



Implementasi Program KKN Tematik *Fun Study Home* untuk Mendukung Motivasi Belajar Siswa Sekolah di Desa Rejuno

Implementation of the 'Fun Study Home' Thematic Student Community Service Program to Support School Students' Learning Motivation in Rejuno Village

Mela Winda Meilani^{1*}, Sabiqul Muttaqin², Luthfi Adi Wicaksono³, Ela Kurniawati⁴,
Ridho Hafidz Ramadhani⁵

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STIKIP Modern Ngawi, Indonesia

^{2,4}Program Studi Pendidikan IPA, STIKIP Modern Ngawi, Indonesia

⁵Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, STIKIP Modern Ngawi, Indonesia

*Penulis Korespondensi: kknrejuno2@gmail.com

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 11 Juni 2026;

Revisi: 10 Juli 2026;

Diterima: 11 Agustus 2026;

Terbit: 26 Agustus 2026.

Keywords:

Community

Service; Fun Study Home;

Interactive Learning;

Learning Motivation; Student

Learning Support.

Abstract. Learning activities outside school hours are needed to help students deepen their understanding of learning materials and increase their engagement in the learning process. The Fun Study Home program was implemented as a community service activity by university students participating in the Community Service Program (KKN) to provide interactive and enjoyable learning assistance for students at SDN Rejuno 1. This activity aimed to provide an alternative learning space through the implementation of various learning methods to support students' learning motivation, activeness, and social skills. The method used was descriptive qualitative through the stages of preparation, implementation, and evaluation, with data collection techniques consisting of observation, documentation, and activity evaluation results. The results showed that the Fun Study Home program was successfully implemented according to the planned objectives through discussion activities, question-and-answer sessions, exercises, digital quizzes, and educational games. This program has implications for creating a more active learning environment, increasing student participation, and becoming an alternative community service-based learning assistance program at the elementary school level.

Abstrak

Kegiatan pembelajaran di luar jam sekolah diperlukan untuk membantu siswa memperdalam pemahaman materi serta meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Program *Fun Study Home* dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) untuk menyediakan pendampingan belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa SDN Rejuno 1. Kegiatan ini bertujuan memberikan ruang belajar alternatif melalui penerapan metode pembelajaran yang bervariasi guna mendukung motivasi belajar, keaktifan, dan kemampuan sosial siswa. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan hasil evaluasi kegiatan. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa Program *Fun Study Home* terlaksana sesuai rencana melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, latihan soal, kuis digital, dan permainan edukatif. Program ini berimplikasi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta menjadi alternatif pendampingan belajar berbasis pengabdian masyarakat di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengabdian kepada Masyarakat; Rumah Belajar Menyenangkan; Pembelajaran Interaktif; Motivasi Belajar; Dukungan Belajar Siswa.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, karakter, serta kemampuan sosial peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, tetapi juga dipengaruhi oleh adanya pendampingan belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa

untuk mengulang, memperdalam, dan menerapkan materi yang telah dipelajari (Sembiring, 2023). Pendampingan belajar di luar jam sekolah menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang kondusif dengan pendekatan pembelajaran yang bervariasi mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Azizah et al., 2024).

Lingkungan belajar yang kondusif juga akan mendorong salah satu aspek penting dalam pembelajaran, yaitu motivasi belajar siswa. Motivasi memiliki peran penting karena menjadi faktor yang menentukan intensitas, ketekunan, dan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Manik et al., 2024). Menurut teori motivasi belajar, siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan perhatian lebih besar terhadap pembelajaran, aktif berpartisipasi, serta memiliki usaha yang lebih kuat dalam menyelesaikan tugas belajar (Utami et al., 2024). Namun demikian, di berbagai wilayah pedesaan, termasuk Desa Rejuno, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Ngawi, masih ditemukan berbagai kendala yang memengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa.

