Jurnal PKM: KEBANGSAAN
ISSN 3090-6881
Vol 2, No 2, Oktober, 2026
Hal: 26-33

FUN LEARNING IN ENGLISH: PEMBERDAYAAN ANAK WARGAMEKAR MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DAN EDUKASI ANTINARKOBA

Veronica[1], Ria Nirwana[2], Heni Haryani[3], Thomson Radesman Lingga[4], Nanan Kandagasari[5], Sri Handayani[6], Deri Fikri Fauzi[7], Mutiara Indah Nirmala Dewi[8], Satria Raditiyanto[9], Fitria Kasim[10], Delly Weya[11], Sally Vania[12]

[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12] Prodi Sastra Inggris, Fakultas, Fakultas Ilmu Sosial dan Sastra, Universitas Kebangsaan Republik Indonesia

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia sekolah perlu dikembangkan melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan usia anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditujukan guna memberdayakan anak-anak di Wargamekar melalui program *Fun Learning in English* yang menyinergikan pembelajaran bahasa Inggris dengan konteks kehidupan dan kebutuhan edukatif anak dalam bahasa Inggris. Kegiatan ini menggunakan pendekatan Participatory Learning and Action (PLA) melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua bentuk. Pertama, pembelajaran bahasa Inggris di posko KKN Wargamekar dilakukan melalui permainan edukatif, pengenalan kosakata, dan latihan pengucapan yang dirancang secara menyenangkan. Kedua, pembelajaran di sekolah yang mengintegrasikan bahasa Inggris dengan edukasi pencegahan penyalahgunaan narkoba dengan keterlibatan Badan Narkotika Nasional (BNN) dan kepolisian sebagai narasumber. Hasil pelaksanaan menunjukkan respons positif, antusiasme, dan partisipasi aktif anak selama keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Aktivitas bermain sambil belajar mendorong keberanian anak untuk berinteraksi dan menggunakan bahasa Inggris, sedangkan pembelajaran kontekstual di sekolah memberikan pengalaman yang menghubungkan kemampuan berbahasa dengan isu edukatif. Kegiatan ini menggambarkan bahwa *Fun Learning in English* dapat menjadi metode alternatif untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris sekaligus memperluas wawasan anak melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Keywords: Fun Learning in English, Anak Usia Sekolah, Edukatif, Pembelajaran Kontekstual

Abstract

English learning for school-age children needs to be developed through a fun, interactive, and contextual approach that is appropriate to the child's age. Community service activities are aimed at empowering children in Wargamekar through the Fun Learning in English program, which synergizes English learning with the context of life and children's educational needs in English. This activity uses a Participatory Learning and Action (PLA) approach through the stages of preparation, implementation, mentoring, and evaluation. The implementation of the activities is carried out in two forms. First, English learning at the Wargamekar KKN post is carried out through educational games, vocabulary

introduction, and pronunciation exercises designed in a fun way. Second, learning at school integrates English with drug abuse prevention education, involving the National Narcotics Agency (BNN) and the police as resource persons. The implementation results show a positive response, enthusiasm, and active participation of children throughout the learning activities. Play-based activities while learning encourage children's courage to interact and use English, while contextual learning at school provides experiences that connect language skills with educational issues. This activity illustrates that Fun Learning in English can be an alternative method for teaching English to children, supporting English learning while broadening children's horizons through active and meaningful learning experiences.

Keywords: Fun Learning in English, School-Age Children, Educational, Contextual Learning

PENDAHULUAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini diimplementasikan melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan melibatkan mahasiswa sebagai fasilitator dalam pemberdayaan anak melalui pembelajaran bahasa Inggris dan edukasi antinarkoba. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengimplementasikan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang diperoleh selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi ke dalam kehidupan masyarakat. Kegiatan KKN dilaksanakan melalui pendekatan pemberdayaan partisipatif dengan menghubungkan kompetensi mahasiswa dengan kebutuhan nyata masyarakat. Pendekatan partisipatif memungkinkan mahasiswa dan masyarakat terlibat bersama sejak proses identifikasi masalah, penyusunan program, pelaksanaan kegiatan, hingga evaluasi program (Romat et al., 2023a). Melalui observasi, pendampingan, dan keterlibatan langsung, mahasiswa dapat membantu memperkuat kapasitas masyarakat serta mengembangkan potensi lokal secara berkelanjutan (Pranidya et al., 2025).

