



RUMAH BELAJAR DESA RANJENG SEBAGAI ALTERNATIF FUN LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DIRI DAN PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR ANAK

Julianti¹, Rastia Ningsih^{2*}, Ana Ainun Musyarofah³, Misbah Samarqondi⁴, Nurul Khairunnisa⁵, Rindi Yani⁶, Yoza Yudhistira⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Bina Bangsa

Email: juliantiijly@gmail.com¹, rastianingsih276@gmail.com², anaainunmusyarofah@gmail.com³, misbahsamarqondi@gmail.com⁴, nurulnisa2808@gmail.com⁵, anir57131@gmail.com⁶, danielyoza2005@gmail.com⁷

Abstract

The Ranjeng Village Learning House is a form of community service activity designed as an alternative fun learning program to enhance children's self-motivation and develop their learning interests. This activity was motivated by the need to create a learning environment that is enjoyable, interactive, and able to encourage children to become more actively involved in the learning process beyond formal education. The activity was implemented through creative and enjoyable learning approaches by combining educational activities, games, discussions, reading, and activities aimed at developing children's creativity and interests. The target participants were children in Ranjeng Village, Ciruas District, who actively participated in the Learning House activities. The implementation method consisted of preparation, learning activities, mentoring, and evaluation stages. The results showed that the application of the fun learning concept through the Learning House was able to create a more enjoyable learning atmosphere and increase children's enthusiasm and participation in the activities. The children demonstrated greater motivation to learn, increased confidence in interacting with others, and opportunities to explore their interests and potential. This activity is expected to serve as a sustainable alternative for non-formal learning in supporting the development of children's self-motivation, creativity, and learning interests in Ranjeng Village.

Keywords: Learning House; Fun Learning; Self-Motivation; Learning Interest; School-Aged Children

Abstrak

Rumah Belajar Desa Ranjeng merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dirancang sebagai alternatif *fun learning* untuk meningkatkan motivasi diri dan mengembangkan minat belajar anak. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh perlunya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mendorong anak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di luar pendidikan formal. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan memadukan kegiatan edukatif, permainan, diskusi, membaca, serta aktivitas pengembangan kreativitas dan minat anak. Sasaran kegiatan adalah anak-anak di Desa Ranjeng, Kecamatan Ciruas, yang mengikuti kegiatan Rumah Belajar secara aktif. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan konsep *fun learning* melalui Rumah Belajar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme serta partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan. Anak-anak menunjukkan motivasi yang lebih baik untuk belajar, berani berinteraksi, serta memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan potensi yang dimiliki. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran nonformal yang berkelanjutan dalam mendukung perkembangan motivasi diri, kreativitas, dan minat belajar anak di Desa Ranjeng.

Kata kunci: Rumah Belajar; Fun Learning; Motivasi Diri; Minat Belajar; Anak Sekolah

PENDAHULUAN

Program Rumah Belajar merupakan inisiatif pendidikan nonformal yang dirancang untuk melengkapi sistem pendidikan formal, dengan menciptakan lingkungan belajar alternatif yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Di banyak desa atau sekolah yang masih memiliki kendala akses pendidikan, program ini sering diinisiasi oleh perguruan tinggi atau komunitas lokal sebagai bentuk pengabdian masyarakat. Rumah Belajar merupakan salah satu bentuk pendidikan nonformal yang bertujuan untuk memberikan ruang alternatif bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan

akademik dan non-akademik. Model Rumah Belajar berbasis komunitas ini banyak diterapkan dalam program-program pengabdian masyarakat untuk memperkuat peran serta warga dalam proses Pendidikan. Dengan pendekatan personal dan suasana yang menyenangkan, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar, terutama anak-anak usia SD yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif awal (UNICEF, 2021).

Pendidikan anak tidak hanya berlangsung di ruang kelas formal, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan masyarakat. Lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dapat membantu membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pendekatan belajar melalui bermain menempatkan aktivitas anak sebagai bagian penting dari proses belajar karena bermain memungkinkan anak berinteraksi, mencoba, membuat pilihan, memecahkan masalah, dan memperoleh umpan balik secara alami (Skene, *et all* 2022).

