

Ruang Masa Depan: Membangun Ekosistem Pendidikan Karakter Anak Berbasis Film Edukatif dan Aktivitas Kreatif untuk Mendukung Pendidikan Berkualitas di Desa Pasuluhan

Minhatul Ma'arif^{1*}, Inayatul Izzati Diana Yuduf², Siti Mardiyati³, Sufrotun Diah⁴, Bagas⁵, Hana Muliya⁶

^{1*}Manajemen Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

² Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

^{3,4,5}Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

⁶Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

maarifminhatul@gmail.com, inayatul.izzati62@gmail.com, myanti38396@gmail.com,
sufrotundiyah@gmail.com, bagassetiawan0812@gmail.com, hanamuliya1406@gmail.com

Abstract

Children need positive learning environments to develop character, creativity, self-expression, and future orientation. This need is increasingly important amid children's growing exposure to films, videos, and digital content that do not always support positive development. This community engagement program aimed to develop "Ruang Masa Depan" as a community-based character education space through the integration of educational films and creative activities in Pasuluhan Village, Walantaka District, Serang City. The program employed a Participatory Action Research (PAR) approach involving children, KKM students, teachers, parents, youth, and community members through the stages of needs identification, participatory planning, action, reflection, and follow up. Data were collected through observation, reflective discussions, documentation, and analysis of children's work. The results showed high levels of children's engagement, with 92% of children paying attention during the film screening, 88% participating in creative activities, and 81% demonstrating confidence in expressing their opinions. Character development outcomes reached 90% for cooperation, 85% for honesty, and 83% for caring. Creative activities resulted in 93% of children producing drawings and 89% expressing their aspirations through the "Future Tree" activity. These findings demonstrate that integrating educational films and creative activities can provide a participatory learning space that strengthens children's character, creativity, and future orientation. The program also strengthened community collaboration and contributed to SDG 4, SDG 10, and SDG 17.

Keywords: *ruang masa depan*; character education; educational films; creative activities; SDGs

Abstrak

Anak membutuhkan lingkungan belajar yang positif untuk mengembangkan karakter, kreativitas, kemampuan berekspresi, dan orientasi terhadap masa depan. Kebutuhan tersebut semakin penting di tengah meningkatnya paparan film, video, dan konten digital yang belum seluruhnya mendukung perkembangan positif anak. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan "Ruang Masa Depan" sebagai ruang pendidikan karakter berbasis komunitas melalui integrasi film edukatif dan aktivitas kreatif di Desa Pasuluhan, Kecamatan Walantaka, Kota Serang. Kegiatan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan anak, mahasiswa KKM, guru, orang tua, pemuda, dan masyarakat melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perencanaan partisipatif, aksi, refleksi, dan tindak lanjut. Data diperoleh melalui observasi, diskusi reflektif, dokumentasi, dan analisis karya anak. Hasil menunjukkan keterlibatan anak yang tinggi, ditunjukkan oleh 92% anak memperhatikan pemutaran film, 88% mengikuti aktivitas kreatif, dan 81% berani menyampaikan pendapat. Penguatan nilai karakter menunjukkan capaian pada aspek kerja sama sebesar 90%, kejujuran 85%, dan kepedulian 83%. Aktivitas kreatif menghasilkan capaian 93% anak mampu menghasilkan karya gambar dan 89% mampu mengekspresikan cita-cita melalui "Pohon Masa Depan". Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi film

edukatif dan aktivitas kreatif mampu menyediakan ruang belajar yang partisipatif untuk memperkuat karakter, kreativitas, dan orientasi masa depan anak. Program juga memperkuat kolaborasi komunitas dan berkontribusi terhadap SDG 4, SDG 10, dan SDG 17.

