



REVITALISASI LINGKUNGAN BELAJAR MELALUI FASILITAS VISUAL EDUKATIF DI RA SEKOLAH CENDEKIA BERSERI

**Ahmad Wahidiyat Haedar¹, Umara Hasmarani Rizqiyah^{2*},
Husnirrahman J³, Jusbaeni⁴, & Andi Firman Muhibuddin⁵**

^{1,2,3,4,&5}Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar, Jalan A. P. Pettarani, Makassar, Sulawesi Selatan 90222, Indonesia

*Email: umara.hasmarani@unm.ac.id

Submit: 20-04-2026; Revised: 26-04-2026; Accepted: 27-04-2026; Published: 30-04-2026

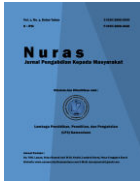
ABSTRAK: Lingkungan belajar berbasis visual memiliki peran penting dalam mendukung pendidikan anak usia dini, namun implementasinya masih belum optimal di banyak sekolah. Permasalahan ini juga ditemukan di RA Sekolah Cendekia Berseri, Makassar, dimana fasilitas visual belum cukup edukatif dan belum sepenuhnya mendukung interaksi belajar. Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas lingkungan belajar melalui revitalisasi fasilitas visual berbasis pendekatan partisipatif. Metode yang digunakan, yaitu metode partisipatif meliputi pelatihan, difusi IPTEKS, penyadaran, pendampingan, serta praktik langsung yang melibatkan guru dan peserta didik. Kegiatan dilaksanakan pada 11 April 2026 dengan melibatkan sekitar 15–20 guru dan tenaga kependidikan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan, ditandai dengan terciptanya mural edukatif dan penataan ruang kelas yang lebih interaktif serta ramah anak. Pemahaman guru terhadap konsep visual edukatif meningkat dari 45% menjadi 85%, kemampuan penataan ruang dari 50% menjadi 88%, serta kesadaran terhadap pentingnya media visual dari 55% menjadi 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa revitalisasi visual berbasis partisipatif efektif dalam meningkatkan kualitas lingkungan belajar dan kapasitas guru. Namun, keterbatasan waktu dan sumber daya masih menjadi tantangan, sehingga diperlukan pendampingan lanjutan untuk memastikan keberlanjutan program.

Kata Kunci: Lingkungan Belajar, Pendidikan Anak Usia Dini, PKM Partisipatif, Revitalisasi Visual, *Teaching Environment*.

ABSTRACT: Visual-based learning environments play an important role in supporting early childhood education, but their implementation is still not optimal in many schools. This problem was also found in RA Sekolah Cendekia Berseri, Makassar, where visual facilities were not educational enough and did not fully support learning interactions. This Community Partnership Program (PKM) activity aims to improve the quality of the learning environment through revitalizing visual facilities based on a participatory approach. The method used, namely participatory methods including training, diffusion of science and technology, awareness, mentoring, and direct practice involving teachers and students. The activity was carried out on April 11, 2026, involving around 15–20 teachers and education personnel. The results of the study showed a significant increase, marked by the creation of educational murals and a more interactive and child-friendly classroom arrangement. Teachers' understanding of the concept of educational visuals increased from 45% to 85%, spatial planning skills from 50% to 88%, and awareness of the importance of visual media from 55% to 90%. These findings indicate that participatory visual revitalization is effective in improving the quality of the learning environment and teacher capacity. However, limited time and resources remain a challenge, necessitating continued mentoring to ensure the program's sustainability.

Keywords: Learning Environment, Early Childhood Education, Participatory Community Service Program, Visual Revitalization, *Teaching Environment*.

