

Upaya Peningkatan Literasi melalui Strategi Pembelajaran Interaktif pada Program KKN Mengajar di Desa Mattampawalie

Julita¹, Nur Azizah Fitratul Awaliah², A. Nurul Hidayah³, A. M. Fadhil Aly Bantore⁴, Mutmainna⁵, Muhammad Ihsan⁶, Shaldi Syarif⁷, Ahmad Nurul Ihsan B⁸, A. Suharman⁹

¹⁻⁹Universitas Muhammadiyah Bone

Email: ¹jjulita915@gmail.com, ²nurazizahasiswa436@gmail.com, ³nuhi2755@gmail.com,

⁴andinurfadil21@gmail.com, ⁵Innam4057@gmail.com, ⁶muhilsan504@gmail.com, ⁷shaldisyarif03@gmail.com,

⁸ahmadnurulihsanb@gmail.com, ⁹andisuharman67@gmail.com

Article History

Received: 25 September 2025

Revised: 5 Oktober 2025

Accepted: 13 Oktober 2025

DOI:<https://doi.org/10.58794/jdt.v6i1.1733>

Kata Kunci – KKN Mengajar, Literasi, Pembelajaran Interaktif, Pengabdian Masyarakat.

Abstract – The Community Service Program KKN Mengajar in Mattampawalie Village aims to improve students' basic literacy skills and learning motivation through the implementation of interactive learning strategies in rural schools. The main challenges addressed are low reading and writing abilities as well as limited facilities and internet access. This service uses a descriptive qualitative approach involving participatory observation, field notes, and documentation. A total of 256 students from three schools SD Inpres 7/83, SD Negeri 156, and SMP Negeri 5 Lappariaja participated with the assistance of seven KKN students from Universitas Muhammadiyah Bone. The results showed significant improvements: 66% of SD Inpres 7/83 students became more fluent readers, 60% of SD Negeri 156 students wrote faster and more accurately, and active student participation in SMP Negeri 5 Lappariaja increased nearly threefold. Overall, about 70% of students demonstrated higher motivation and engagement in learning. The novelty of this program lies in the application of interactive strategies including educational games, ice breaking, and a reward system that effectively strengthen the literacy culture in schools with limited facilities. Collaboration among government, schools, and communities is recommended to ensure the sustainability of the program.

Abstrak – Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mengajar di Desa Mattampawalie bertujuan meningkatkan keterampilan literasi dasar dan motivasi belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran interaktif di sekolah pedesaan. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan membaca-menulis serta keterbatasan sarana dan akses internet. Pengabdian dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi partisipatif, catatan lapangan, dan dokumentasi. Sebanyak 256 siswa dari tiga sekolah SD Inpres 7/83, SD Negeri 156, dan SMP Negeri 5 Lappariaja berpartisipasi dengan pendampingan tujuh mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Bone. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan: 66% siswa SD Inpres 7/83 lebih lancar membaca, 60% siswa SD Negeri 156 menulis

lebih cepat dan tepat, serta partisipasi aktif siswa SMP Negeri 5 Lappariaja meningkat hampir tiga kali lipat. Secara keseluruhan, sekitar 70% siswa menunjukkan motivasi dan keterlibatan belajar yang lebih tinggi. Kebaruan program ini terletak pada penerapan strategi interaktif permainan edukatif, ice breaking, dan sistem reward yang efektif memperkuat budaya literasi di sekolah dengan fasilitas terbatas. Kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat direkomendasikan untuk menjamin keberlanjutan program.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Undang-Undang Dasar 1945 yang menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kesejahteraan [1]. Pendidikan berkualitas menjadi kunci dalam menghasilkan sumber daya manusia yang mampu berkontribusi pada pembangunan nasional. Hal ini sejalan dengan tujuan keempat *Sustainable Development Goals* (SDGs), yaitu *quality education* [2]. Pendidikan dipandang sebagai fondasi penting bagi pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan lainnya, sehingga peningkatan mutu pendidikan merupakan prasyarat bagi keberlanjutan pembangunan [3].

