dasar kebijakan pemerintah melalui kebijakan Merdeka Belajar juga menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran serta pemanfaatan teknologi untuk mendukung pengembangan kemampuan literasi dasar. Dengan demikian, program intervensi berbasis media edukatif menjadi langkah yang sangat penting dan relevan. Berangkat dari kebutuhan ini, Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) menjadi platform strategis bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan berkontribusi nyata dalam memecahkan permasalahan di masyarakat.

Solusi yang diusulkan adalah dengan memfokuskan program pada pengembangan literasi melalui inovasi media pembelajaran edukatif di TK Sunali Lissaga. Program ini dirancang untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan media belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, mencakup pemanfaatan media berbasis digital (seperti video dan poster interaktif) maupun manual (seperti kartu huruf dan alat peraga sederhana). Pendekatan ini berpegangan pada prinsip multi-sensory learning yang diyakini meningkatkan retensi dan pemahaman materi pada anak-anak. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif implementasi, hasil, dan dampak dari program KKN yang berfokus pada pengembangan literasi media pembelajaran edukatif di TK Sunali Lissaga. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberikan model praktis dalam peningkatan kualitas pembelajaran literasi anak usia dini, serta menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lain dan program pengabdian masyarakat di masa mendatang, mendukung upaya nasional dalam peningkatan Indeks Literasi.

## Method

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sepenuhnya mengadopsi pendekatan pendidikan masyarakat (community-based education) yang bersifat partisipatif dan kolaboratif. Pendekatan ini, yang didukung oleh ahli seperti Paulo Freire, menekankan pentingnya keterlibatan aktif mitra dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah. Kegiatan ini dilaksanakan melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) mahasiswa. Mitra utama dalam program ini adalah TK Sunali Lissaga, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang berlokasi di Desa Lissaga, Kecamatan Bassesangtempe. Sasaran utama program ini adalah 4 guru dan 15 siswa Kelompok B (usia 5–6 tahun). Pemilihan pendekatan partisipatif memastikan bahwa solusi yang diimplementasikan memiliki relevansi dan daya tahan (sustainability) yang tinggi, karena pihak sekolah sebagai pemangku kepentingan utama turut serta dalam perumusan dan adaptasi solusi. Secara garis besar, tahapan pelaksanaan program ini dibagi menjadi empat fase utama yang terstruktur, yang dirancang sesuai dengan siklus kegiatan pengabdian yang efektif:

1. Fase I: Observasi Awal dan Asesmen Kebutuhan

Tahap awal ini bersifat esensial dan berfungsi sebagai fondasi diagnostik dalam desain program. Tim KKN melaksanakan pengamatan langsung (observasi) terhadap dinamika proses pembelajaran di kelas, yang dilanjutkan dengan wawancara mendalam dengan para guru mitra. Secara metodologis, langkah ini mendasari prinsip Needs Assessment yang menurut teori desain instruksional, merupakan prasyarat wajib untuk mengidentifikasi gap atau kesenjangan antara kondisi literasi ideal yang ditargetkan dengan realitas aktual di lapangan (keterbatasan media dan dominasi metode konvensional). Analisis yang cermat terhadap tingkat literasi awal anak dan inventarisasi media yang sudah tersedia menghasilkan basis data empiris. Data inilah yang kemudian menjadi landasan kuat dan terukur untuk merumuskan desain media pembelajaran edukatif yang presisi dan relevan dengan tantangan spesifik di TK Sunali Lissaga.

## 2. Fase II: Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Edukatif

Berbekal hasil asesmen dari Fase I, tim KKN melanjutkan pada tahap perancangan dan produksi media pembelajaran. Media yang diproduksi dirancang bervariasi, mencakup spektrum dari media berbasis digital (seperti video edukatif dan poster interaktif) hingga media manual (termasuk kartu huruf bergambar, buku cerita sederhana, dan alat peraga manipulatif). Prinsip utama yang dijunjung tinggi dalam pembuatan media ini adalah fun learning dan learning by doing. Pemilihan strategi multi-sensory learning ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, di mana anak usia pra-operasional (usia PAUD) memperoleh pengetahuan dan belajar paling optimal melalui interaksi dan manipulasi objek konkret (media manual) dan melalui stimulasi visual-audio yang kaya (media digital). Dengan demikian, media dirancang secara cermat agar mudah diakses, memiliki daya tarik yang tinggi, dan secara langsung mendukung pencapaian kurikulum literasi PAUD.