Kata kunci: ruang masa depan, pendidikan karakter, film edukatif, aktivitas kreatif, SDGs

PENDAHULUAN

Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang semakin dekat dengan film, video, dan berbagai konten digital. Media tersebut memiliki pengaruh besar terhadap cara anak melihat dunia, memahami perilaku, dan berinteraksi dengan lingkungan (Hadders-Algra, 2020). Kondisi ini menjadi peluang sekaligus tantangan bagi pendidikan karakter. Di satu sisi, film edukatif dapat menjadi media belajar yang menarik dan dekat dengan dunia anak. Akan tetapi, tidak semua tontonan yang dikonsumsi anak memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan positif (Aliyatul et al., 2024; Murray & Watson, 2024). Oleh karena itu, anak membutuhkan lebih banyak akses terhadap tontonan edukatif yang sesuai sekaligus ruang untuk mengolah pengalaman tersebut melalui kegiatan yang positif, kreatif, dan bermakna.

Hanya saja, penguatan karakter anak tidak cukup dilakukan melalui penyampaian nasihat atau materi pembelajaran. Anak membutuhkan kesempatan untuk mengalami, bertanya, berdiskusi, berkarya, mengekspresikan diri, dan mendapatkan apresiasi terhadap gagasannya (Arifudin et al., 2021). Ruang untuk melakukan aktivitas tersebut belum selalu tersedia secara optimal di lingkungan tempat anak tumbuh, khususnya di masyarakat perdesaan. Anak membutuhkan lingkungan yang memungkinkan mereka berkembang secara positif, membangun kepercayaan diri, belajar bekerja sama, mengenal nilai-nilai kehidupan, dan mulai membayangkan masa depan mereka (Ma'arif, 2024). Dengan demikian, persoalan yang dihadapi bukan hanya keterbatasan media pembelajaran, tetapi juga belum optimalnya lingkungan masyarakat sebagai ruang tumbuh dan belajar anak.

Kondisi tersebut menjadi alasan penting dilaksanakannya pengabdian di Desa Pasuluhan, Kecamatan Walantaka, Kota Serang. Desa memiliki berbagai sumber daya yang dapat mendukung pendidikan anak, seperti keluarga, sekolah, pemuda, masyarakat (Kurtulmus & Sulun, 2026), dan keterlibatan perguruan tinggi melalui mahasiswa KKM. Namun, berbagai potensi tersebut perlu dihubungkan dalam suatu kegiatan yang sederhana, menarik, dan dapat melibatkan anak secara aktif. Pengabdian ini dilakukan untuk menghadirkan ruang belajar alternatif yang tidak

menggantikan pendidikan formal, tetapi melengkapinya melalui pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan anak dan melibatkan lingkungan sosial di sekitarnya.

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, dikembangkan "Ruang Masa Depan" sebagai ruang pendidikan karakter berbasis film edukatif dan aktivitas kreatif. Film digunakan sebagai pemantik untuk mengenalkan nilai-nilai positif melalui cerita yang dekat dengan dunia anak, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan reflektif dan kreatif seperti "Jika Aku Menjadi..." dan "Pohon Masa Depan". Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya menonton, tetapi diajak memahami pesan cerita, menyampaikan pendapat, menggambar, bercerita, menghasilkan karya, serta mengekspresikan cita-cita dan harapan mereka. Dengan pendekatan ini, pendidikan karakter dihadirkan melalui pengalaman yang menyenangkan sekaligus memberikan ruang bagi anak untuk berkembang secara aktif.

Pengabdian ini bertujuan membangun ruang belajar yang positif bagi anak melalui pemanfaatan film edukatif dan aktivitas kreatif, memperkuat pengenalan nilai-nilai karakter, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitas, gagasan, cita-cita, dan harapan tentang masa depan. Selain itu, kegiatan ini bertujuan mendorong keterlibatan keluarga, pendidik, mahasiswa, pemuda, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak (Sheptak & Menaker, 2016). Manfaat yang diharapkan tidak hanya dirasakan oleh anak melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, tetapi juga oleh masyarakat melalui tumbuhnya kesadaran bahwa lingkungan desa dapat menjadi bagian dari ekosistem pendidikan anak.