Dalam konteks pendidikan dasar, motivasi belajar perlu dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan rendahnya ketertarikan siswa, sedangkan kegiatan belajar yang melibatkan permainan, interaksi, dan pengalaman langsung dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta keterlibatan siswa. Program *Fun Study Home* dirancang sebagai bentuk pendampingan belajar yang menghadirkan suasana pembelajaran berbeda melalui kegiatan yang menyenangkan sehingga diharapkan mampu mendukung peningkatan motivasi belajar siswa (Nisa' et al., 2024).

Belum banyak penelitian yang mengkaji implementasi Program *Fun Study Home* sebagai model pendampingan belajar berbasis Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran, seperti kuis digital, diskusi, tanya jawab, latihan soal, dan permainan edukatif secara berkelanjutan di luar jam sekolah. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan model pendampingan belajar yang memadukan pendekatan pembelajaran interaktif dengan peran mahasiswa KKN sebagai fasilitator belajar untuk mendukung motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan yang lebih inovatif, aplikatif, dan berkelanjutan.

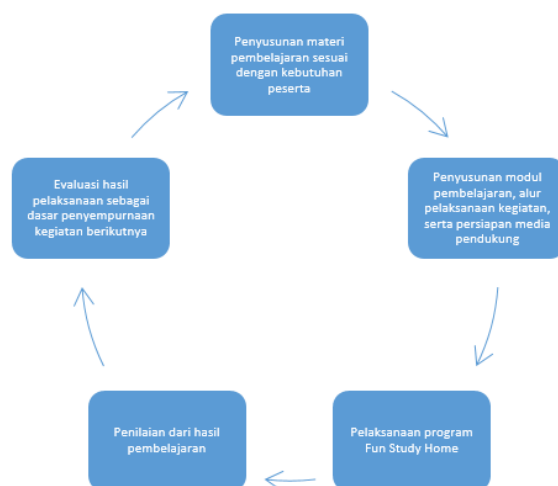
Urgensi penelitian ini didasarkan pada perlunya inovasi pendampingan belajar yang mampu melengkapi proses pembelajaran formal di sekolah. Melalui pelaksanaan Program *Fun Study Home*, mahasiswa KKN diharapkan dapat menghadirkan lingkungan belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Program *Fun Study Home* sebagai kegiatan pendampingan belajar bagi siswa SDN Rejuno 1 di luar jam sekolah. Program ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui penerapan berbagai metode pembelajaran, seperti kuis digital, diskusi, tanya jawab, latihan soal, dan permainan edukatif. Selain itu, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kontribusi Program *Fun Study Home* dalam mendukung motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, dan kerja sama siswa selama mengikuti kegiatan pendampingan belajar bersama mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN).

2. METODE

Pelaksanaan program *Fun Study Home* dilakukan selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) STKIP Modern Ngawi di Desa Rejuno pada bulan Juni hingga Juli 2026. Sasaran program *Fun Study Home* adalah siswa SDN Rejuno 1 sebagai penerima manfaat utama dari kegiatan pendampingan belajar yang diselenggarakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN). Program ini ditujukan untuk memberikan pendampingan belajar di luar jam sekolah melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengulang dan memperdalam materi yang telah dipelajari di sekolah.

Tahap perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa serta menyusun rancangan kegiatan pendampingan yang meliputi penyusunan materi, metode pembelajaran, dan aktivitas edukatif yang akan diterapkan. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan belajar bersama di Posko KKN secara rutin setiap hari Rabu dan Jumat pukul 09.00-12.00 WIB dengan melibatkan mahasiswa KKN sebagai pendamping belajar. Kegiatan dilakukan sebanyak enam pertemuan dengan mengambil materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa meliputi kuis digital, diskusi, tanya jawab, latihan soal, serta permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Alur pelaksanaan program *Fun Study Home* dapat diuraikan sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram alur *Fun Study Home*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, dokumentasi pelaksanaan program, serta catatan refleksi kegiatan pendampingan belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengetahui pelaksanaan serta manfaat Program *Fun Study Home* terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Evaluasi program dilakukan dengan mengamati partisipasi siswa, antusiasme dalam mengikuti kegiatan, kemampuan berinteraksi, serta respons siswa selama proses pendampingan berlangsung (Sugiyono, 2022). Melalui metode tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai efektivitas pelaksanaan Program *Fun Study Home* sebagai inovasi pendampingan belajar berbasis pengabdian mahasiswa KKN.