## 3. Fase III: Pendampingan Guru dan Implementasi di Kelas

Fase ini merupakan inti dari transfer teknologi dan pengetahuan. Tahap Pendampingan Guru dilakukan melalui coaching clinic dan lokakarya intensif yang fokus pada manajemen media baru serta teknik integrasinya dalam kegiatan belajar mengajar harian, yang menjadi kunci keberhasilan knowledge transfer. Setelah guru menunjukkan kompetensi yang memadai, dilanjutkan dengan Implementasi di Kelas, di mana mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator dan mentor. Metode yang diterapkan secara konsisten mengedepankan filosofi learning by doing dan fun learning, memastikan bahwa pengalaman belajar literasi anak berlangsung dalam suasana menyenangkan dan bebas tekanan. Pendampingan yang berkelanjutan ini merupakan upaya kritis untuk menginternalisasi inovasi pedagogis, sehingga metode baru yang diperkenalkan dapat diadopsi, dipertahankan, dan diterapkan oleh guru secara mandiri, menjamin keberlanjutan program.

## 4. Fase Terakhir: Monitoring dan Evaluasi (Monev) serta Tindak Lanjut

Fase penutup ini mencakup Monitoring dan Evaluasi (Monev) serta Tindak Lanjut. Proses Monev dilaksanakan melalui dua dimensi penilaian yang komprehensif. Pertama, Evaluasi Proses, yang merupakan pengukuran kualitatif terhadap tingkat partisipasi dan antusiasme guru dan anak yang diamati melalui teknik observasi partisipatif. Kedua, Evaluasi Hasil, yang berfokus pada pengukuran perkembangan kemampuan literasi anak melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Perbandingan kualitatif ini menghasilkan bukti yang kuat dan nyata mengenai efektivitas intervensi yang telah dilakukan. Evaluasi dua dimensi ini, yang memadukan penilaian proses dan hasil, sangat penting untuk memastikan tercapainya tidak hanya luaran program (perkembangan kemampuan anak), tetapi juga kualitas dan kesesuaian implementasi program (proses). Hasil evaluasi kemudian disosialisasikan secara transparan kepada pihak sekolah dan desa untuk merumuskan rekomendasi tindak lanjut, menjamin bahwa media dan metode inovatif ini dapat berlanjut dan digunakan secara berkelanjutan oleh guru TK Sunali Lissaga di masa yang akan datang.

## Results and Discussion

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara intensif di TK Sunali Lissaga, Desa Lissaga, selama periode 10 hingga 20 Agustus 2025, dengan fokus pada pengembangan literasi awal melalui inovasi media pembelajaran edukatif.

### 1. Tahap Persiapan dan Analisis Awal

Tahap persiapan ini dimulai dengan Observasi Awal dan Asesmen Kebutuhan, yang merupakan proses krusial dalam menentukan arah intervensi. Analisis data awal secara cermat mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran literasi di TK Sunali Lissaga masih didominasi oleh metode konvensional, khususnya melalui ceramah satu arah dan penggunaan lembar kerja pasif. Metode ini terbukti berakibat pada rendahnya antusiasme dan tingkat konsentrasi anak-anak. Kondisi pedagogis ini sangat sesuai dengan pandangan para ahli perkembangan anak, yang menegaskan bahwa metode ceramah pasif tidak efektif untuk anak usia dini karena secara alami, anak-anak membutuhkan stimulasi aktif, eksplorasi konkret, dan interaksi multi-sensory. Dengan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi aktual ini, tim merumuskan perlunya intervensi yang berpusat pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan temuan diagnostik tersebut, perencanaan materi dan media segera difokuskan pada pengembangan konten yang secara optimal menstimulasi indra visual dan audio anak. Materi yang disediakan mencakup modul pembelajaran berbasis fun learning, serta produksi media yang bervariasi. Produksi media melibatkan media digital (seperti video edukatif pendek dan poster interaktif) dan media manual (meliputi kartu huruf bergambar, buku mini cerita sederhana, dan flashcard tematik). Desain media ini secara spesifik diarahkan untuk mengatasi kejenuhan belajar dan secara langsung memfasilitasi pengenalan huruf serta pemahaman kosakata. Hal ini sejalan dengan prinsip keterlibatan aktif dalam pembelajaran, di mana anak-anak didorong untuk menjadi partisipan aktif, bukan hanya penerima informasi, sehingga proses pembelajaran literasi menjadi lebih efektif dan retensi pengetahuan meningkat.