Dalam praktiknya, sebagian anak masih menghadapi hambatan berupa kejenuhan, kurang percaya diri, keterbatasan pendampingan belajar di rumah, serta pengalaman belajar yang dianggap terlalu berorientasi pada tugas. Kondisi tersebut dapat berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar. Minat belajar berkaitan dengan ketertarikan anak terhadap aktivitas belajar, sedangkan motivasi memberikan dorongan untuk memulai, mempertahankan, dan menyelesaikan aktivitas tersebut. Karena itu, lingkungan belajar yang mampu menggabungkan unsur akademik dan kesenangan menjadi penting untuk dikembangkan.

Sejumlah kajian menunjukkan bahwa kegiatan belajar berbasis permainan atau guided play dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif. Tinjauan sistematis Skene *et all*. menunjukkan bahwa guided play memiliki manfaat pada beberapa aspek perkembangan dan pembelajaran anak, terutama ketika permainan disertai tujuan belajar dan dukungan orang dewasa, Penelitian tentang fun learning juga menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat, keterlibatan, kreativitas, inisiatif, dan kepercayaan diri peserta didik (Hidayah & M Bakhtiar, 2022). Dengan demikian, fun learning bukan sekadar membuat kegiatan menjadi ramai atau menghibur, tetapi merupakan strategi untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan anak terlibat secara aktif (Nur. F, dkk, 2025).

Pengalaman pengabdian kepada masyarakat di berbagai wilayah Indonesia memperlihatkan bahwa pendampingan belajar berbasis permainan, bimbingan belajar, dan kegiatan kreatif dapat menjadi alternatif untuk mendukung motivasi belajar anak. Kegiatan Belajar, Bermain, dan Mengeksplorasi di Desa Ligarmukti, misalnya, dilaporkan mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan anak (Hsb, dkk, 2022). Program bimbingan belajar calistung di Desa Dorogowok juga menunjukkan perkembangan minat, rasa percaya diri, dan kemampuan akademik peserta (Kurniawati, dkk, 2023). Kegiatan tersebut memperkuat pentingnya kegiatan belajar nonformal yang dekat dengan kehidupan anak dan diselenggarakan dalam suasana yang tidak menekan.

Desa Ranjeng, Kecamatan Ciruas, menjadi lokasi pelaksanaan kegiatan Rumah Belajar dalam rangka pengabdian kepada masyarakat Universitas Bina Bangsa tahun 2026. Program ini dirancang sebagai ruang belajar alternatif yang mengombinasikan pendampingan akademik, permainan edukatif, aktivitas kreatif, dan interaksi sosial. Rumah Belajar tidak dimaksudkan untuk menggantikan sekolah, melainkan menjadi ruang pendukung yang memberi kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan menyenangkan.

Tujuan kegiatan adalah menyediakan alternatif kegiatan belajar yang menyenangkan bagi anak, meningkatkan keterlibatan dan motivasi diri dalam belajar, serta memberi ruang bagi anak untuk mengenali dan mengembangkan minatnya. Secara khusus, kegiatan diarahkan agar anak berani bertanya, mencoba, berkomunikasi, bekerja sama, menyelesaikan tugas sederhana, dan menikmati proses belajar. Manfaat yang diharapkan tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga mencakup perkembangan sikap positif terhadap belajar, kepercayaan diri, kreativitas, dan kemampuan berinteraksi.

Program ini penting dilaksanakan karena pendekatan pembelajaran yang terlalu monoton berpotensi menurunkan perhatian dan partisipasi anak. Sebaliknya, strategi yang bervariasi, interaktif, dan sesuai karakteristik anak dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Penelitian mengenai minat belajar siswa sekolah dasar menekankan pentingnya kesesuaian strategi pembelajaran, lingkungan belajar, dan karakteristik peserta didik (Nurislah, dkk, 2023). Oleh karena itu, Rumah Belajar dikembangkan dengan prinsip sederhana: belajar tetap memiliki tujuan, tetapi prosesnya dibuat menyenangkan, dekat dengan pengalaman anak, dan memberi ruang untuk memilih serta bereksplorasi.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan dengan tema program kerja “Rumah Belajar Desa Ranjeng” dilakukan dalam bentuk bimbingan belajar (Bimbel) dengan sasaran pada 4 mata Pelajaran yakni Matematika, IPA, Bahasa Inggris Dasar dan Pengetahuan Agama. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan mengajar adalah metode fun-learning dengan dosen dan mahasiswa KKN terlibat sebagai guru/pengajar. Peserta didik merupakan anak-anak usia sekolah (TK dan SD/MI) yang tinggal di Desa Ranjeng Kecamatan Ciruas Kabupaten Serang. Kegiatan ini dilaksanakan di Aula Kantor Desa Ranjeng.