Pengembangan Ruang Masa Depan juga memiliki relevansi kuat dengan *Sustainable Development Goals (SDGs)*, terutama SDG 4 tentang Pendidikan Berkualitas. Program ini menerjemahkan pendidikan berkualitas ke dalam pengalaman belajar yang inklusif, kreatif, partisipatif, dan dekat dengan kehidupan anak. Keterlibatan perguruan tinggi, sekolah, keluarga, pemuda, dan masyarakat sekaligus memperkuat SDG 17 tentang Kemitraan untuk Mencapai Tujuan, sedangkan penyediaan kesempatan yang lebih luas bagi anak untuk belajar, berkarya, dan berkembang secara positif memiliki relevansi dengan SDG 10

tentang Berkurangnya Kesenjangan. Dengan demikian, pengabdian ini dilakukan bukan sekadar untuk menghadirkan kegiatan edukatif bagi anak, tetapi untuk membangun sebuah ruang bersama yang memungkinkan anak belajar, berkarya, membangun karakter, dan berani memimpikan masa depan melalui dukungan ekosistem masyarakat di Desa Pasuluhan.

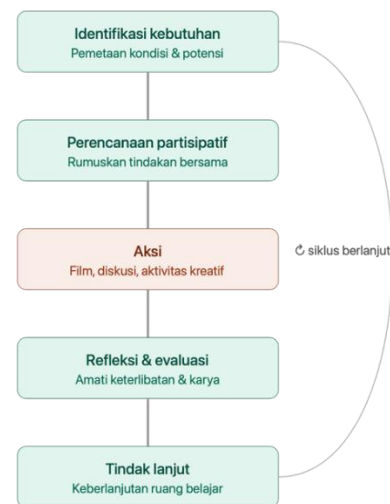
METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Pasuluhan, Kecamatan Walantaka, Kota Serang, menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR). Pendekatan ini dipilih karena program “Ruang Masa Depan” tidak hanya ditujukan untuk memberikan kegiatan kepada anak, tetapi dikembangkan bersama masyarakat berdasarkan kebutuhan dan potensi lingkungan setempat (Kemmis et al., 2014). Proses PAR melibatkan anak sebagai sasaran utama, serta mahasiswa KKM, guru, orang tua, pemuda, dan masyarakat sebagai partisipan. Tahap awal dilakukan melalui pemetaan dan identifikasi kebutuhan untuk memahami kondisi ruang belajar anak, kebiasaan aktivitas dan tontonan anak, serta potensi sumber daya masyarakat yang dapat mendukung pengembangan ruang belajar yang positif.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, masyarakat dan tim pengabdian bersama-sama merumuskan bentuk tindakan melalui “Ruang Masa Depan”. Tahap aksi dilakukan melalui pemanfaatan film edukatif sebagai stimulus pembelajaran karakter, dilanjutkan dengan diskusi dan refleksi sederhana, aktivitas “Jika Aku Menjadi...”, serta “Pohon Masa Depan” untuk memberikan ruang kepada anak dalam mengekspresikan gagasan, kreativitas, cita-cita, dan harapan. Selama proses berlangsung, mahasiswa berperan sebagai fasilitator, sedangkan guru, orang tua, pemuda, dan masyarakat memberikan pendampingan dan dukungan. Dengan demikian, tindakan yang dilakukan merupakan hasil penerjemahan kebutuhan anak dan potensi komunitas ke dalam aktivitas pembelajaran yang partisipatif.

Tahap selanjutnya adalah refleksi dan evaluasi partisipatif. Tim pengabdian bersama mitra mengamati keterlibatan anak, respons terhadap film, kemampuan mengenali nilai karakter, keberanian menyampaikan gagasan, kreativitas, interaksi sosial, serta ekspresi cita-cita dan harapan. Hasil pengamatan dan karya anak dibahas bersama untuk melihat perubahan pengalaman belajar dan mengidentifikasi hal yang perlu diperbaiki. Refleksi tersebut menjadi dasar

untuk menentukan tindak lanjut dan keberlanjutan Ruang Masa Depan sebagai ruang belajar berbasis komunitas.



Gambar 1. Siklus PAR pada program Ruang Masa Depan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program Ruang Masa Depan di Desa Pasuluhan, Kecamatan Walantaka, Kota Serang, dilakukan melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang bergerak dari identifikasi kebutuhan, perencanaan partisipatif, aksi, hingga refleksi dan evaluasi bersama masyarakat. Bagian ini menguraikan bagaimana setiap tahapan tersebut dilaksanakan di lapangan beserta dinamika yang terjadi selama proses berlangsung.

