

MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR MELALUI KEGIATAN BERASIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DESA LUBUK SITARAK DI KEC. RAKIT KULIM KAB. INDRAGIRI HULU

Nurwahidah Marliza¹⁾, Queena Nayla Syahwa²⁾, Adam Maulana³⁾, Riska Aulia⁴⁾, Putri Nadya⁵⁾, Rahil Arihyeffanda⁶⁾, Mukhlas Adi Putra⁷⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾⁶⁾ Mahasiswa Program Studi Manajemen, Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri

⁷⁾ Dosen Program Studi Manajemen, Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri

Email: malizanurwahidah@gmail.com¹⁾ queenanayla5@gmail.com²⁾

adammaulana2045@gmail.com³⁾ riskaaulia4321@gmail.com⁴⁾

putrinadya567f@gmail.com⁵⁾ rahil.rgt19@gmail.com⁶⁾ mukhlas@itbind.id⁷⁾

Riwayat Artikel:

Dikirim: 14 Februari 2026
Direvisi: 19 Februari 2026
Diterima: 21 Februari 2026

Abstrak :

Belajar asik adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat belajar. Pembelajaran yang asik dapat membuat siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi dalam belajar. Manfaat belajar asik meningkatkan minat dan motivasi belajar, memperkuat pemahaman dan retensi informasi, meningkatkan kreativitas dan imajinasi, memperkuat keterampilan sosial dan kolaboratif, serta mengurangi rasa stres belajar bagi siswa.

Abstract :

Fun learning is an interesting and enjoyable learning that can increase the spirit of learning. Fun learning can make students not feel bored and more motivated in learning. Benefits of fun learning Increase interest and motivation in learning, strengthen understanding and retention of information, increase creativity and imagination, strengthen social and collaborative skills, reduce learning stress for students.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Semangat, Asik*

Pendahuluan

Pendidikan di era modern dituntut untuk tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan semata, melainkan juga pada penumbuhan minat dan motivasi belajar siswa disekolah. Menurut Danuri, Era kemajuan teknologi dan transformasi pendidikan yang pesat, perhatian terhadap penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan semakin meningkat (Mega, 2023). Persepsi belajar yang membosankan dan terpaksa seringkali menjadi penghalang utama dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, konsep "belajar asik" muncul sebagai pendekatan yang menjanjikan untuk mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi pengalaman yang lebih menarik, relevan dan menyenangkan bagi peserta didik.

"Belajar Asik" bukan sekedar kegiatan bermain dalam pembelajaran, namun lebih kepada integrasi elemen-elemen yang membangkitkan rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, dan emosi positif dalam proses belajar. Pendekatan ini dapat diimplementasikan melalui berbagai metode, strategi dan media pembelajaran yang inovatif, mulai dari gamifikasi, pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan teknologi interaktif, hingga kegiatan belajar diluar kelas yang kontekstual.

Konsep belajar asik ini diharapkan mampu lebih efektif memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan praktik pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa terkait upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Menurut Ester (2023) secara umum karakteristik siswa sekolah dasar yaitu kemampuan anak berpikir berkembang dari konkret menuju abstrak, dimana anak tidak boleh dipaksakan menuju tahap perkembangan berikutnya. Anak harus paham terlebih dahulu materi yang telah disampaikan sebelumnya, kemudian guru baru boleh melanjutkan ke tahap selanjutnya. Selain itu, anak membutuhkan kegiatan belajar melalui pengalaman langsung karena cocok untuk anak di tingkat sekolah dasar melalui konstruktivistik. Berdasarkan latar belakang masalah inilah, kami melakukan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat dengan tema : Meningkatkan Semangat Belajar melalui Kegiatan Berasik bagi Siswa Sekolah Dasar Desa Lubuk Sitarak di Kec. Rakit Kulim Kab. Indragiri Hulu.