How to Cite: Haedar, A. W., Rizqiyah, U. H., Husnirrahman J, Jusbaeni, J., & Muhibuddin, A. F. (2026). Revitalisasi Lingkungan Belajar melalui Fasilitas Visual Edukatif di RA Sekolah Cendekia Berseri. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 859-868. <https://doi.org/10.36312/nuras.v6i2.1298>



PENDAHULUAN

Lingkungan belajar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan penting dalam perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Fitriati *et al.*, 2023; Sutriyani *et al.*, 2023; Usman *et al.*, 2022). Desain lingkungan belajar harus mengakomodasi kebutuhan fisik dasar anak untuk gerakan, stimulasi sensoris, serta menyediakan peluang bagi anak untuk mengalami dan merespons dunia mereka secara aktif. Fasilitas visual yang dirancang secara tepat, termasuk media pembelajaran berbasis visual dan audio-visual mampu merangsang imajinasi, kreativitas, serta pemahaman konseptual anak secara lebih optimal (Iriananda *et al.*, 2023; Pramana *et al.*, 2022; Setiawan & Tasmi, 2023).

Namun demikian, kondisi empiris di berbagai satuan PAUD menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih kurang bervariasi dan guru belum sepenuhnya kreatif dalam mengoptimalkan lingkungan belajar (Anggeraini *et al.*, 2020; Kharishma & Septiana, 2020; Srirahayu *et al.*, 2023). Permasalahan serupa ditemukan di RA Sekolah Cendekia Berseri Kota Makassar, dimana penataan ruang belum berbasis prinsip desain edukatif dan pemanfaatan elemen visual sebagai sarana stimulasi masih minim.

Paradigma pendidikan modern menuntut transformasi lingkungan belajar menjadi ruang eksplorasi yang mendukung pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman (Harini *et al.*, 2024; Pradika *et al.*, 2024). Dalam konteks ini, revitalisasi fasilitas visual menjadi strategi relevan, khususnya pada PAUD yang sangat bergantung pada stimulus visual (Iriananda *et al.*, 2023; Setiawan & Tasmi, 2023). Program Kemitraan Masyarakat (PKM) terpadu melalui revitalisasi fasilitas visual di RA Sekolah Cendekia Berseri menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas lingkungan belajar yang lebih edukatif dan interaktif (Srirahayu *et al.*, 2023; Sutriyani *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil observasi lapangan, diskusi awal, serta kesepakatan dengan pihak pengelola RA Cendekia Berseri Kota Makassar, diperoleh gambaran bahwa sekolah memiliki potensi ruang pembelajaran yang cukup baik, khususnya pada fasilitas aula yang digunakan sebagai ruang kegiatan bersama siswa. Aula tersebut memiliki bidang dinding yang luas dan strategis untuk dimanfaatkan sebagai media visual pembelajaran. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut masih belum optimal, sehingga belum mampu mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan stimulatif bagi anak usia dini (Akbar *et al.*, 2020).

Keterlibatan ilustrasi dan warna sebagai elemen rangsang visual pada ruang belajar merupakan upaya penting dalam membentuk ruang belajar yang memiliki nilai interaksi (Julianto & Artawan, 2021), sementara dinding yang luas berpotensi dijadikan media pembelajaran visual yang efektif bagi anak-anak (Rahmania *et al.*, 2022). Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang termasuk dalam kelompok masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi, kebutuhan utama mitra berfokus pada peningkatan kualitas fasilitas layanan pendidikan serta penguatan media pembelajaran yang mendukung stimulasi perkembangan anak, pengembangan



media visual pada ruang belajar menjadi strategi yang relevan (Asriyani & Munastiwi, 2023; Prasanti & Aisha, 2023; Tusriyanto, 2020).

Berdasarkan analisis situasi, permasalahan utama terletak pada aspek fasilitas lingkungan belajar visual, khususnya pada ruang aula yang belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran (Julianto & Artawan, 2021; Sari *et al.*, 2021). Fasilitas visual masih terbatas, belum bersifat edukatif, dan didominasi dekorasi temporer yang kurang memiliki nilai pembelajaran (Akbar *et al.*, 2020). Selain itu, ruang aula belum dirancang untuk mendukung interaksi visual yang mampu merangsang kreativitas dan imajinasi anak (Afaraby *et al.*, 2021). Kondisi ini juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar belum sepenuhnya ramah anak, baik dari segi penggunaan warna, bentuk, maupun elemen visual yang komunikatif (Tusriyanto, 2020). Padahal, lingkungan visual yang tepat berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif dan pengalaman sensorik anak usia dini (Rahmania *et al.*, 2022).