1. Identifikasi Kebutuhan

Tahap identifikasi kebutuhan menjadi titik tolak penting bagi keberhasilan Ruang Masa Depan, mengingat anak-anak di Desa Pasuluhan tumbuh dalam lingkungan yang semakin dekat dengan tontonan digital namun belum tentu memperoleh akses terhadap konten yang mendukung perkembangan karakter secara positif. Pemetaan awal terhadap kebiasaan menonton, ruang belajar, dan potensi sumber daya masyarakat mengonfirmasi bahwa anak membutuhkan ruang alternatif yang melengkapi pendidikan formal, bukan menggantikannya (Kusumastuti, 2020). Kebutuhan ini kemudian diterjemahkan ke dalam rancangan kegiatan yang memadukan film edukatif sebagai media familiar bagi anak dengan aktivitas reflektif dan kreatif sebagai ruang pengolahan pengalaman.

Antusiasme anak yang tinggi saat pemutaran film memperlihatkan bahwa rancangan tersebut relevan dengan kebutuhan yang telah dipetakan sebelumnya, dan menegaskan bahwa film benar-benar berfungsi sebagai pemantik yang mendekatkan proses belajar dengan dunia anak. Kesesuaian antara kebutuhan yang teridentifikasi dan respons anak di lapangan ini sejalan dengan pandangan bahwa anak membutuhkan lingkungan yang memungkinkan mereka berkembang secara positif, membangun kepercayaan diri, dan mulai membayangkan masa depan mereka (Ma'arif et al., 2024).

Dengan demikian, tahap awal PAR ini terbukti menjadi fondasi yang menentukan arah seluruh rangkaian kegiatan selanjutnya. Keterlibatan guru dan orang tua sejak tahap identifikasi juga memastikan bahwa kegiatan yang dirancang tidak berdiri sendiri, melainkan terhubung dengan konteks belajar anak di sekolah dan di rumah. Hal ini memperkuat argumen bahwa persoalan pendidikan karakter anak bukan hanya soal keterbatasan media pembelajaran, tetapi juga soal belum optimalnya lingkungan masyarakat sebagai ruang tumbuh dan belajar anak.

2. Perencanaan Partisipatif

Pada tahap perencanaan partisipatif dan aksi, kesepakatan bersama antara mahasiswa KKM, guru, orang tua, dan tokoh masyarakat terbukti membuahkan rangkaian kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak setempat. Pemutaran film yang dilanjutkan dengan diskusi reflektif memberi anak kesempatan untuk tidak sekadar menonton, tetapi memahami pesan cerita dan menghubungkannya dengan nilai kehidupan sehari-hari, sebagaimana yang diharapkan sejak perumusan tujuan program (Ma et al., 2025). Aktivitas "Jika Aku Menjadi..." memperlihatkan bahwa anak mampu mengolah nilai yang ditonton menjadi imajinasi tentang diri dan masa depan mereka, sekalipun dengan tingkat keberanian bercerita yang berbeda-beda antaranak.

Aktivitas menggambar pada "Pohon Masa Depan" tampak menjadi saluran ekspresi yang paling nyaman bagi anak dibandingkan aktivitas yang menuntut komunikasi lisan, sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih leluasa mengekspresikan diri melalui gambar. Respons anak yang antusias terhadap kedua aktivitas ini menunjukkan bahwa perencanaan yang dilakukan secara partisipatif berhasil menerjemahkan kebutuhan anak menjadi kegiatan yang benar-benar dijalani dan dirasakan manfaatnya (Witasari & Wiyanti, 2020). Keterlibatan guru dan orang tua selama pelaksanaan turut memperkuat suasana belajar yang tidak menekan, sehingga anak merasa nyaman

untuk mencoba tanpa takut dinilai. Dengan demikian, tahap aksi yang dirancang secara partisipatif membuktikan bahwa pendidikan karakter dapat dihadirkan melalui pengalaman yang menyenangkan, bukan sekadar penyampaian nasihat searah.