Metode Pelaksanaan

Pengabdian masyarakat ini melibatkan siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 1-6 di Desa Lubuk Sitarak Kec. Rakit Kulim Kab. Indragiri Hulu sebagai subjek utama. Lokasi pengabdian terpusat di SDN 002 dan SDN 005 Lubuk Sitarak dan dapat diperluas ke lokasi pendukung seperti kantor desa atau lingkungan sekitar yang relevan. Keterlibatan subjek dampingan, yaitu siswa, diintegrasikan melalui pendekatan partisipatif sejak tahap perencanaan. Proses ini diawali dengan sesi diskusi informal dan survei lapangan. Selanjutnya, masukan dari guru dan tokoh masyarakat dikumpulkan melalui konsultasi untuk memahami konteks lokal dan kebutuhan pendidikan. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi tema dan fokus kegiatan, yang kemudian dijabarkan dalam rencana kegiatan meliputi metode, materi, dan jadwal. Validasi rencana dilakukan bersama guru dan perwakilan Mahasiswa sebelum disosialisasikan kepada siswa.

Strategi riset yang digunakan bersifat kualitatif dengan elemen partisipatif, bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan pencatatan lapangan selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran asik. Dokumentasi berupa foto, video, dan hasil karya siswa juga dikumpulkan sebagai data pendukung. Data kualitatif yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi tema-tema penting yang relevan dengan tujuan pengabdian.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap persiapan meliputi identifikasi lokasi dan subjek, survei awal, pembentukan tim, perizinan, pengembangan materi dan metode pembelajaran asik, serta persiapan logistik. Tahap pelaksanaan melibatkan sosialisasi kegiatan, implementasi serangkaian kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan menyenangkan, fasilitasi dan pendampingan siswa, serta pengamatan dan pencatatan perkembangan. Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data, analisis efektivitas metode dan dampak kegiatan, serta identifikasi kendala dan solusi. Terakhir, tahap pelaporan dan diseminasi mencakup penyusunan laporan akhir, penulisan artikel, presentasi hasil, dan publikasi artikel.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

Hasil

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan "Belajar Asik" memiliki potensi signifikan dalam memberdayakan Masyarakat dan memicu perubahan sosial yang positif. Dinamika proses pendampingan yang mengedepankan partisipasi aktif dan kolaborasi menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan relevan dengan kebutuhan kelompok. Hasil pendampingan menurut Laksana dkk (2023) memperlihatkan bahwa penggunaan media konkret seperti kartu gambar, miniatur pohon, kartu angka dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Ragam kegiatan yang dilaksanakan tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga menstimulasi kreativitas, inisiatif dan rasa kepemilikan terhadap proses perubahan.

Munculnya pranata sosial baru, seperti kelompok studi mandiri dan forum komunikasi tematik, menunjukkan adanya internalisasi nilai-nilai pembelajaran dan kebutuhan untuk terus meningkatkan kolektifitas dan penguatan modal sosial, menunjukkan bahwa program "Belajar Asik"

tidak hanya memberikan manfaat individual, tetapi juga berkontribusi pada pembangunan kelompok yang lebih resilien dan berdaya.

Berisi tentang pengenalan apa itu kegiatan berasik dan kapan pelaksanaan dari kegiatan ini, juga mengenalkan anggota KKN-T untuk mengenal lebih dekat dengan anggotanya. siswa juga mendapatkan tugas dari anggota KKN-T yang berisi jadwal keseharian dan sholat 5 (lima) waktu, untuk mendisiplinkan siswa dan siswi Sekolah Dasar di Desa Lubuk Sitarak.

Berasik komputer siswa dan siswi SMP juga SMA. Salah satu cara mengajar yang asyik dan menyenangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi (Ester. 2023), disini menjelaskan tentang Microsoft Windows dan kegunaan dari masing-masing aplikasi Microsoft tersebut dimulai dari Microsoft Word, excel serta power point. lalu mengajar cara pembuatan surat dimulai dari penambahan logo, penambahan tanda tangan serta merapikan isi surat dengan baik.