Di sisi lain, permasalahan juga terdapat pada aspek pemanfaatan media pembelajaran visual. Media yang digunakan guru masih terbatas, bersifat sementara, dan belum dapat dimanfaatkan secara maksimal (Iriananda *et al.*, 2023; Sutriyani *et al.*, 2023). Selain itu, belum tersedia media visual kontekstual yang terintegrasi dengan ruang belajar untuk mendukung pembelajaran tematik anak usia dini (Akbar *et al.*, 2020; Prasanti & Aisha, 2023). Proses pembelajaran juga masih cenderung konvensional dengan keterlibatan siswa yang minim dalam aktivitas kreatif berbasis lingkungan (Rahmania *et al.*, 2022). Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media visual yang inovatif, partisipatif, dan terintegrasi dengan ruang belajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta keterlibatan aktif peserta didik. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan suatu upaya untuk menghadirkan media pembelajaran visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga memiliki nilai edukatif serta dapat dimanfaatkan oleh guru dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Berbeda dengan program sebelumnya, kegiatan ini menekankan pendekatan partisipatif dengan melibatkan guru dan siswa secara langsung dalam proses perancangan hingga implementasi media visual. Program tidak hanya berfokus pada peningkatan estetika ruang, tetapi juga mengintegrasikan fungsi edukatif melalui pengembangan mural sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan berkelanjutan. Selain itu, pemanfaatan ruang aula diarahkan menjadi media belajar interaktif yang mendukung aktivitas tematik anak usia dini, sehingga mampu meningkatkan kualitas lingkungan belajar sekaligus memperkuat kapasitas guru dalam mengelola media visual secara kreatif dan aplikatif.

METODE

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di RA Sekolah Cendekia Berseri, Kota Makassar pada tanggal 11 April 2026, dengan sasaran guru dan tenaga kependidikan, serta melibatkan peserta didik dalam implementasi lingkungan belajar berbasis visual. Peserta berjumlah sekitar 15–20 orang yang memiliki kebutuhan dalam meningkatkan kualitas pengelolaan lingkungan belajar yang edukatif dan interaktif. Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif, dimana tim pengabdian dan mitra terlibat aktif dalam seluruh

tahapan kegiatan (Sumarwati & Budiyo, 2020; Widyastuti *et al.*, 2024). Pendekatan ini memastikan program sesuai kebutuhan riil sekolah dan dapat diterapkan secara berkelanjutan (Triwijayati *et al.*, 2020). Metode yang digunakan meliputi pelatihan, difusi IPTEKS, penyadaran, pendampingan, serta praktik implementatif (Eliyah *et al.*, 2022; Purnomo *et al.*, 2023; Zumrotun *et al.*, 2023).

Pelatihan dan difusi IPTEKS difokuskan pada pemahaman konsep lingkungan belajar berbasis visual (*visual learning environment*), prinsip desain ruang edukatif anak usia dini, serta pengembangan media visual pembelajaran yang terintegrasi dengan kurikulum (Eliyah *et al.*, 2022; Octaviani *et al.*, 2022). Penyadaran dilakukan melalui diskusi interaktif untuk mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan solusi kontekstual. Pendampingan dilaksanakan secara langsung dalam proses perancangan dan implementasi mural edukatif, mencakup penentuan tema, komposisi warna, dan teknik aplikasi, sehingga terjadi *transfer* keterampilan secara aplikatif (Purnomo *et al.*, 2023). Kegiatan juga dilengkapi dengan praktik pembuatan mural sebagai bentuk simulasi implementatif.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) tahap persiapan meliputi observasi awal dan identifikasi kebutuhan mitra; 2) tahap pelaksanaan berupa pelatihan dan praktik revitalisasi; 3) tahap pendampingan dalam implementasi desain; 4) tahap evaluasi yang dilakukan dengan melihat perubahan kondisi lingkungan visual sekolah dan respons peserta terhadap kegiatan; dan 5) indikator keberhasilan meliputi peningkatan pemahaman guru terhadap konsep visual edukatif, peningkatan kemampuan penataan ruang, serta perubahan kondisi lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dan ramah anak.