3. Pelaksanaan Aksi: Ruang Masa Depan

Kegiatan dibuka dengan pemutaran film edukatif yang dipilih sesuai kesepakatan tahap perencanaan. Selama pemutaran, anak-anak terlihat antusias dan memperhatikan jalan cerita dengan saksama, beberapa di antaranya secara spontan menanggapi adegan-adegan tertentu. Setelah film selesai, fasilitator memandu sesi diskusi ringan untuk mengajak anak mengenali perilaku tokoh dalam film dan menghubungkannya dengan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama. Sebagian besar anak mampu menyebutkan contoh perilaku baik dari tokoh yang mereka tonton, meskipun masih memerlukan pancingan pertanyaan dari fasilitator untuk mulai berbicara.



Gambar 3. Anak-anak menonton pemutaran film edukatif (Dokumentasi penulis; 2026)

Sebagai ringkasan kuantitatif, hasil pengamatan keterlibatan anak selama pemutaran film dan diskusi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. hasil pengamatan keterlibatan anak selama pemutaran film

Indikator	Hasil Pengamatan	Target	Interpretasi
Mengikuti pemutaran film dengan perhatian	92%	≥80%	Menunjukkan ketertarikan anak terhadap media audiovisual
Berpartisipasi dalam diskusi	78%	≥70%	Menunjukkan kemampuan merespons isi film
Mengikuti aktivitas kreatif	88%	≥80%	Menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran

Berani menyampaikan pendapat	81%	≥75%	Menunjukkan perkembangan kepercayaan diri
------------------------------	-----	------	---

Adapun capaian pemahaman nilai karakter yang diperoleh melalui diskusi reflektif adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Capaian pemahaman nilai karakter

Nilai Karakter	Bentuk Aktivitas	Indikator Perilaku Anak	Hasil
Kejujuran	Diskusi cerita	Mampu menyebutkan contoh perilaku jujur	85%
Tanggung jawab	Refleksi tokoh	Mampu menjelaskan tindakan bertanggung jawab	80%
Kepedulian	Tanya jawab	Mampu mengenali tindakan membantu orang lain	83%
Kerja sama	Aktivitas kelompok	Bersedia bekerja dan berbagi dengan teman	90%
Keberanian	Presentasi sederhana	Berani menyampaikan gagasan	76%

Setelah sesi diskusi, kegiatan dilanjutkan dengan aktivitas "Jika Aku Menjadi...", di mana anak diminta membayangkan dan menceritakan atau menggambarkan peran yang ingin mereka jalani, misalnya menjadi guru, dokter, atau tokoh dalam film yang baru ditonton. Aktivitas ini disambut antusias, meskipun tingkat keberanian anak untuk bercerita di depan teman-temannya bervariasi. Kegiatan berikutnya adalah "Pohon Masa Depan", yaitu aktivitas menggambar di mana setiap anak menuliskan atau menggambarkan cita-cita mereka pada bentuk pohon yang telah disiapkan. Sebagian besar anak menyelesaikan gambar mereka dengan antusias dan beberapa di antaranya secara sukarela menjelaskan makna gambar yang mereka buat kepada teman-teman dan fasilitator, meskipun sejumlah anak masih tampak malu atau ragu ketika diminta tampil di depan kelompok yang lebih besar.

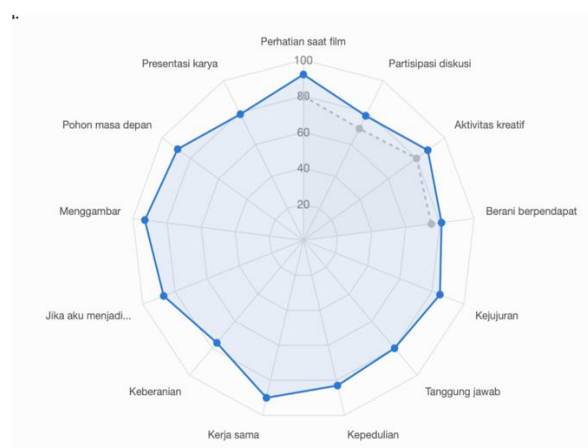


Gambar 4. Anak-anak mengerjakan aktivitas Pohon Masa Depan Dokumentasi penulis; 2026)