### 2. Tahap Implementasi dan Analisis Hasil

Tahap inti dari program ini adalah Implementasi dan Analisis Hasil, yang dilaksanakan melalui dua kegiatan utama: Pendampingan Guru (*Coaching Clinic*) dan

Praktik Penerapan Media di Kelas. Proses implementasi ini menjadi momentum kritis untuk menguji efektivitas media yang telah dirancang. Penerapan media edukatif yang mencakup media digital interaktif (video dan poster) serta media manual (kartu huruf bergambar) dalam sesi pembelajaran literasi menunjukkan hasil yang signifikan, yang dianalisis secara kualitatif. Analisis ini berfokus pada perubahan perilaku dan respons dari mitra sasaran, yaitu siswa dan guru.

Salah satu capaian utama adalah Peningkatan Antusiasme dan Keterlibatan Anak. Selama kegiatan berlangsung, observasi implementasi menunjukkan respons anak-anak Kelompok B berupa peningkatan konsentrasi dan partisipasi yang sangat positif. Anak-anak aktif terlibat dalam berbagai kegiatan, mulai dari menirukan isi video edukatif, menyebutkan huruf saat berinteraksi dengan poster interaktif, hingga berinteraksi verbal saat menggunakan media manual seperti kartu huruf bergambar. Inovasi media yang mengedepankan aspek visual dan interaktif ini berhasil memfasilitasi prinsip *fun learning* dan secara efektif meningkatkan motivasi internal anak. Fenomena ini secara kuat didukung oleh Teori Kognitif Belajar, di mana stimulasi dan media yang menarik perhatian akan memicu proses *encoding* informasi yang lebih baik dan retensi pengetahuan yang lebih kuat pada memori anak.



Selain dampak pada siswa, program ini juga menghasilkan Peningkatan Kapasitas dan Keterlibatan Guru. Melalui sesi *coaching clinic* dan praktik langsung di kelas, guru-guru menunjukkan ketertarikan tinggi dan memperoleh pemahaman serta keterampilan baru yang fundamental. Peningkatan *hard skill* guru dalam literasi digital media terlihat dari kemampuan mereka dalam memodifikasi dan mengintegrasikan media kreatif ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) harian. Keberhasilan transfer ilmu (*knowledge transfer*) ini merupakan indikator penting dari keberlanjutan program, karena guru kini menyadari bahwa inovasi media adalah *tools* vital untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan menjadi modal mandiri bagi mereka untuk mempertahankan metode belajar yang variatif dan interaktif di masa mendatang.



### 3. Monitoring dan Evaluasi Hasil

Fase akhir dari kegiatan ini berfokus pada Monitoring dan Evaluasi (Monev), yang dilakukan secara sistematis dalam dua fokus utama, yaitu Evaluasi Proses dan Evaluasi Hasil. Pendekatan evaluasi dua dimensi ini sangat penting untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai dampak implementasi, memastikan tidak hanya tercapainya luaran program tetapi juga kualitas pelaksanaan di lapangan. Metode ini berfungsi sebagai verifikasi bahwa intervensi yang dirancang telah tepat sasaran dan memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi mitra, baik guru maupun siswa.