3. HASIL

Pelaksanaan Program *Fun Study Home* sebagai kegiatan pendampingan belajar bagi siswa SDN Rejuno 1 telah terlaksana sesuai dengan perencanaan yang telah disusun selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) STKIP Modern Ngawi di Desa Rejuno. Program ini dilaksanakan secara rutin setiap hari Rabu dan Jumat pukul 09.00-12.00 WIB di Posko KKN selama periode Juni hingga Juli 2026. Kegiatan ini dirancang sebagai ruang belajar alternatif bagi siswa di luar jam sekolah dengan mengintegrasikan konsep pembelajaran menyenangkan (*fun learning*) melalui berbagai aktivitas edukatif.

Keberhasilan Program *Fun Study Home* dianalisis berdasarkan indikator ketercapaian program, yaitu terlaksananya kegiatan sesuai jadwal, partisipasi siswa, penerapan metode pembelajaran interaktif, keaktifan siswa, serta terciptanya suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, seluruh indikator tersebut dapat

tercapai. Program terlaksana dalam enam kali pertemuan dengan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, meliputi perkalian dasar, koding sederhana, bangun ruang, bangun datar, rotasi dan revolusi, English Fun, serta seni budaya dan prakarya.

Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara rutin menunjukkan bahwa pendampingan belajar di luar jam sekolah dapat menjadi strategi penguatan terhadap pembelajaran formal. Menurut teori konstruktivisme, proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, interaksi, dan kegiatan bermakna. Oleh karena itu, kegiatan *Fun Study Home* tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, mencoba menyelesaikan permasalahan, serta berinteraksi dengan teman sebaya dan mahasiswa KKN.

Tahap persiapan program dilakukan melalui penyusunan materi pembelajaran, modul kegiatan, lembar kerja peserta didik (LKPD), latihan soal, serta media pembelajaran pendukung seperti kuis digital dan permainan edukatif. Persiapan tersebut menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan karena pembelajaran yang terencana memungkinkan proses pendampingan berjalan lebih sistematis. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran diperlukan agar proses belajar dapat mencapai tujuan secara efektif melalui pemilihan metode, media, dan strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan, mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa melalui berbagai metode pembelajaran, seperti penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, latihan soal, kuis digital, dan permainan edukatif. Penerapan metode yang bervariasi bertujuan menciptakan suasana belajar yang tidak monoton serta meningkatkan keterlibatan siswa. Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep *fun learning* yang menekankan bahwa pembelajaran perlu dikemas dalam suasana yang menyenangkan agar peserta didik merasa nyaman, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi.

Evaluasi program dilakukan pada setiap akhir pertemuan melalui pemberian latihan soal dan kuis sesuai dengan materi yang telah diberikan. Evaluasi ini bertujuan mengetahui tingkat pemahaman siswa sekaligus menjadi dasar perbaikan kegiatan pada pertemuan berikutnya. Selain hasil evaluasi akademik, mahasiswa KKN juga melakukan pengamatan terhadap respons siswa, tingkat keaktifan, keberanian bertanya, dan kemampuan bekerja sama selama kegiatan berlangsung. Evaluasi berkelanjutan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan program dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga kegiatan pendampingan menjadi lebih efektif.

Secara keseluruhan, implementasi Program *Fun Study Home* menunjukkan bahwa pendampingan belajar berbasis pembelajaran menyenangkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam mendukung proses pendidikan di sekolah dasar. Program ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif melalui kegiatan yang mendorong motivasi, komunikasi, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, *Fun Study Home* dapat menjadi model kegiatan pengabdian kepada masyarakat bidang pendidikan yang relevan untuk diterapkan dalam mendukung pembelajaran di luar jam sekolah.