Namun, rendahnya kemampuan literasi masih menjadi persoalan serius di Indonesia, khususnya di daerah pedesaan dengan keterbatasan akses terhadap bahan bacaan dan teknologi. Rendahnya minat dan keterampilan membaca banyak dijumpai di wilayah terpencil [4]. Literasi sendiri tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga pemahaman, analisis, dan penerapan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya literasi menyebabkan siswa kurang mampu memahami informasi secara kritis, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan capaian akademik [5]. Salah satu upaya inovatif untuk menjawab persoalan tersebut adalah program *Kuliah Kerja Nyata* (KKN) mengajar. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya mengimplementasikan pengetahuan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Meskipun beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas program KKN dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagian besar masih terbatas pada aspek dukungan pembelajaran dan pendampingan guru. Penelitian ini berbeda karena secara khusus menyoroti penerapan strategi pembelajaran interaktif sebagai pendekatan utama untuk memperkuat kemampuan literasi siswa di sekolah pedesaan dengan keterbatasan infrastruktur [6].

Kegiatan KKN Mengajar di Desa Mattampawalie menghadirkan kebaruan dibandingkan penelitian dan pengabdian sejenis. Jika sebelumnya KKN lebih banyak berfokus pada peningkatan motivasi belajar atau pemberian dukungan tenaga pengajar di daerah terpencil, maka pada program ini mahasiswa KKN menekankan penerapan strategi pembelajaran interaktif sebagai pendekatan utama dalam peningkatan literasi. Pendekatan interaktif yang dipadukan dengan permainan edukatif, ice breaking, dan sistem reward menjadi ciri khas yang jarang disentuh secara spesifik dalam penelitian terdahulu.

Kebaruan lainnya terletak pada konteks penerapannya. Program ini dilaksanakan di sekolah pedesaan dengan keterbatasan akses internet, infrastruktur jalan, serta sarana pembelajaran yang minim. Dengan kondisi tersebut, penerapan strategi interaktif justru menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, serta partisipasi siswa. Hal ini membuktikan bahwa keterbatasan fasilitas bukan penghalang bagi lahirnya inovasi pembelajaran, selama metode yang digunakan relevan, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam kajian pendidikan di daerah terpencil, khususnya pada aspek bagaimana pembelajaran interaktif dapat berfungsi sebagai solusi praktis dalam mengatasi rendahnya literasi siswa di sekolah pedesaan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menguatkan keterampilan literasi dasar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran interaktif pada program KKN Mengajar di Desa Mattampawalie. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di daerah pedesaan serta menjadi model implementasi pembelajaran inovatif di tengah keterbatasan sarana.



Gambar 1. Peta Sosial Desa Mattampawalie

2. METODE PENGABDIAN

Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada observasi partisipatif dan strategi pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan oleh tujuh orang mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Bone yang ditempatkan di tiga sekolah, yaitu SD Negeri 156 Mattampawalie dengan jumlah siswa 134 orang, SD Inpres 7/83 Mattampawalie dengan jumlah siswa 60 orang, serta SMP Negeri 5 Lappariaja dengan jumlah siswa 62 orang yang terdiri atas kelas VII sebanyak 23 siswa, kelas VIII sebanyak 20 siswa, dan kelas IX sebanyak 19 siswa. Dengan demikian, total siswa yang terlibat dalam kegiatan ini adalah 256 orang. SD Inpres 7/83 Mattampawalie memiliki akses jalan yang sulit dilalui karena letaknya di pelosok serta infrastruktur sekolah yang masih terbatas. Sementara itu, SD Negeri 156 Mattampawalie dan SMP Negeri 5 Lappariaja memiliki kendala utama pada akses jaringan internet yang lemah sehingga menghambat proses pembelajaran berbasis digital.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mencatat kondisi sekolah dan proses pembelajaran, catatan lapangan (*field notes*) mengenai interaksi serta respon siswa terhadap strategi pembelajaran, dan dokumentasi berupa foto kegiatan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung di kelas, wawancara informal dengan guru dan siswa, serta dokumentasi foto untuk memperkuat hasil pengamatan. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data dengan memilih informasi penting dari hasil observasi dan catatan lapangan, penyajian data dalam bentuk deskripsi naratif mengenai kondisi awal dan perubahan setelah intervensi, serta penarikan kesimpulan dengan menghubungkan temuan pada peningkatan literasi, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Metode ini memberikan rincian dalam bentuk pernyataan, teks, dan tindakan yang terlihat. Pengabdian kualitatif bersifat eksploratif serta memfokuskan diri pada penemuan baru. Untuk mendukung aktivitas belajar di sekolah Mattampawalie, program pengajaran KKN dilaksanakan secara bergantian selama dua pekan. Media dan strategi pembelajaran yang diterapkan adalah kegiatan permainan yang menyenangkan, guna menciptakan suasana belajar yang ceria dan bervariasi, menarik perhatian siswa, serta memudahkan penyampaian materi ajar [7].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan KKN Mengajar di Desa Mattampawalie memperlihatkan adanya variasi kendala di tiap sekolah. SD Inpres 7/83 Mattampawalie menghadapi permasalahan akses jalan yang sulit dilalui serta kondisi infrastruktur sekolah yang terbatas, sedangkan SD Negeri 156 Mattampawalie dan SMP Negeri 5 Lappariaja terkendala akses internet yang lemah sehingga membatasi pemanfaatan sumber belajar digital. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan membaca dan menulis. Dari 256 siswa yang terlibat, lebih dari separuh belum lancar membaca teks sederhana, dan banyak di antaranya kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan di kelas. Rendahnya motivasi belajar diperparah oleh metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah satu arah sehingga membuat siswa pasif.