Gambar 1. Pojok Baca Rumah Belajar Desa Ranjeng

Metode pengabdian menggunakan pendekatan deskriptif-partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena kegiatan berfokus pada pemecahan masalah pembelajaran di lingkungan masyarakat melalui keterlibatan langsung anak dan pendamping. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tahap identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, pendampingan, dan evaluasi reflektif. Tahapan tersebut disusun agar kegiatan dapat menyesuaikan materi, usia, kemampuan, dan respons peserta selama proses berlangsung. Pada tahap identifikasi kebutuhan dilakukan pengamatan awal terhadap kondisi belajar anak dan komunikasi dengan lingkungan sekitar untuk mengenali kebutuhan kegiatan. Fokus pengamatan meliputi ketertarikan anak terhadap aktivitas belajar, kecenderungan mudah bosan, keberanian berkomunikasi, kemampuan mengikuti instruksi, serta jenis aktivitas yang paling menarik bagi mereka. Identifikasi kebutuhan tidak dimaksudkan sebagai diagnosis kemampuan akademik, tetapi sebagai dasar untuk merancang kegiatan yang sesuai dengan kondisi lapangan.

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun materi dan aktivitas belajar yang sederhana, fleksibel, dan dapat dilaksanakan dengan sumber daya yang tersedia di lingkungan Desa Ranjeng. Materi diarahkan pada penguatan literasi, numerasi, pengetahuan umum, kreativitas, serta keterampilan sosial. Setiap sesi dirancang dengan urutan pembuka, kegiatan inti, permainan atau aktivitas kreatif, dan penutup/refleksi. Ice breaking digunakan pada saat diperlukan untuk menjaga perhatian dan mengurangi kejenuhan. Pelaksanaan menggunakan kombinasi metode ceramah singkat, tanya jawab, diskusi, permainan edukatif, simulasi, latihan, tugas sederhana, dan pendampingan individual. Penjelasan diberikan secara singkat agar waktu belajar lebih banyak digunakan untuk aktivitas. Pada kegiatan literasi, anak dapat membaca, menyusun kata, menceritakan kembali isi bacaan, atau membuat cerita sederhana. Pada numerasi, kegiatan dapat berupa permainan berhitung, soal kontekstual, kartu angka, dan tantangan kelompok. Aktivitas kreatif digunakan untuk memberi kesempatan kepada anak mengekspresikan ide melalui gambar, tulisan, permainan peran, atau karya sederhana.

Prinsip utama fun learning yang diterapkan adalah pembelajaran aktif, pengalaman positif, variasi aktivitas, pemberian kesempatan mencoba, dan penguatan positif. Pendamping berperan sebagai fasilitator yang memberi arahan dan bantuan seperlunya, bukan sebagai satu-satunya sumber

informasi. Strategi ini sejalan dengan konsep guided play yang menempatkan permainan dan tujuan belajar dalam satu pengalaman yang terarah. Kegiatan juga memanfaatkan kerja kelompok agar anak dapat belajar melalui interaksi dengan teman.

Evaluasi dilakukan secara formatif dan reflektif. Data diperoleh melalui observasi partisipasi, catatan pendamping, tanya jawab informal, dokumentasi kegiatan, dan refleksi terhadap respons anak. Indikator yang diamati meliputi kehadiran dan keterlibatan, perhatian terhadap kegiatan, keberanian bertanya atau menjawab, kemauan mencoba, interaksi dengan teman, penyelesaian tugas, serta kemampuan menyampaikan minat terhadap aktivitas tertentu. Karena kegiatan ini merupakan pengabdian deskriptif dan tidak dirancang sebagai eksperimen terkontrol, hasil tidak dinyatakan sebagai efektivitas statistik atau persentase peningkatan yang tidak didukung oleh instrumen kuantitatif.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tiga langkah, yaitu mengelompokkan catatan observasi berdasarkan indikator, membandingkan kecenderungan perilaku belajar pada awal dan selama kegiatan, kemudian menarik makna dari perubahan yang terlihat. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat deskripsi proses. Pendekatan semacam ini juga digunakan pada beberapa kegiatan pengabdian berupa bimbingan belajar dan pendampingan anak yang menekankan observasi, interaksi, dokumentasi, dan refleksi (Saputri, dkk, 2023).