Evaluasi Proses menunjukkan keberhasilan dalam aspek kualitatif pelaksanaan program. Observasi partisipatif secara konsisten mencatat bahwa tingkat partisipasi dan antusiasme, baik dari siswa maupun guru, mengalami peningkatan yang drastis dibandingkan dengan kondisi sebelum intervensi. Para guru secara aktif memberikan umpan balik positif mengenai kemudahan penggunaan media baru yang dinilai efektif dan praktis. Umpan balik tersebut secara khusus menyoroti keberhasilan media dalam menarik perhatian siswa yang sebelumnya mudah terdistraksi. Hal ini secara kuat mengonfirmasi hipotesis awal bahwa media interaktif berfungsi sebagai *attractor* yang kuat, berhasil mengatasi permasalahan rentang konsentrasi pendek (*short attention span*) yang umum ditemukan pada anak usia dini.

Sementara itu, Evaluasi Hasil (Peningkatan Kemampuan Literasi) mengindikasikan adanya perkembangan substantif pada kemampuan literasi awal anak. Peningkatan kualitatif yang teramati menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih cepat dan akurat dalam mengenali simbol huruf (keaksaraan awal), menghubungkannya dengan bunyi fonem yang relevan, serta mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai. Perkembangan kognitif dan bahasa ini menegaskan efektivitas penggunaan media konkret dan interaktif, yang sangat sesuai dengan prinsip *multi-sensory learning*. Dalam konteks ini, media yang dikembangkan berfungsi sebagai jembatan yang kuat (*scaffolding*) untuk memindahkan pengetahuan literasi dari ranah pasif (penerimaan informasi) ke ranah aktif (penggunaan dan pengaplikasian keterampilan), menunjukkan tercapainya tujuan program secara fundamental.

### 4. Hambatan dan Solusi

Dalam pelaksanaan program, hambatan utama yang dihadapi adalah keterbatasan signifikan pada infrastruktur digital di TK Sunali Lissaga. Kendala ini terutama mencakup ketiadaan proyektor yang memadai dan koneksi internet yang seringkali tidak stabil, yang secara langsung sempat menghambat implementasi optimal dari media pembelajaran berbasis digital. Tantangan infrastruktur ini merupakan tantangan klasik yang sering dihadapi dalam kegiatan pengabdian di daerah yang memiliki akses terbatas, menuntut solusi yang tidak hanya inovatif tetapi juga adaptif terhadap kondisi lokal. Kehadiran hambatan teknis ini menegaskan pentingnya fleksibilitas metodologi dalam kegiatan *community engagement*.

Untuk mengatasi kendala ini, tim KKN menerapkan solusi yang bersifat adaptif dan kontekstual. Fokus segera dialihkan dengan memaksimalkan penggunaan media manual yang telah diproduksi, seperti kartu huruf, buku mini cerita sederhana, dan alat peraga manipulatif, yang tidak bergantung pada listrik atau internet. Selain itu, untuk mempertahankan penggunaan media digital, tim memanfaatkan gawai pribadi (tablet dan telepon pintar) milik tim KKN dan guru untuk menayangkan video edukatif dalam kelompok-kelompok kecil (*mini-group viewing*). Strategi ini memastikan bahwa inovasi media tetap tersampaikan kepada siswa, meskipun dalam format yang dimodifikasi, dan mempertahankan prinsip *multi-sensory learning* yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengalaman implementasi ini, rekomendasi tindak lanjut diarahkan pada penguatan sarana prasarana. Direkomendasikan kepada pihak sekolah, pemerintah desa, dan pemangku kepentingan terkait agar mengupayakan pengadaan sarana digital dasar, seperti proyektor portabel dan peningkatan aksesibilitas internet. Langkah ini esensial untuk menjamin keberlanjutan inovasi literasi berbasis media yang telah dirintis. Dukungan infrastruktur yang memadai akan memastikan bahwa metode baru yang telah diadopsi guru tidak terhenti karena faktor teknis, melainkan dapat terus dipertahankan dan diintegrasikan secara optimal dalam kurikulum pembelajaran TK Sunali Lissaga.

## Conclusion

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Lissaga telah berhasil mencapai tujuan utama yang ditetapkan, yakni meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini melalui pengembangan dan implementasi inovasi media pembelajaran edukatif di TK Sunali Lissaga. Metode pelaksanaan yang diadopsi, yaitu pendidikan berbasis masyarakat yang partisipatif dan kolaboratif, yang melibatkan tahapan observasi, perancangan media digital dan manual, serta pendampingan guru, terbukti menjadi kerangka kerja yang efektif. Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa intervensi yang dirancang berdasarkan asesmen kebutuhan mitra lokal dapat memicu perubahan positif yang nyata dalam lingkungan belajar, menjauh dari dominasi metode konvensional.