Para mahasiswa KKN menjalankan aktivitas guna memperbaiki mutu pendidikan di desa Mattampawalie, yang dimulai dari pengamatan di tingkat sekolah dasar dan menengah. Pengamatan ini, sebagaimana yang diungkapkan oleh Putri and Murhayati adalah sebuah metode kualitatif untuk memperoleh informasi mendetail lewat pengamatan langsung. Aktivitas ini meliputi evaluasi keadaan sekolah, ruang kelas, perpustakaan, sudut membaca, serta lingkungan sekitar [8]. Pengamatan yang dilakukan di berbagai sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP) di wilayah Bulu tanah mengungkapkan beberapa masalah penting yang perlu ditangani. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya akses internet. Kondisi ini menghalangi guru dan siswa untuk mendapatkan informasi, materi pembelajaran digital, dan proses pengajaran yang memerlukan dukungan teknologi yang sangat dibutuhkan saat ini.



Gambar 2. Kegiatan observasi di sekolah SD dan SMP

Dalam situasi ini, program pembelajaran KKN menghadirkan metode pembelajaran yang interaktif dalam proses pengajaran, khususnya di sekolah-sekolah desa Mattampawalie. Para mahasiswa KKN secara langsung terlibat dalam kegiatan mengajar dengan membagi diri ke dalam berbagai kelas, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Materi pelajaran yang diberikan mengikuti kurikulum sekolah, tetapi disertai dengan bahan tambahan yang bertujuan untuk meningkatkan semangat dan kesenangan belajar para siswa. Kegiatan ini berlangsung selama dua minggu, dengan mahasiswa yang ditempatkan di beberapa sekolah setiap hari, sehingga seluruh siswa dapat merasakan manfaat dari kegiatan sukarela ini.

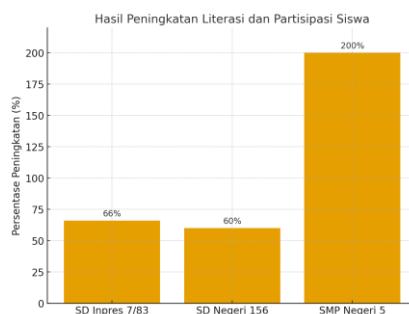
Pelaksanaan kegiatan ini dimaksudkan untuk menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dari cara belajar tradisional, yang umumnya masih didominasi oleh metode ceramah yang satu arah dan membosankan. Lewat kegiatan ini, diharapkan dapat muncul suasana belajar yang lebih segar, kreatif, dan sesuai dengan pengembangan model pembelajaran masa kini. Metode ini menekankan bahwa proses belajar tidak perlu kaku dan membosankan, tetapi bisa dirancang sedemikian rupa agar menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penyampaian materi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang interaktif, tidak hanya melalui kata-kata, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai kegiatan yang membutuhkan keterlibatan langsung dari para peserta didik. Metode ini dipilih karena telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi, memperkuat komunikasi dua arah, serta menambah rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Kegiatan interaktif diintegrasikan dengan permainan yang menghibur serta pemecah kebekuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih energik dan menyenangkan. Pemecah kebekuan bertujuan untuk menghilangkan kekakuan dalam kelompok, menciptakan suasana belajar yang hidup, menyenangkan, namun tetap dengan pendekatan yang serius dan santai [9].