4. DISKUSI

Program *Fun Study Home* yang dilakukan oleh mahasiswa KKN desa Rejuno berhasil menjadi metode bantuan belajar bagi siswa SDN Rejuno 1, hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran dikombinasikan dengan aktivitas permainan dan kuis. Siswa menunjukkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan edukatif, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nursalam, (2024) yang menjelaskan bahwa pendekatan *fun learning* dalam pendampingan belajar siswa sekolah dasar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan dapat mengurangi kejenuhan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih positif bagi siswa.

Selain pendekatan *fun learning*, penggunaan permainan edukatif dan kuis digital dalam Program *Fun Study Home* juga mendukung peningkatan keterlibatan siswa. Raharjo et al., (2024) menjelaskan bahwa penerapan Game-Based Learning mampu meningkatkan student engagement karena siswa terlibat secara aktif melalui tantangan, interaksi, dan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hasil tersebut sesuai dengan pelaksanaan *Fun Study Home* yang menggunakan permainan edukatif sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Peningkatan keaktifan siswa juga terlihat melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab selama proses pendampingan. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, bertanya mengenai materi yang belum dipahami, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *Fun Study Home* tidak hanya memberikan dampak pada aspek akademik, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa. Penelitian Wardani & Kiptiyah, (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar karena

memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Khairunnisa et al. (2025) yang menyatakan bahwa kegiatan pendampingan pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Namun, Program *Fun Study Home* memiliki karakteristik yang berbeda karena tidak hanya menggunakan satu media pembelajaran tertentu, tetapi mengombinasikan berbagai strategi pembelajaran, seperti diskusi, kuis digital, latihan soal, dan permainan edukatif dalam kegiatan pendampingan yang dilakukan secara rutin oleh mahasiswa KKN. Program *Fun Study Home* dirancang sebagai salah satu model pendampingan belajar yang dapat menjadi program berkelanjutan. Pengalaman selama pelaksanaan program, baik dalam penyusunan materi, penerapan metode pembelajaran yang interaktif, maupun pelaksanaan evaluasi, dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang kegiatan pendampingan belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, pelaksanaan *Fun Study Home* diharapkan dapat menjadi contoh penerapan kegiatan pendampingan belajar yang mengombinasikan penyampaian materi dengan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Program ini berpotensi untuk terus dikembangkan sebagai salah satu program kerja KKN di bidang pendidikan yang memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran di luar jam sekolah.



Gambar 2. Pelaksanaan *Fun Study Home*.



Gambar 3. Pelaksanaan *Fun Study Home*.



Gambar 4. Pelaksanaan *Fun Study Home*.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan Program *Fun Study Home* sebagai kegiatan pendampingan belajar bagi siswa SDN Rejuno 1, dapat disimpulkan bahwa program telah terlaksana sesuai dengan tujuan yang direncanakan melalui kegiatan belajar tambahan di luar jam sekolah dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Penerapan berbagai metode pembelajaran, seperti diskusi, tanya jawab, latihan soal, kuis digital, dan permainan edukatif, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Program ini juga memberikan dukungan terhadap motivasi belajar siswa, meningkatkan keberanian dalam berkomunikasi, serta melatih kemampuan kerja sama melalui aktivitas pembelajaran bersama mahasiswa KKN. Pelaksanaan *Fun Study Home* menunjukkan bahwa pendampingan belajar berbasis pengabdian masyarakat dapat menjadi alternatif dalam mendukung proses pembelajaran siswa sekolah dasar.

Program *Fun Study Home* masih perlu dikembangkan secara berkelanjutan dengan melibatkan kerja sama antara mahasiswa, sekolah, guru, dan orang tua agar manfaat pendampingan belajar dapat dirasakan secara lebih optimal. Pelaksanaan program berikutnya disarankan untuk memperluas variasi metode pembelajaran, mengembangkan media edukatif yang lebih inovatif, serta melakukan evaluasi menggunakan instrumen yang lebih terukur untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan cakupan peserta yang lebih luas dan waktu pelaksanaan yang lebih panjang sehingga efektivitas program dapat dikaji secara lebih komprehensif.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan Program *Fun Study Home* dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) STKIP Modern Ngawi di Desa Rejuno, khususnya kepada pihak SDN Rejuno 1 yang telah memberikan kesempatan dan dukungan selama kegiatan pendampingan belajar berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing KKN, pihak perguruan tinggi, masyarakat Desa Rejuno, serta seluruh mahasiswa KKN yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Artikel ini merupakan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) STKIP Modern Ngawi.