Desa Wargamekar Bandung merupakan wilayah yang memiliki potensi masyarakat yang cukup beragam, dengan latar belakang pembelajaran bahasa Inggris anak usia sekolah yang tidak merata. Kegiatan *Fun Learning in English* memberikan kesempatan untuk memperoleh pembelajaran bahasa Inggris yang menarik, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan usia anak sekolah di Desa Wargamekar. Pendekatan *Fun Learning in English* dapat mendorong anak untuk lebih tertarik dan aktif mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris (Larasaty et al., 2022). Anak-anak merupakan penerus bangsa yang memiliki peran penting dalam mendukung pemberdayaan masyarakat melalui peningkatan kemampuan pendidikan, khususnya penguasaan bahasa Inggris sejak usia sekolah.

Terdapat dua bentuk kooperatif aktivitas pembelajaran bahasa Inggris selama KKN di Desa Wargamekar. Pertama, pembelajaran les bahasa Inggris anak usia sekolah di posko KNN RW 03 Desa Wargamekar. Kegiatan ini dilakukan melalui permainan edukatif, pengenalan kosakata, dan latihan pengucapan yang dirancang secara menyenangkan, yang menjadi pengabdian kepada masyarakat di Desa Wargamekar. Kegiatan *Fun Learning in English* diarahkan untuk memberikan ruang belajar tambahan yang edukatif dan menyenangkan bagi anak-anak. Kegiatan pembelajaran kooperatif dapat memberikan ruang bagi peserta untuk membangun hubungan sosial yang positif sekaligus mengembangkan keterampilan yang dapat mendukung perilaku sehat dan bertanggung jawab (Van Ryzin et al., 2023). Kedua, pembelajaran di sekolah yang mengintegrasikan bahasa Inggris dengan edukasi

pencegahan penyalahgunaan narkoba dengan keterlibatan Badan Narkotika Nasional (BNN) dan kepolisian sebagai narasumber. Menyediakan berbagai materi literasi dan modul edukasi yang ditujukan untuk meningkatkan ketahanan diri serta pengetahuan remaja mengenai bahaya narkoba. Kehadiran narasumber sebagai pemateri dapat memberikan informasi yang tepat, memperkuat pemahaman, serta membangun ketahanan diri anak dalam menghadapi risiko penyalahgunaan narkoba (Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia, 2023).

Kegiatan pendidikan pada pembimbingan belajar, dan kegiatan pengembangan keterampilan anak dapat menjadi bentuk pemberdayaan masyarakat yang memberikan dampak positif bagi peserta didik (Romat et al., 2023b). Program bimbingan belajar yang dilaksanakan melalui KKN dapat menjadi bentuk pendampingan pendidikan bagi anak di wilayah pedesaan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar serta mendukung penguatan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (Yoseph Darius Purnama Rangga et al., 2025). Dengan adanya kegiatan *Fun Learning in English,* anak usia sekolah di Desa Wargamekar akan memiliki pengalaman belajar bahasa Inggris yang berwarna dengan cara menyenangkan, interaktif dan kontekstual. Kegiatan dirancang untuk meningkatkan minat dan keinginan anak dalam belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan akademik, tetapi juga untuk membangun motivasi belajar, kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, serta interaksi positif antara mahasiswa dan anak usia sekolah di Desa Wargamekar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan Participatory Learning and Action (PLA) yang menempatkan anak usia sekolah sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan. Anak sebagai pembelajar bahasa memiliki karakteristik aktif sehingga proses pembelajaran perlu dirancang melalui metode yang menarik dan bervariasi (Octaberlina, 2023). Pendekatan tersebut memungkinkan peserta terlibat secara aktif dalam proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, kepercayaan diri, dan partisipasi sosial (Abriani et al., 2026). Keterlibatan peserta dalam aktivitas kolaboratif juga memiliki potensi untuk mendukung upaya pencegahan penggunaan zat pada remaja karena proses tersebut dapat memperkuat interaksi positif, keterampilan sosial, dan dukungan teman sebaya (Chirimwami & Van Ryzin, 2024). Penerapan PLA dapat dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perencanaan partisipatif, pelaksanaan tindakan, pemantauan, dan refleksi (Allaham et al., 2022).