Gambar 3. Kegiatan proses belajar mengajar di sekolah SD dan SMP

Selain itu, Permainan edukatif tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga berperan dalam memperdalam pemahaman tentang materi pelajaran, mendorong kolaborasi, serta menjaga fokus siswa agar tidak cepat merasa jemu [10]. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual dan berfokus pada peserta [11]. Kelas yang diadakan dalam lingkungan yang positif memberi kesempatan bagi siswa untuk merasa santai dan lebih terbuka terhadap materi yang diajarkan. Ini berbeda dari metode pengajaran tradisional, di mana siswa cenderung menjadi pendengar yang pasif. Proses interaktif dalam pengajaran memungkinkan setiap individu untuk memberikan sumbangan, bertukar gagasan, dan belajar satu sama lain, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis, berharga, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.



Gambar 4. Hasil Grafik KKN Mengajar di Desa Mattampawalie

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan nyata. Dari 60 siswa di SD Inpres 7/83 Mattampawalie, sebanyak 40 siswa (66%) sudah lebih lancar membaca teks sederhana dibandingkan saat awal observasi. Di SD Negeri 156 Mattampawalie, sekitar 80 siswa dari total 134 siswa (60%) mampu menyelesaikan latihan menulis sederhana dengan lebih cepat dan benar. Di SMP Negeri 5 Lappariaja, jumlah siswa yang aktif bertanya dan menjawab di kelas meningkat dari rata-rata 5 siswa menjadi 15 siswa per kelas, atau naik hampir tiga kali lipat. Secara keseluruhan, sekitar 70% siswa yang mengikuti kegiatan KKN menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar dibandingkan dengan kondisi awal. Guru-guru di ketiga sekolah juga menilai pembelajaran lebih variatif, kreatif, dan tidak monoton sehingga mengurangi kejemuhan siswa.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Ainun et al yang menunjukkan bahwa program KKN mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar [12]. Hasil ini juga sejalan dengan Najah et al yang menekankan bahwa keberadaan mahasiswa KKN di daerah terpencil membantu mengatasi keterbatasan guru dalam mendampingi siswa [13]. Namun, kontribusi kegiatan KKN di Desa Mattampawalie terletak pada penerapan strategi pembelajaran interaktif secara lebih spesifik melalui permainan edukatif, ice breaking, dan sistem reward. Dengan pendekatan ini, motivasi belajar, keterampilan literasi, dan rasa percaya diri siswa dapat ditingkatkan meskipun terdapat keterbatasan infrastruktur dan akses jaringan internet. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran interaktif merupakan alternatif solusi yang relevan bagi sekolah-sekolah pedesaan yang menghadapi hambatan serupa.

Sebagai bentuk apresiasi, di akhir sesi, semua peserta menerima penghargaan dan pujian. Penghargaan ini bukan sekadar simbol, melainkan juga merupakan pengakuan terhadap usaha, keberanian, dan kontribusi yang ditunjukkan selama kegiatan. Bentuk penghargaan ini terbukti memiliki dampak positif terhadap semangat belajar, sehingga peserta termotivasi untuk terus terlibat dalam pembelajaran dengan antusias dan memberikan performa terbaik. Secara keseluruhan, aktivitas ini dirancang sebagai model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif. Dengan memadukan pembelajaran interaktif melalui permainan pendidikan, menciptakan lingkungan kelas yang mendukung, serta memberi pengakuan kepada peserta, pengalaman belajar menjadi tidak hanya signifikan selama aktivitas tersebut, tetapi juga bermanfaat dalam jangka panjang untuk pengembangan motivasi dan keterampilan para peserta didik.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa tantangan utama untuk pendidikan di wilayah ini adalah keterbatasan akses internet, infrastruktur jalan yang tidak memadai, dan rendahnya kemampuan membaca dan menulis siswa. Ketiga elemen ini saling terkait dan berpengaruh langsung terhadap keberhasilan proses belajar. Dengan demikian, dibutuhkan upaya yang serius serta kolaborasi antara pemerintah, institusi pendidikan, dan masyarakat untuk menemukan solusi yang efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan di wilayah ini.