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) di RA Sekolah Cendekia Berseri, Kota Makassar menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kualitas lingkungan belajar berbasis visual, serta kapasitas guru dalam mengelola ruang pembelajaran yang edukatif. Permasalahan awal berupa kondisi dinding kelas yang kusam, tidak terkonsep secara edukatif, dan minim media visual (Gambar 1) yang direspons melalui revitalisasi fasilitas visual berbasis mural edukatif dan penataan ruang kelas. Proses ini dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan guru dan peserta didik sejak tahap awal hingga implementasi. Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan perubahan fisik, tetapi juga membangun pemahaman dan keterampilan pengguna ruang secara langsung.



Gambar 1. Situasi Visual Dinding Kelas.

Mural edukatif yang diterapkan dirancang dengan mengintegrasikan warna cerah, ilustrasi kartun, serta elemen tematik yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Akbar *et al.*, 2020; Aryani *et al.*, 2024; Yunicho *et al.*, 2023). Secara konseptual, mural efektif sebagai media pembelajaran, karena mampu menghadirkan stimulus visual yang kuat, meningkatkan atensi, serta mempermudah anak dalam mengenali objek, warna, dan konsep melalui representasi visual yang konkret (Gambar 2). Selain itu, integrasi mural dengan ruang kelas menjadikan lingkungan belajar lebih komunikatif dan kontekstual, sehingga proses pembelajaran tidak hanya terjadi melalui instruksi verbal, tetapi juga melalui pengalaman visual yang berkelanjutan.



Gambar 2. Proses Pengajaran Mural kepada Peserta Didik.

Sebagai indikator keberhasilan program, luaran kegiatan ini terbagi menjadi luaran fisik dan non-fisik. Luaran fisik berupa mural edukatif pada dinding kelas lebih interaktif dan ramah anak. Sementara itu, luaran non-fisik diukur melalui peningkatan pemahaman dan kapasitas guru dalam mengelola lingkungan belajar berbasis visual.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pemahaman Guru terhadap Lingkungan Visual Pembelajaran.

Aspek Penilaian	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Pemahaman konsep visual edukatif	45	85
Kemampuan menata ruang kelas	50	88
Kesadaran pentingnya media visual	55	90

Berdasarkan hasil evaluasi melalui kuesioner (Tabel 1), terjadi peningkatan pemahaman guru terhadap konsep visual edukatif dari 45% menjadi 85%, kemampuan menata ruang kelas dari 50% menjadi 88%, serta kesadaran terhadap pentingnya media visual dari 55% menjadi 90%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kombinasi metode pelatihan dan praktik langsung, efektif dalam meningkatkan kapasitas guru, baik secara kognitif maupun aplikatif. Pendampingan intensif dalam proses desain juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan teknis guru dalam mengelola ruang belajar secara lebih sistematis dan kreatif.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan perubahan perilaku peserta didik yang lebih aktif, tertarik, dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Lingkungan visual yang menarik terbukti mampu meningkatkan atensi dan partisipasi anak (Fadda *et al.*, 2023; Novitasari *et al.*, 2022). Pelibatan siswa dalam proses pembuatan mural juga memberikan pengalaman belajar yang bersifat

partisipatif yang tidak hanya mengembangkan kreativitas, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki terhadap lingkungan belajar (Aryani *et al.*, 2024; Rahmania *et al.*, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif berperan penting dalam meningkatkan efektivitas program, karena pengguna tidak hanya sebagai penerima, tetapi juga sebagai bagian dari proses penciptaan ruang.



Gambar 3. Pelaksanaan Foto Bersama dengan Guru dan Peserta Didik.