Gambar 2. Ruang Rumah Belajar di Aula Kantor Desa Ranjeng

Keberhasilan kegiatan dipandang dari terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan munculnya perubahan perilaku belajar yang positif, bukan hanya dari capaian akademik (Irsan, dkk, 2024). Dengan demikian, anak yang lebih aktif bertanya, lebih berani mencoba, lebih mampu bekerja sama, dan menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas belajar merupakan indikator penting keberhasilan program. Prinsip tersebut sesuai dengan hasil berbagai program pengabdian yang menunjukkan bahwa aktivitas kreatif, permainan, dan bimbingan belajar dapat memperkuat keterlibatan peserta (Al Mighwar, dkk, 2024).

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Rumah Belajar Desa Ranjeng menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang memadukan unsur akademik dan permainan dapat menciptakan suasana yang lebih cair dan tidak terlalu formal. Anak mengikuti kegiatan dengan respons yang beragam pada awal sesi, tetapi keterlibatan cenderung meningkat setelah pendamping menggunakan aktivitas pemanasan, permainan edukatif, dan tugas yang menuntut partisipasi langsung. Anak tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk bergerak, berbicara, menjawab, dan bekerja bersama teman.

Pada tahap awal kegiatan, sebagian anak masih memerlukan arahan untuk memusatkan perhatian dan mengikuti alur kegiatan. Pendamping kemudian menggunakan instruksi singkat, contoh konkret, pertanyaan sederhana, dan penguatan positif. Pola tersebut membantu anak memahami bahwa kesalahan dalam belajar merupakan bagian dari proses mencoba. Suasana yang lebih santai membuat anak lebih mudah mengemukakan jawaban tanpa merasa takut salah. Perubahan yang paling terlihat terdapat pada aspek partisipasi. Anak mulai lebih aktif menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mengikuti permainan edukatif. Aktivitas kelompok juga membuka kesempatan bagi anak yang pada awalnya lebih pasif untuk terlibat melalui tugas bersama. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi diri tidak selalu muncul melalui pemberian materi atau tugas akademik, tetapi dapat tumbuh dari pengalaman berhasil, interaksi sosial, dan perasaan diterima dalam lingkungan belajar.



Gambar 4. Pelaksanaan Rumah Belajar Desa Ranjeng

Pada kegiatan literasi, pendekatan fun learning dilakukan melalui membaca bersama, permainan kata, pertanyaan pemahaman, dan kegiatan menceritakan kembali. Aktivitas tersebut memberi ruang kepada anak untuk menggunakan bahasa secara aktif. Anak tidak hanya diminta membaca teks, tetapi juga menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman mereka. Pola kegiatan ini penting karena minat belajar dapat berkembang ketika anak menemukan relevansi antara materi dan kehidupan sehari-hari.

Pada kegiatan numerasi, permainan berhitung dan soal kontekstual digunakan untuk mengurangi kesan bahwa matematika merupakan aktivitas yang sulit dan monoton. Tantangan

sederhana diberikan secara bertahap sehingga anak memperoleh pengalaman menyelesaikan masalah. Ketika anak berhasil menyelesaikan tugas, pendamping memberikan penguatan verbal dan kesempatan untuk mencoba tantangan berikutnya. Strategi semacam ini sejalan dengan Kegiatan penelitian tentang cooperative learning dan pendekatan pembelajaran aktif yang menunjukkan hubungan positif dengan motivasi belajar siswa (R. Salamah, dkk, 2024).

Aktivitas kreatif memberikan ruang yang lebih besar bagi pengembangan minat. Anak dapat memilih atau menunjukkan ketertarikan pada aktivitas menggambar, bercerita, membaca, berhitung, permainan kelompok, maupun tugas kreatif. Kebebasan terbatas untuk memilih aktivitas membantu pendamping mengenali kecenderungan minat anak tanpa memberikan label kemampuan. Minat dipahami sebagai sesuatu yang dapat berkembang melalui pengalaman positif dan kesempatan berlatih.