DAFTAR REFERENSI

- Azizah, W., Nayaputri, D. Y., Nabila, N. Q., Sabila, A. H., & Sas-, A. P. (2024). Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan di Luar Lingkungan Sekolah Melalui Bimbingan Belajar Harian. *Jurnal Abdita Maturafarm*, 1(2), 47-53. doi: <https://doi.org/10.70392/jan.v1i2.4753>
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 64-75. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Chen, J., & Liang, M. (2022). Play hard, study hard? The influence of gamification on students' study engagement. *Frontiers in Psychology*, 13(October). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.994700>
- Hidayati, A., Azizah, N., Maimuna, M., Ulumuddin, D. I., & Aisyah, U. N. (2022). Pendampingan Belajar Matematika Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Game Counting Bunny untuk Peserta Bimbel di Rumah Belajar Matematika. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 93-99. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v3i2.2815>
- Khairunnisa, S. A., Firdausi, Z., & Wardhani, D. P. (2025). Pendampingan Pembelajaran Kelas Rangkap melalui Pemanfaatan Game Edukatif Blooket di Sanggar Bimbingan Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 7(2), 124-136. <https://doi.org/10.23917/buletinkkndik.v7i2.12691>
- Nisa', K., Wahyudi, W., Waqfin, M. S. I., Sa'diyah, L., Ummah A, H. L., Rofiqoh, S. A., Sa'diyah, L. H., & Mufida, K. (2024). Pendampingan dan Penggunaan Media Suplay Study With Play Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 131-136. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v5i3.5366>
- Nursalam, N. B. A. R. A. (2024). Pendekatan *Fun learning* dalam Pendampingan Belajar Anak Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Cendekia Pendidikan*, 12(6).

- Pala, V., Weli, Y., Mopa, M. E., Awe, E. Y., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Multidisiplin, J. C. (2026). Strategi Pendampingan Belajar Dalam Mempersiapkan Siswa Kelas Vi Untuk Mengikuti Kegiatan Tengah Semester Sdk Regina Pacis Bajawa. *Jurnal Citra Multidisiplin*, 1(2), 140-147. doi: <https://doi.org/10.38048/jcm.v1i2.6583>
- Pamarung, M. M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Kelas III UPTD SD Negeri 12 Parepare pendahuluan Kurikulum Merdeka merupaka. *JUARA SD : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 2-6.
- Prasetya, N. I., & Syidada, S. (2026). Meningkatkan Student Engagement dan Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Pemrograman Berbasis Game. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(1), 42-52. <https://doi.org/10.24246/j.js.2026.v16.i1.p42-52>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research* |, 1(3), 49-60. doi: <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>
- Raskita Enjelika Manik, Delima Hot Marito Hasugian, Herda Sitanggang, & Helena Turnip. (2024). Konsep Dasar Motivasi Belajar. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(4), 358-368. <https://doi.org/10.61132/jbp.akk.v2i4.941>
- Sairudy, A., Kewilaa, A. A. I., Gairtua, B., Welerubun, I., Wattimury, I., & Noya, S. W. (2025). Bimbingan Dan Pendampingan Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri Yoiha Melalui Program Pengabdian Kepada Masyarakat. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 5(1), 59-66. <https://doi.org/10.59025/d3ms1z67>
- Sembiring, F. M. (2023). Peran Pembelajaran Kooperatif Terhadap Prestasi Akademik dan Pengembangan Keterampilan Sosial. *Educare : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 36-40. doi: <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.1>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (7th ed.). Alfabeta.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071-2082. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293-303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>
- Zahra, A. Y., & Abduh, M. (2026). Penerapan Pendekatan Joyful Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 16(2), 2026. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>