Keberhasilan program didukung oleh tingginya partisipasi guru dan siswa (Gambar 3), serta dukungan institusi sekolah yang memungkinkan pelaksanaan berjalan optimal. Namun, keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi kendala dalam menjangkau seluruh ruang kelas secara menyeluruh. Meskipun demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi ilmiah berupa model implementasi revitalisasi lingkungan belajar berbasis visual yang integratif antara aspek desain, pedagogi, dan partisipasi pengguna. Model ini menunjukkan bahwa mural edukatif tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi sebagai media pembelajaran visual permanen yang adaptif dan berkelanjutan dalam mendukung proses pendidikan anak usia dini.

SIMPULAN

Pelaksanaan PkM di RA Sekolah Cendekia Berseri, Kota Makassar berhasil meningkatkan kualitas lingkungan belajar melalui revitalisasi fasilitas visual berbasis mural edukatif dan penataan ruang kelas. Perubahan ini menjadikan ruang belajar lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Program tidak hanya menghasilkan perbaikan fisik, tetapi juga meningkatkan kapasitas guru dalam memahami dan mengelola media visual pembelajaran yang ditunjukkan oleh peningkatan signifikan pada aspek pemahaman, keterampilan penataan ruang, dan kesadaran terhadap pentingnya visual edukatif. Dampak positif juga terlihat pada meningkatnya keterlibatan dan kenyamanan peserta didik dalam proses belajar.

Keberhasilan kegiatan didukung oleh partisipasi aktif guru dan siswa, serta pendekatan kolaboratif yang mendorong rasa memiliki terhadap hasil program. Namun, keterbatasan waktu dan sumber daya masih menjadi kendala dalam pelaksanaan secara menyeluruh. Secara umum, revitalisasi visual berbasis partisipatif terbukti efektif sebagai strategi peningkatan kualitas pembelajaran, namun memerlukan pengembangan lanjutan untuk memperluas dampak dan



keberlanjutannya. Oleh karena itu, diperlukan dukungan kebijakan sekolah dan optimalisasi pemanfaatan sumber daya agar implementasi program dapat berjalan lebih konsisten dan berkelanjutan.

SARAN

Diperlukan pendampingan lanjutan secara berkala untuk memastikan keberlanjutan dan optimalisasi hasil program. Selain itu, pemanfaatan media visual perlu diintegrasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran. Peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan lanjutan juga penting agar kemampuan dalam merancang dan mengelola lingkungan belajar berbasis visual semakin berkembang. Di sisi lain, sekolah perlu mengembangkan media visual yang adaptif, kontekstual, dan mudah diperbarui sesuai kebutuhan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar atas dukungan pendanaan melalui skema PNBP, sehingga kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak RA Sekolah Cendekia Berseri, Kota Makassar, khususnya kepala sekolah, guru, dan seluruh peserta didik atas partisipasi dan kerja sama yang telah diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Selain itu, terima kasih kepada seluruh tim pelaksana yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan program ini.

REFERENSI

- Afaraby, F. Z. F., Yusiana, L. S., & Utami, N. W. F. (2021). Perancangan Taman Edukasi di Sekolah Harapan Bunda Jimbaran. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 7(1), 41-52. <https://doi.org/10.24843/jal.2021.v07.i01.p05>
- Akbar, T., Anto, P., & Andrijanto, M. S. (2020). Mural as a Medium of Language Learning in Preschool Education. *Hortatori : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 66–72. <https://doi.org/10.30998/jh.v4i1.319>
- Anggeraini, R., Nasirun, M., & Yulisdeni, Y. (2020). Kendala Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pena PAUD*, 1(1), 19-26. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13968>
- Aryani, D. I., Pandanwangi, A., Wangsaputra, P. S., & Baene, B. (2024). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Proyek pada Pembuatan Mural di TB-TK Santa Ursula Bandung. *Servirisma*, 4(1), 17–29. <https://doi.org/10.21460/servirisma.2024.41.62>
- Asriyani, S., & Munastiwi, E. (2023). Peran Manajemen Sarana dan Prasarana dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini: The Role of Facilities and Infrastructure Management in Stimulating Early Childhood Creativity. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 321-327. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2379>
- Eliyah, E., Multahada, A., & Astaman, A. (2022). Program Pelatihan Guru dalam Pembuatan dan Implementasi Media Cerita Bergambar pada Anak Usia Dini di Pusat Kerja Guru (PKG) Kecamatan Semparuk. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 24–30. <https://doi.org/10.37567/pkm.v2i1.992>