Kegiatan lapangan tersebut memperlihatkan bahwa Rumah Belajar memiliki fungsi lebih luas daripada tempat tambahan untuk mengerjakan tugas sekolah. Program menjadi ruang interaksi sosial, tempat anak memperoleh pengalaman belajar yang positif, dan media untuk membangun keberanian mencoba. Hasil ini sejalan dengan kegiatan bimbingan belajar berbasis minat di Desa Nanjung yang menunjukkan perkembangan perilaku, komunikasi, keterampilan, dan sikap peserta setelah mengikuti pendampingan (N. Fulqihayati, dkk, 2024).

Dari sisi motivasi, tanda-tanda positif terlihat melalui kemauan anak untuk mengikuti kegiatan, menyelesaikan tugas, meminta bantuan ketika mengalami kesulitan, serta mencoba kembali setelah melakukan kesalahan. Motivasi semacam ini merupakan bagian penting dari proses belajar karena anak tidak hanya mengejar jawaban benar, tetapi juga mengembangkan ketekunan. Penelitian mengenai motivasi belajar anak menunjukkan bahwa faktor kemampuan bertahan dalam tugas dan fungsi eksekutif berkaitan dengan kecenderungan motivasi belajar (Veraksa.A, 2022).

Suasana belajar yang menyenangkan juga membantu menciptakan hubungan yang lebih positif antara anak dan pendamping. Interaksi berlangsung dua arah sehingga pendamping dapat segera menyesuaikan tingkat kesulitan kegiatan. Jika anak terlihat bosan, aktivitas dapat diganti dengan permainan singkat; jika anak terlihat antusias, tantangan dapat ditingkatkan. Fleksibilitas tersebut menjadi salah satu keunggulan kegiatan berbasis masyarakat dibandingkan pembelajaran yang sepenuhnya mengikuti struktur kelas formal.

Kegiatan juga memperkuat hasil pengabdian yang menerapkan fun learning dan media audio visual, yang melaporkan peningkatan partisipasi, komunikasi, serta keterlibatan siswa melalui variasi aktivitas individu, berpasangan, dan kelompok. Penelitian tentang metode fun learning juga melaporkan bahwa suasana yang menyenangkan dan interaktif dapat mendorong kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif (A.S.Mariyari & J. Lepola, 2022). Dengan demikian, pengalaman Rumah Belajar Desa Ranjeng menunjukkan pola yang konsisten dengan literatur pengabdian dan pembelajaran berbasis aktivitas.

Meski demikian, hasil kegiatan perlu dipahami secara proporsional. Perubahan perilaku yang diamati belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan kemampuan akademik secara kuantitatif karena kegiatan tidak menggunakan desain pre-test dan post-test yang terstandar. Selain itu, motivasi dan minat belajar dipengaruhi banyak faktor, termasuk dukungan keluarga, pengalaman di sekolah, karakteristik anak, teman sebaya, dan penggunaan media digital. Penelitian tentang siswa sekolah dasar juga menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat berada pada tingkat yang beragam dan dipengaruhi oleh konteks pembelajaran (Agustina. A & i. g. Margunayasa, 2024).

Keberlanjutan menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. Kegiatan Rumah Belajar akan lebih bermakna apabila tidak berhenti sebagai kegiatan sesaat, tetapi dikembangkan menjadi pola pendampingan yang terjadwal. Orang tua dapat dilibatkan melalui komunikasi sederhana mengenai kebiasaan belajar, pemberian kesempatan bermain edukatif di rumah, dan penghargaan terhadap usaha anak. Kolaborasi dengan perangkat desa, kader masyarakat, guru, dan relawan pendidikan juga dapat membantu menyediakan ruang dan sumber belajar.

Secara keseluruhan, Rumah Belajar Desa Ranjeng dapat dipandang sebagai alternatif pembelajaran nonformal yang mengutamakan pengalaman belajar positif. Program ini tidak menggantikan pendidikan formal, tetapi melengkapinya melalui pendampingan yang lebih fleksibel. Kekuatan utamanya terletak pada kemampuan menggabungkan belajar, bermain, interaksi, dan eksplorasi minat dalam satu kegiatan yang sederhana dan mudah diterapkan.