Adapun hasil pe

Tabel 3. Hasil pengamatan capaian seluruh indikator

Aktivitas	Aspek yang Dikembangkan	Indikator	Hasil
Jika Aku Menjadi...	Imajinasi dan keberanian	Anak mampu menggambarkan/menjelaskan peran yang dipilih	87%
Menggambar	Kreativitas dan ekspresi	Anak menghasilkan karya sesuai gagasan	93%
Pohon Masa Depan	Aspirasi dan orientasi masa depan	Anak menuliskan/menggambarkan cita-cita	89%
Presentasi karya	Komunikasi dan kepercayaan diri	Anak mampu menjelaskan hasil karya	79%



Gambar 5. Hasil pengamatan capaian seluruh indikator

4. Refleksi dan Evaluasi Partisipatif

Setelah rangkaian aksi selesai, tim pengabdian bersama guru dan orang tua melakukan refleksi bersama untuk membahas jalannya kegiatan. Dari pengamatan bersama ini disimpulkan bahwa film edukatif efektif menarik perhatian anak

dan menjadi pembuka yang baik untuk membahas nilai karakter, serta aktivitas menggambar menjadi saluran ekspresi yang paling nyaman bagi anak dibanding aktivitas yang menuntut mereka berbicara di depan umum. Refleksi ini juga mengidentifikasi bahwa kepercayaan diri anak untuk presentasi dan menyampaikan pendapat secara lisan masih perlu dikuatkan melalui pendampingan lebih lanjut. Guru menyampaikan bahwa hasil karya anak dapat dimanfaatkan kembali dalam pembelajaran di kelas, sementara orang tua yang hadir menyatakan kesediaan untuk melanjutkan pembicaraan seputar film dan karya anak di rumah.

5. Tindak Lanjut dan Keberlanjutan

Sebagai bentuk tindak lanjut, tim KKM menyerahkan dokumentasi karya anak kepada pihak sekolah untuk dipajang dan dijadikan bahan diskusi lanjutan, sekaligus menyepakati dengan tokoh pemuda dan masyarakat mengenai kemungkinan keberlanjutan "Ruang Masa Depan" sebagai kegiatan rutin di luar masa KKM. Keterlibatan berbagai unsur berikut memperlihatkan bagaimana ekosistem komunitas

berperan dalam mendukung keberlangsungan program:

Tabel 4. Tindak lanjut dan keberhasilan

Unsur yang Terlibat	Bentuk Peran	Kontribusi terhadap Program
Anak	Peserta dan kreator	Mengikuti kegiatan dan menghasilkan karya
Mahasiswa KKM	Fasilitator	Merancang dan mendampingi kegiatan
Guru	Pendamping	Menghubungkan kegiatan dengan pengalaman belajar anak
Orang tua	Pendukung	Memberikan penguatan di lingkungan keluarga
Pemuda/Masyarakat	Mitra komunitas	Mendukung ruang dan keberlanjutan kegiatan

6. Keterkaitan dengan SDGs

Rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan memiliki keterkaitan dengan agenda pembangunan berkelanjutan sebagai berikut:

SDGs	Kontribusi Program	Bentuk Hasil
SDG 4 – Pendidikan Berkualitas	Menyediakan pengalaman belajar kreatif, inklusif, dan partisipatif	Anak belajar melalui film, diskusi, dan karya

SDG 10 – Berkurangnya Kesenjangan	Memperluas kesempatan anak memperoleh pengalaman pengembangan diri	Anak memperoleh ruang belajar dan berkarya
SDG 17 – Kemitraan	Membangun kolaborasi perguruan tinggi dan masyarakat	Terlibatnya mahasiswa, guru, keluarga, pemuda, dan masyarakat

KESIMPULAN

Program pengabdian Ruang Masa Depan yang dilaksanakan di Desa Pasuluhan, Kecamatan Walantaka, Kota Serang, melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) terbukti berhasil menghadirkan ruang belajar alternatif yang memperkuat pendidikan karakter anak. Pemanfaatan film edukatif sebagai pemantik pembelajaran, yang dilanjutkan dengan aktivitas reflektif dan kreatif seperti "Jika Aku Menjadi..." dan "Pohon Masa Depan", mampu mendorong anak untuk mengenali nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, kerja sama, dan keberanian, sekaligus memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan gagasan, kreativitas, dan cita-cita mereka. Hasil pengamatan menunjukkan tingkat keterlibatan dan antusiasme anak yang tinggi di seluruh tahapan kegiatan, meskipun kepercayaan diri anak dalam menyampaikan pendapat secara lisan dan presentasi di depan umum masih perlu dikuatkan melalui pendampingan lebih lanjut.