- Fadda, R., Congiu, S., Roeyers, H., & Skoler, T. (2023). Elements of Biophilic Design Increase Visual Attention in Preschoolers. *Buildings*, 13(5), 1160. <https://doi.org/10.3390/buildings13051160>
- Fitriati, S. W., Adisti, A. R., Hapsari, C. T., & Farida, A. N. (2023). Peningkatan Kompetensi Mengajar Bahasa Inggris Guru-guru PAUD melalui Pelatihan Pembelajaran dan Sumber Belajar Interaktif. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(1), 224–237. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v4i1.31239>
- Harini, R., Sunirah, S., Astuti, P., Listyorini, M. W., Batubara, S. T., P, D. M., Rofilawati, N., Setianingrum, T., & Tarah, T. (2024). Sinergisitas Akademisi Mewujudkan Anak Sehat (SIMAS) di PAUD Ar Rayyan, Kelurahan Kayuringin Jaya, Kota Bekasi. *Jurnal Kreativitas Pengabdian kepada Masyarakat (PkM)*, 7(1), 383–392. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v7i1.12878>
- Iriananda, S. W., Sahro, H., Putra, R. P., & Farhan, A. (2023). Pelatihan Pengembangan Kompetensi Guru KB-TA Amanah Bunda Lawang. In *the 6th Conference on Innovation and Application of Science and Technology* (pp. 875-884). Malang, Indonesia: Universitas Widyagama Malang.
- Julianto, I. N. L., & Artawan, C. A. (2021). Keterlibatan Ilustrasi dan Warna sebagai Stimulus Visual dalam Konsep ‘Interaksi Ruang Belajar’ pada Sekolah Dasar Kelas 1–3 di Bali. *Andharupa : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 389–400. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4276>
- Kharishma, V., & Septiana, U. (2020). Pelatihan Teknik *Ecoprint* untuk Guru PAUD. In *Prosiding Seni Teknologi dan Masyarakat* (pp. 183–187). Surakarta, Indonesia: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Novitasari, N., Habibah, F. H., Yuniar, D. V., Sulistiowati, I. S., Erlina, K. R., Umah, K., Hilya, N., Rahayu, R. N., Kholifah, S., Mahfudhoh, S., Muafiyah, S., Mustafidah, S. Z., & Azkiyyah, C. (2022). Perancangan Kelas Desain Interior dalam Membentuk Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 52–61. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.128>
- Octaviani, S., Sufianti, A. V, Azizah, H., Hapsari, W. S. P., & Maharani, W. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan *Big Book* pada Guru Sekolah Dasar di Kota Metro. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 2(2), 113–124. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v2i2.21420>
- Pradika, A., Ilmi, M., Murtadho, M. N., & Fikri, A. (2024). Persetujuan Bangunan Gedung dan Sertifikat Laik Fungsi sebagai Bagian Perizinan Investasi Apartemen. *Citra Justicia : Majalah Hukum dan Dinamika Masyarakat*, 25(2), 178–189. <https://doi.org/10.36294/cj.v25i2.4411>
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2022). Pengaruh Metode *Mind Map* dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71-87. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.68>
- Prasanti, D., & Aisha, S. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif di PAUD Kabupaten Karawang. *Jurnal Gema Ngabdi*, 5(1), 42–48.