KESIMPULAN

Rumah Belajar Desa Ranjeng sebagai alternatif fun learning dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya kecenderungan positif pada keterlibatan anak, keberanian berkomunikasi, kemauan mencoba, interaksi dengan teman, serta ketertarikan terhadap aktivitas belajar. Permainan edukatif, ice breaking, kegiatan literasi dan numerasi, aktivitas kreatif, dan pendampingan individual menjadi unsur yang membantu mengurangi kejenuhan dan memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi minat. Program ini dapat dikembangkan sebagai model pendampingan belajar berbasis masyarakat dengan dukungan orang tua dan pemangku kepentingan lokal. Kegiatan berikutnya disarankan menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur, dokumentasi perkembangan individual, dan pelaksanaan berkelanjutan sehingga perubahan motivasi dan minat belajar dapat dipantau secara lebih sistematis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis kelompok 24 KKM-PKM menyampaikan terima kasih kepada Universitas Bina Bangsa, masyarakat Desa Ranjeng, Kecamatan Ciruas, serta seluruh pihak yang telah mendukung

pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga program Rumah Belajar dapat terlaksana.

REFERENCES

- Agustina, S., & Margunayasa, I. G. (2024). Learning motivation and parenting patterns: Factors that influence elementary school students' science learning outcomes. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(1), 133–141. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i1.66135>
- Al Mighwar, M., Kusnawan, A., Supratman, I., Sobana, D. H., Asih, V. S., Sopiah, E., Nurazizah, F. S., Akbar, Y. S., & Rifaldy, R. (2024). UIN Bandung community service: Fun learning boosts student motivation at SDN Mekarbakti, Mekarsari Village. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 8(1). <https://doi.org/10.21009/JPM008.1.04>
- Hidayah, R., & Bakhtiar, A. M. (2022). Pengaruh penggunaan metode fun learning untuk menumbuhkan semangat siswa kelas III. *Joyful Learning Journal*, 11(4). <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.63657>
- Hsb, A. R. G., Hakim, A., Hambali, Y., & Suprianto, A. (2022). Pemberdayaan anak melalui kegiatan Belajar, Bermain, dan Mengeksplorasi (BBM) dalam meningkatkan motivasi belajar di Desa Ligarmukti. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 326–332. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.5068>
- Irsan, A. L. N. G., Naasa, H., Arfin, C., & Arman. (2024). Program Kemitraan Dosen LPTK dengan Sekolah (KDS): Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pelatihan metode fun learning berbantuan media audio visual. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(1), 164–171. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.572>
- Kurniawati, D. C., Kurniawati, P., Agustino, D. A., & Aprisco, H. (2023). Program bimbingan belajar calistung (membaca, menulis, berhitung) untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak di Desa Dorogowok. *Jurnal Pengabdian Indonesia*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.47134/jpi.v1i1.2086>
- Mariyati, N. A. S., & Wilmar, M. P. (2024). Examining the negative impact of TikTok usage on elementary students' learning motivation. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 19(3). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v19i3.835>
- Nur, F., Anwar, A., Botma, A., Saleh, M., Akib, M., Herman, A. A., & Munawarah. (2025). Effectiveness of fun learning methods in improving students' learning motivation. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.26618/jp.v12i1.17048>
- Nurishlah, L., Sholihah, S. N., & Samadi, M. R. (2023). Minat belajar siswa sekolah dasar berdasarkan orientasi kognitif. *TADIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 186–195. <https://doi.org/10.69768/jt.v1i2.30>
- Salamah, E. R., Rifayanti, Z. E. T., & Trisnawaty, W. (2024). The effect of cooperative learning model on elementary school students' learning motivation. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Saputri, L., Mardiaty, Sitepu, D. R. B., Susilawati, E., Ningsih, Y., Ayumi, N., & Siregar, Z. A. D. (2023). Pendampingan belajar pada anak usia sekolah dasar untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar di Desa Tanjung Putus, Padang Tualang, Langkat, Sumatera Utara. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92–98. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i1.344>
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, C., Stevens, A., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162–1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- UNICEF. (2021). *Growing and learning through play*. UNICEF Latin America and the Caribbean.
- Veraksa, A., Gavrilova, M., & Lepola, J. (2022). Learning motivation tendencies among preschoolers: Impact of executive functions and gender differences. *Acta Psychologica*, 228, Article 103647. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103647>