Hasil dari implementasi program ini menunjukkan dampak yang signifikan pada peningkatan keterampilan dan motivasi mitra. Pada siswa Kelompok B, terjadi peningkatan substansial pada keterampilan kognitif mereka, khususnya dalam pengenalan simbol huruf dan pemahaman makna gambar/kata (*hard skill*). Peningkatan *hard skill* ini didukung oleh

peningkatan soft skill, terlihat dari respons yang sangat positif, tingginya antusiasme, dan keterlibatan aktif anak-anak dalam sesi pembelajaran literasi. Selain itu, program ini juga berhasil meningkatkan kapasitas profesional guru, memberikan mereka keterampilan baru dalam membuat dan mengintegrasikan media kreatif, sehingga menjamin keberlanjutan inovasi di sekolah.

Secara keseluruhan, program KKN ini tidak hanya berhasil mengatasi permasalahan literasi awal di TK Sunali Lissaga, tetapi juga telah menciptakan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sebagai tindak lanjut, direkomendasikan agar pihak sekolah dan pemerintah memberikan dukungan sarana dan prasarana digital dasar untuk menjamin keberlanjutan inovasi media. Selain itu, hasil ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada analisis dampak jangka panjang media interaktif terhadap kematangan literasi anak, serta menjadi referensi bagi program pengabdian masyarakat di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini lainnya yang menghadapi tantangan serupa dalam inovasi metode pembelajaran.

### **Declarations**

**Kontribusi penulisan dan pelaksanaan program ini telah diklasifikasikan sebagai berikut:**

Nurul fitrah Ariswan, Ismail bachtiyar, dan Irfan YanYa berkontribusi signifikan sebagai Penulis dan Peneliti Utama atas konseptualisasi program, desain metodologi, pengamatan intensif seluruh proses implementasi, serta analisis dan penyusunan draf awal naskah artikel. Bella Sapirah, Ade Mulyanti, Risky Padila, Kasmawati, Jamisa, dan Nurfitriah Ramadhani memberikan kontribusi substansial dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran edukatif (digital dan manual), serta berperan aktif sebagai Guru Pengajar/Fasilitator selama fase implementasi di kelas. Hardianto Hamid berperan sebagai Dosen Pembimbing Lapangan yang memberikan, arahan teknis dan ilmiah,

### **Pernyataan Pendanaan (Funding Statement)**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didanai secara swadaya (*self-funded*) oleh Tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) desa lissaga tahun 2025.

### **Konflik Kepentingan (Conflict of Interest)**

Para penulis secara tegas menyatakan tidak ada konflik kepentingan finansial atau pribadi yang terkait dengan hasil dan publikasi hasil pengabdian ini.

### **Informasi Tambahan (Additional Information)**

Tidak ada informasi tambahan yang tersedia untuk naskah ini.

### **References**

- BS Mardiatmadja, S. J. Komunitas Belajar. PT Kanisius, 2017.
- Haryono, P., Judijanto, L., Maidartati, M., Heriani, D., & Aryanti, N. (2024). Dasar-Dasar Pendidikan Usia Dini: Konsep, Teori & Perkembangan. PT. Green Pustaka Indonesia.

- Hopeman, T. A., & Yusup, R. (2025). Pendekatan SAVI dalam Pembelajaran: Konsep, Strategi, dan Implementasi. Kaizen Media Publishing.
- Kusumawati, N. A. (2023). Telaah Kritis Teori Belajar Kognitif Paulo Freire terhadap Sistem Pendidikan di Indonesia. In National Conferences: "Research and Community Service (Implementation of the of Scientifically Based Research in The Era of Society 5.0).
- Trianto, M. P. (2016). Desain pengembangan pembelajaran tematik: Bagi anak usia dini. Prenada Media.
- Wiyani, N. A. (2023). Implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila dalam kurikulum merdeka di lembaga paud. Jurnal Pendidikan, 23-35.
- Zunaidi, A. (2024). Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas.
-