<https://doi.org/10.29303/jgn.v5i1.319>

- Purnomo, A., Romadi, Kurniawan, G. F., Maulida, I. C., Worotyca, T. I., & Naziya, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Pengembangan Media Bagi Guru Sejarah Kabupaten Semarang melalui Pelatihan Pemanfaatan *Podcast* dalam Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2(2), 40–48. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.204>
- Rahmania, R., Mayantasari, M., Huda, N. Y., Sutejo, A. G., Permatasari, A. A., & Novitasari, F. (2022). Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Nilai Edukatif dan Estetika di RT 10 Kelurahan Sungai Nangka. *Pikat : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 43–48. <https://doi.org/10.35718/pikat.v3i1.669>
- Sari, D. Y., Rahma, A., & Rahaju, I. (2021). Penataan Ulang Infrastruktur PAUD dalam Rencana Pembukaan Kembali Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1615–1627. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1450>
- Setiawan, H., & Tasmi, T. (2023). Pengenalan Pembelajaran TIK di TK Indo Global Mandiri. *AKM : Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 225–232. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i1.851>
- Srirahayu, D. P., Anugrah, E. P., Kusumaningtyas, T., Septriana, M., & Putri, T. E. (2023). Village Library Development for Community Empowerment in Moyoketen Village, Boyolangu District, Tulungagung Regency. *Darmabakti Cendekia : Journal of Community Service and Engagements*, 5(2), 134–146. <https://doi.org/10.20473/dc.v5.i2.2023.134-146>
- Sumarwati, & Budiyono. (2020). Peningkatan Kompetensi Menyusun dan Mengajarkan Soal Cerita Matematika Bagi Guru SD Pedesaan. *Aksiologi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 61-78. <https://doi.org/10.30651/aks.v5i1.4438>
- Sutriyani, W., Wiranti, D. A., Muhaimin, M., Wulandari, E. T., & Ningsih, R. D. (2023). Pembuatan *Flashcard* Audio Visual untuk Peningkatan Pemahaman *Sex Education* Anak Usia Dini. *Prima Abdika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 430–437. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i4.3279>
- Triwijayati, A., Melany, M., Broto, F. S. W. W., Wilujeng, L. L., Nugroho, D. P., & Prasetya, B. P. P. (2020). Program Kemitraan Masyarakat Stimulus Jajanan Sehat pada TK/PAUD Kosayu Malang. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 98-108. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.20923>
- Tusriyanto. (2020). Pengembangan Sekolah Ramah Anak di Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini. *Ri'ayah : Jurnal Sosial dan Keagamaan*, 5(1), 12-25. <https://doi.org/10.32332/riayah.v5i01.2297>
- Usman, J., Prastyo, D., Anggraini, D. D., Amala, N., Reswari, A., Iftitah, S. L., Nisa, L., Rasidi, R., Aziz, T., Sulaiman, A. A., & Amaniyah, M. (2022). Pelatihan Pengelolaan Dokumen untuk Pengajuan Akreditasi Lembaga Raudlatul Athfal se-Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan. *Andragogi : Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 10(2), 135–152. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.298>
- Widyastuti, H., Arisma, A., Lestari, A., Nurvadila, F., Maharani, H., Yanti, M. Y.,



Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

E-ISSN 2808-2559; P-ISSN 2808-3628

Volume 6, Issue 2, April 2026; Page, 859-868

Email: nurasjournal@gmail.com

- Aditiya, M. R. D., Alfianur, M. J., Sari, N., Anwar, W., & Puspita, W. H. (2024). Revitalisasi TPA Al-Muhajirin: Membangkitkan Semangat Belajar dan Partisipasi Komunitas dalam Pendidikan Agama di Takaras Kota. *Jurnal Kreativitas Pengabdian kepada Masyarakat (Pkm)*, 7(4), 1454–1470. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v7i4.12903>
- Yunicho, Y., Hayat, A., & Adam, P. (2023). Sosialisasi Penggunaan Lubang Resapan Biopori di Kecamatan Manggala Kota Makassar. *Lontara Abdimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 55–60. <https://doi.org/10.53861/lomas.v4i2.410>
- Zumrotun, E., Muhaimin, M., Sutriani, W., Wiranti, D. A., & Fauziah, S. (2023). PKM Desain Media Kognitif Berbasis *Puzzle Paper Quilling* Bagi Guru RA. *Adimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 109–116. <https://doi.org/10.24269/adi.v7i2.5823>