Keberhasilan program ini tidak terlepas dari keterlibatan aktif berbagai unsur ekosistem komunitas, mulai dari mahasiswa KKM sebagai fasilitator, guru dan orang tua sebagai pendamping, hingga pemuda dan masyarakat sebagai mitra pendukung keberlanjutan kegiatan. Sinergi tersebut menegaskan bahwa pendidikan karakter anak tidak cukup dilakukan melalui penyampaian nasihat, melainkan membutuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan didukung oleh lingkungan sosial di sekitar anak. Dengan demikian, "Ruang Masa Depan" tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan edukatif sesaat, tetapi juga sebagai model ruang belajar berbasis komunitas yang relevan untuk diteruskan secara rutin di luar masa KKM.

Program ini juga menunjukkan kontribusi nyata terhadap pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) melalui pengalaman belajar yang inklusif dan kreatif, SDG 10 (Berkurangnya Kesenjangan) melalui perluasan akses anak terhadap ruang pengembangan diri, serta SDG 17 (Kemitraan untuk Mencapai Tujuan) melalui kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, keluarga, pemuda, dan masyarakat. Sebagai tindak

lanjut, dokumentasi karya anak diserahkan kepada pihak sekolah untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, sekaligus disepakati rencana keberlanjutan program bersama tokoh pemuda dan masyarakat setempat, sehingga "Ruang Masa Depan" berpotensi menjadi bagian tetap dari ekosistem pendidikan anak di Desa Pasuluhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aliyatul, B., Beni, J., & Fricticarani, A. (2024). *USE OF VIDEO LEARNING MEDIA ON COUNTING AND RECOGNIZING*. 8(1).
- [2] Arifudin, O., Ma'arif, M., & dkk. (2021). *KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- [3] Hadders-Algra, M. (2020). Interactive media use and early childhood development. *Jornal de Pediatria*, 96(3), 273–275. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2019.05.001>
- [4] Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- [5] Kurtulmus, O., & Sulun, E. (2026). Digital learning outcomes and sustainable learning in higher education: The roles of music-integrated pedagogy and deep learning orientation. *Acta Psychologica*, 267, 107152. <https://doi.org/10.1016/j.ACTPSY.2026.107152>
- [6] Kusumastuti, N. (2020). Implementasi Pilar-Pilar Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 333–344. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2525>
- [7] Ma, M., Fauzi, R., Syekh Manshur, S., & Serang Raya, U. (2025). Analisis Video Edukasi Berbasis Behavior Modification (B-Mood) dalam Pembentukan Perilaku Positif Anak. *Muria Research Guidance and Counselling Journal*, 04(01), 32–36. <https://doi.org/10.24176/jkg.v4i1.14704>
- [8] Ma'arif, M. (2024). Exploration of the Use of Deep Learning in Early Childhood Art Learning: Study of PAUD Teachers in Kabupaten Pandeglang Minhatul. *Cakrawala Pedagogik*, 8(2), 1–23.
- [9] Ma'arif, M., Kamali, A. S., & Jannah, R. (2024). Evaluasi CIPP pada Pembelajaran Seni Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 462–471. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6323>
- [10] Murray, J., & Watson. (2024). No TitleThe impact of educational videos on children's character development. *Journal of Early Childhood Education*. *Journal of Early Childhood Education*, 45(2), 112–128.
- [11] Sheptak, R. D., & Menaker, B. E. (2016). Learning and working with professionals: Student perspectives on embedded experiential learning projects. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 19, 104–114.
- [12] Witasari, O., & Wiyanti, N. A. (2020). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://media.neliti.com/media/publications/40427-ID-permainan-tradisional-dalam-membentuk-karakter-anak-usia-dini.pdf>