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan melalui observasi dan koordinasi dengan masyarakat, pihak sekolah, serta lembaga terkait untuk mengidentifikasi karakteristik dan kebutuhan peserta sekaligus menentukan materi dan teknis kegiatan. Tahap berikutnya adalah *participatory learning* yang dilaksanakan melalui permainan edukatif, lagu, dan praktik *basic conversation* dalam kegiatan *Fun Learning in English*, serta penyampaian materi edukasi antinarkoba secara interaktif dengan melibatkan narasumber dari Badan Narkotika Nasional Provinsi Jawa Barat dan Kepolisian Sektor Baleendah. Pendekatan *Fun English* dalam kegiatan pengabdian dapat dikembangkan melalui aktivitas permainan dan lagu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar bahasa Inggris (Sari, 2022). Aktivitas yang melibatkan interaksi dan unsur permainan juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik sehingga anak lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Meisuri et al., 2025). Aktivitas bernyanyi meningkatkan antusiasme dan membantu

anak mengingat kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah (Putri & Rustipa, 2023). Penggunaan lagu dan permainan interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk membantu anak mengembangkan kosakata bahasa Inggris dengan menyenangkan.

Peralatan dan media yang digunakan meliputi alat tulis, kertas, media permainan edukatif, bahan ajar bahasa Inggris, perangkat presentasi, serta media pendukung untuk kegiatan *mind mapping*. Tahap tindakan diwujudkan melalui praktik komunikasi bahasa Inggris, lomba *mind mapping* bertema *"Generasi Muda Hebat Tanpa Narkoba"*, dan pemilihan Putra-Putri Anti Narkoba. Data pelaksanaan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses, keterlibatan peserta, dan capaian kegiatan. Melalui penerapan PLA, kegiatan diharapkan tidak hanya memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang menyenangkan dan kontekstual, tetapi juga mendorong keberanian, kreativitas, kesadaran, dan keterlibatan anak dalam membangun perilaku positif serta meningkatkan ketahanan terhadap perilaku berisiko, khususnya penyalahgunaan narkoba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia sekolah tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga dapat menumbuhkan kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, dan keberanian untuk berinteraksi dengan orang lain. Aktivitas permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris (Hikmawan et al., 2023). Pembelajaran yang terlalu berfokus pada hafalan dan teori dapat menyebabkan anak-anak menjadi kurang aktif dan tidak tertarik dengan apa yang diajarkan. Penggunaan metode pembelajaran tradisional yang berorientasi pada hafalan memiliki keterbatasan dalam mempertahankan keterlibatan anak, sedangkan aktivitas pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong partisipasi aktif (Syawaluddin & Aeni, 2025). Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat didasarkan pada hasil observasi dan identifikasi permasalahan yang terdapat di lingkungan masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan bahasa Inggris.

Pemberdayaan Anak melalui Pembelajaran Bahasa Inggris Kontekstual

Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di Posko KKN Wargamekar dilaksanakan melalui program *Fun Learning in English* yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak. Kegiatan ini dilaksanakan pada 30 Juli–14 Agustus 2026 di Posko KKN RW 03 Wargamekar, dengan melibatkan anak-anak usia sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama. Pembelajaran didampingi oleh tiga mahasiswa KKN dari Program Studi Sastra Inggris dengan materi yang disesuaikan dengan kemampuan awal peserta didik. Kegiatan ini menggunakan beberapa aktivitas, yaitu permainan edukatif, pengenalan kosakata dasar bahasa Inggris, latihan pengucapan, lagu, dan praktik percakapan dasar dalam bahasa Inggris. Penggunaan aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk tidak hanya menerima materi, tetapi juga mempraktikkan kosakata dan ungkapan sederhana melalui kegiatan yang melibatkan gerak tubuh, interaksi, dan permainan. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti aktivitas, terutama ketika materi disampaikan melalui permainan dan media visual.



Sumber: dokumentasi Mahasiswa KKN UKRI

Gambar 1
Bersama Anak-Anak Desa Wargamekar

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa pendekatan *Fun Learning in English* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif. Anak-anak yang pada awal kegiatan masih terlihat ragu dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan secara bertahap mulai berani mengikuti pengucapan dan menjawab pertanyaan sederhana. Anak-anak Desa Wargamekar juga mulai menunjukkan keberanian dan percaya diri untuk mengucapkan kosakata dan memberikan timbal balik atas pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris.