4. SIMPULAN

- 1) Program *KKN Mengajar* di Desa Mattampawalie terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi dasar siswa di sekolah pedesaan. Sebanyak 66% siswa SD Inpres 7/83 menjadi lebih lancar membaca. 60% siswa SD Negeri 156 menunjukkan peningkatan kemampuan menulis. Partisipasi aktif siswa SMP Negeri 5 Lappariaja meningkat hampir tiga kali lipat. Data ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran interaktif mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan.
- 2) Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan model pembelajaran di daerah dengan keterbatasan infrastruktur. Pendekatan interaktif yang diterapkan—melalui *permainan edukatif, ice breaking, dan sistem reward*—terbukti efektif dalam memperkuat budaya literasi serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

- 3) Meningkatkan minat belajar dan rasa percaya diri siswa, Mendorong guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan variatif, dan Menjadi contoh penerapan konsep *Merdeka Belajar* yang relevan dengan konteks sekolah pedesaan.
- 4) Durasi pelaksanaan relatif singkat (dua pekan) sehingga dampak jangka panjang belum terukur secara mendalam. Akses internet yang terbatas serta minimnya sarana belajar menjadi kendala dalam penerapan metode pembelajaran digital.
- 5) Pemerintah daerah dan sekolah perlu memberikan dukungan berkelanjutan dalam penyediaan fasilitas belajar serta pelatihan guru, Mahasiswa KKN berikutnya disarankan mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa pedesaan. Penelitian lanjut dapat difokuskan pada evaluasi jangka panjang terhadap efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil akademik dan budaya literasi siswa.

5. SARAN

Pemerintah daerah bersama pihak sekolah perlu memperkuat penyediaan sarana belajar, jaringan internet, dan media pembelajaran kontekstual untuk menunjang keberlanjutan program KKN Mengajar. Kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi, guru, dan masyarakat harus dijalankan melalui kegiatan literasi terpadu agar budaya membaca dan menulis terus tumbuh di lingkungan sekolah. Selain itu, inovasi pembelajaran lokal sangat diharapkan berkembang, di mana mahasiswa KKN di masa mendatang dapat mengembangkan metode pembelajaran dan media ajar yang berbasis kearifan lokal untuk memperkuat relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan penelitian jangka panjang yang dapat mengevaluasi dampak keberlanjutan dan efektivitas pembelajaran interaktif terhadap peningkatan literasi, motivasi belajar, serta karakter siswa di wilayah pedesaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Kurniawati, “Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dan solusi,” *Acad. Educ. Journal*, vol. 1, no. 13, pp. 1–13, 2022.
- [2] N. Magfiroh and A. Nugraheni, “Analisis penerapan Sustainable Development Goals (SDGs) dalam upaya peningkatan pendidikan berkualitas di Indonesia,” *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, pp. 52–57, 2024.
- [3] N. Muala and A. Nugraheni, “Peningkatan pendidikan berkualitas dalam mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGs),” *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 2, no. 3, pp. 40–46, 2024.
- [4] W. Nashihuddin, “Peran perpustakaan sebagai media literasi digital masyarakat,” *J. Polit. Dan Sos. Kemasyarakatan*, 2020.
- [5] N. Amalia and F. Dewi, “Pembentukan Literasi Bahasa Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SDIT Baiturrahman Sepat,” *J. Elem. Edukasia*, vol. 6, no. 4, pp. 1624–1634, 2023.
- [6] A. Wahyuni, S., & Putra, “Pengaruh Program Kkn Mengajar Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.,” *J. Pendidik. Dan Pengajaran*, vol. 2, no. 45, pp. 123–135, 2022.
- [7] E. Murdiyanto, *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal)*. Yogyakarta: Yogyakarta Press, 2020.
- [8] H. J. Putri and S. Murhayati, “Metode Pengumpulan Data Kualitatif,” *J. Pendidik. Tambusa*, vol. 9, no. 01, pp. 1–6, 2022.
- [9] M. Selvia, “Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tema 8 Sub Tema 2 Kelas II Sekolah Dasar,” *J. Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, vol. 2, no. 10, p. 122, 2022.
- [10] S. Yustuti, “Efektivitas Metode Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Nahwu Siswa Kelas I di Sekolah Menengah Institut Muhammadiyah Pekanbaru,” *J. Pembelajaran Bhs. Arab*, vol. 3, no. 1, pp. 107–111, 2023.
- [11] H. A. Ali, L. C. Maniboeay, R. Megawati, C. F. Djarno, and R. Listiani, *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [12] M. Ainun, R. N. Sakhariyah, and F. T. Khalia, “Peran program KKN Mengajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Rowobranten, Kendal,” *Din. Sos. J. Pengabdi. Masy. dan Transform. Kesejaht.*, vol. 1, no. 4, pp. 38–46, 2024.
- [13] T. S. Najah, I. Pebrianti, and H. Rifaat, “Peran Mahasiswa KKN Dalam Membantu Kegiatan Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Desa Tahai Baru,” *J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 4, pp. 4193–4200, 2023.