Sumber: dokumentasi Mahasiswa KKN UKRI

Gambar 2
Les Bahasa Inggris di Posko KKN

Dengan demikian, kegiatan yang menyenangkan tidak hanya membantu anak mengetahui kosakata, tetapi juga membantu mereka menjadi lebih kuat dengan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka berkomunikasi, berpartisipasi, dan membangun kepercayaan diri. Anak-anak peserta didik yang bertempat tinggal di sekitar posko dapat mengikuti pembelajaran dalam lingkungan yang dekat dengan rumah dan mudah diakses bersama teman-temannya di area sekitar Desa Wargamekar. Sejalan dengan hal tersebut, melakukan kegiatan di lingkungan masyarakat mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan media sederhana dan aktivitas interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia sekolah.

Pemberdayaan Siswa melalui Edukasi Antinarkoba di Sekolah

Kegiatan kedua dilaksanakan di sekolah melalui integrasi pembelajaran bahasa Inggris dengan edukasi pencegahan penyalahgunaan narkoba. Kegiatan ini melibatkan Badan Narkotika Nasional (BNN) Provinsi Jawa Barat dan Kepolisian Sektor (Polsek) Baleendah sebagai narasumber. Keterlibatan kedua lembaga tersebut memberikan penguatan terhadap materi edukasi anak usia sekolah untuk memperoleh informasi mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba dari pihak yang

memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang pencegahan serta penanganan penyalahgunaan narkoba.



Sumber: dokumentasi Mahasiswa KKN UKRI

Gambar 1
Pemaparan Materi

Kegiatan dilaksanakan melalui penyampaian materi secara interaktif yang dilanjutkan dengan aktivitas partisipatif berupa lomba *mind mapping* dengan tema "Generasi Muda Hebat Tanpa Narkoba" serta pemilihan Putra-Putri Anti Narkoba. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, siswa tidak hanya ditempatkan sebagai penerima informasi, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengolah informasi, menyampaikan gagasan, berpikir kreatif, dan menunjukkan sikap positif melalui keterlibatan dalam kegiatan. Aktivitas *mind mapping* memberikan ruang bagi siswa untuk memvisualisasikan pemahaman mereka mengenai bahaya narkoba dan pentingnya membangun perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.



Sumber: dokumentasi Mahasiswa KKN UKRI

Gambar 2
Perpisahan Pembelajaran Bersama

Dengan menggabungkan edukasi antinarkoba dengan aktivitas pembelajaran partisipatif bahasa Inggris dalam kegiatan PkM ini, siswa memiliki pengalaman yang lebih bermakna. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang bahaya narkoba, tetapi juga untuk meningkatkan kesadaran, kreativitas, keberanian untuk berbicara, dan keterlibatan siswa dalam menciptakan lingkungan yang mendorong perilaku positif. Oleh karena itu, melibatkan siswa dalam kegiatan partisipatif dapat menjadi salah satu cara untuk mendorong siswa untuk menghindari perilaku berisiko sejak usia sekolah. Kegiatan edukatif berbasis sekolah juga relevan sebagai strategi pada *Fun Learning in English*. Secara keseluruhan, pelaksanaan program menunjukkan bahwa integrasi

pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dengan edukasi pencegahan penyalahgunaan narkoba dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi anak.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Wargamekar menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan partisipatif dapat membantu anak-anak menjadi lebih baik di masyarakat. Kegiatan ini menjadi sarana pemberdayaan anak sekaligus mendukung pengembangan pendidikan dalam bahasa Inggris pada anak usia sekolah. Kegiatan ini dapat mendukung pertumbuhan pengetahuan, kepercayaan diri, kreativitas, partisipasi, dan kesadaran anak terhadap perilaku positif. Dengan demikian, program ini dapat menjadi alternatif kegiatan pemberdayaan masyarakat untuk mendukung perkembangan akademik dan sosial anak usia sekolah secara kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

Allaham, S., Kumar, A., Morriss, F., Lakhanpaul, M., Wilson, E., Sikorski, C., Martin, J., Costello, A., Manikam, L., & Heys, M. (2022). Participatory learning and action (PLA) to improve health outcomes in high-income settings: a systematic review protocol. *BMJ Open*, *12*(2), e050784. https://doi.org/10.1136/bmjopen-2021-050784

Abriani, M., Yusuf, A., Avrilianda, D., Permanawati, R. N., & Rizki, D. R. A. (2026). DEVELOPMENT OF PARTICIPATORY LEARNING AND ACTION (PLA)-BASED LIFE SKILL LITERACY MODEL FOR VILLAGE WOMEN'S EMPOWERMENT. *Acta Innovations*, *62*(1). https://doi.org/10.62441/actainnovations.v62i.632

Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia. (2023). *Rumah Edukasi Anti Narkoba (REAN)*.

Chirimwami, V., & Van Ryzin, M. J. (2024). Universal School-Based Substance Use Prevention Using Technology-Supported Cooperative Learning. *Prevention Science*, *25*(3), 488–497. https://doi.org/10.1007/s11121-024-01662-1

Hikmawan, I., Damayanti, I. L., & Setyarini, S. (2023). Integrating Traditional Games into EFL Speaking Class: A case of English for Young Learners. *Journal of English Language Studies*, *8*(2), 249. https://doi.org/10.30870/jels.v8i2.19432

Larasaty, G., Anggrarini, N., & Efendi, N. (2022). "Fun English" sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu. *Room of Civil Society Development*, *1*(4), 96–102. https://doi.org/10.59110/rcsd.35

Meisuri, W., Kemit, L., Arafat, K. R., Rambe, M. J., & Kurniawan, W. (2025). Enhancing Young Learners' English Vocabulary Through Songs and Interactive Games. *Future Academia : The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced*, *3*(2), 699–711. https://doi.org/10.61579/future.v3i2.464

Octaberlina, L. R. (2023). English for Young Learning Method through Games and Songs for Elementary School. *World Journal of English Language*, *13*(6), 203. https://doi.org/10.5430/wjel.v13n6p203

Pranidya, C. D., Kholik, M. N. K., Yumna, I. A., Safitri, A., Maslachah, C., Sofiana, E., Aliyah, F., Isma, K., Fajar, M., Mustofa, M., Sakinah, N., & Aditama, W. (2025).

Implementasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) Berbasis Pemberdayaan Partisipatif Untuk Pengembangan Berkelanjutan Masyarakat Desa Kloposepuluh Sukodono Sidoarjo. *ABDIMASY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(2), 71–84. https://doi.org/10.52431/abdimasy.v4i2.4253

Putri, A. W. K., & Rustipa, K. (2023). Using Songs to Teach English Vocabulary to Young Learners in Kindergarten. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *4*(3), 1017–1030. https://doi.org/10.51276/edu.v4i3.485

Romat, A., Pratiwi, S., Wulandari, F., Rahma, S., Jae, G. Y., & Murjainah, M. (2023a). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kuliah Kerja Nyata Mahasiswa Universitas Pgri Palembang Di Kecamatan Kalidoni. *Bakti Cendana*, *6*(2), 95–102. https://doi.org/10.32938/bc.6.2.2023.95-102

Sari, D. P. (2022). Learning Fun English During Ramadhan di Panti Asuhan Aisyah Sungayang Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, *3*(2), 288. https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5466

Syawaluddin, A., & Aeni, N. (2025). Play and learn: digital traditional games for vocabulary mastery in young learners. *Discover Education*, *4*(1), 103. https://doi.org/10.1007/s44217-025-00485-8

Van Ryzin, M. J., Cil, G., & Roseth, C. J. (2023). Costs and benefits of cooperative learning as a universal school-based approach to adolescent substance use prevention. *Journal of Community Psychology*, *51*(1), 438–452. https://doi.org/10.1002/jcop.22916

Yoseph Darius Purnama Rangga, Agustina Fausta, Maria Yunita Heret, Angelina Bare Tapun, Maria Melania, Enjelina Hestia Du'a Ana, Sonia Satriawaty Baragau, & Anastasia Nona Riasna. (2025). Peran Program Belajar Sore Mahasiswa KKN Universitas Nusa Nipa terhadap Peningkatan Motivasi dan Kualitas Belajar Anak Desa Mbengu. *SAFARI :Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *5*(4), 57–65. https://doi.org/10.56910/safari.v5i4.3202