Diskusi

Kegiatan belajar asik dalam jurnal didefinisikan sebagai teknik pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan, bertujuan mengurangi kebosanan, memperhatikan kemampuan individu, dan menciptakan suasana positif. Berbagai metode dan model diterapkan, termasuk pemanfaatan teknologi (aplikasi belajar, media interaktif), model bermain (seperti ASYIK), ice breaking, serta media pembelajaran yang menarik, yang semuanya terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, mengembangkan potensi, serta berpotensi meningkatkan literasi dan numerasi. Peran guru sangat krusial dalam menciptakan pembelajaran asik dengan memperhatikan aktivitas kejiwaan siswa, menggunakan metode yang bervariasi, dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari hasil kegiatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa selama kegiatan dilaksanakan di Desa Lubuk Sitarak, siswa dan siswi sangat antusias mengikuti kegiatan sosialisasi Berasik (belajar asik) ini dilihat dari tanya jawab yang dilakukan siswa/i kepada Tim KKN Tematik Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri dalam proses Meningkatkan Semangat Belajar melalui Kegiatan Berasik bagi Siswa Sekolah Dasar Kec. Rakit Kulim Kab. Indragiri Hulu.

Kesimpulan

Program kegiatan belajar asik yang diimplementasikan oleh mahasiswa KKN-T Desa Lubuk Sitarak, menunjukkan hasil pengabdian Masyarakat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat masyarakat secara teoritis, program ini mengafirmasi prinsip-prinsip pedagogi *konstruktivistik* dan *experiential learning*, dimana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan relevan dengan konteks lokal mampu meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif dan pemahaman konsep yang lebih mendalam bagi peserta didik (anak-anak maupun orang dewasa). Refleksi dari implementasi program menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan, pemanfaatan media pembelajaran kreatif berbasis kearifan lokal, serta pendekatan fasilitatif yang diterapkan oleh mahasiswa KKN-T Desa Lubuk Sitarak berhasil menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kondusif. Keterlibatan yang mendalam dalam aktivitas yang menantang namun tetap terjangkau menghasilkan pengalaman belajar yang optimal. Meskipun demikian, refleksi teoritis juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti variasi tingkat pemahaman peserta didik, keterbatasan sumber daya dan fluktuasi antusiasme.

Untuk mengatasi tantangan ini dan meningkatkan efektivitas program di masa depan, beberapa rekomendasi diajukan. Pertama, perlu dilakukan asesmen kebutuhan yang lebih mendalam di awal program untuk menyesuaikan materi dan metode pembelajaran dengan karakteristik spesifik target sasaran. Kedua, kolaborasi yang lebih erat dengan tokoh masyarakat, tenaga pendidik lokal dan pemerintah daerah diperlukan untuk keberlanjutan program dan mobilisasi sumber daya yang lebih optimal. Ketiga, pelatihan yang lebih intensif bagi mahasiswa KKN T terkait teknik fasilitasi pembelajaran yang kreatif dan adaptif, serta manajemen kelas yang efektif, akan meningkatkan kualitas penyampaian materi. Keempat, evaluasi program yang berkelanjutan dan partisipatif, melibatkan umpan balik dari peserta didik dan masyarakat, penting untuk mengidentifikasi area perbaikan dan mengukur dampak jangka panjang program. Dengan mengintegrasikan refleksi teoritis dan rekomendasi ini, program pengabdian masyarakat berbasis kegiatan belajar asik dapat menjadi model yang berkelanjutan dan memberikan kontribusi yang lebih signifikan terhadap peningkatan kualitas Pendidikan dan pemberdayaan masyarakat di Desa Lubuk Sitarak Kec. Rakit Kulim Kab. Indragiri Hulu Provinsi Riau..

Pengakuan/Acknowledgements

Alhamdulillah Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat di Desa Lubuk Sitarak Kec. Rakit Kulim Kabupaten Indragiri Hulu terlaksana dengan baik dan lancar, atas dukungan yang diberikan, serta ucapan terimakasih disampaikan kepada :

1. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri beserta Manajemen Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri
2. Organisasi Perangkat Daerah (OPD) Kecamatan Rakit Kulim Kab. Indragiri Hulu
3. Aparatur Pemerintahan Desa Lubuk Sitarak
4. Bapak/Ibu Guru dan Staf Tata Usaha serta Siswa/i SDN 002 dan SDN 005 Desa Lubuk Sitarak
5. Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri

Referensi

- Dek Ngurah Laba Laksana dkk (2023). Belajar Asik dan Menyenangkan di Masa Libur Sekolah sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun. JURNAL ABDIMAS ILMIAH CITRA BAKTI. Volume 4, Nomor 1, Februari 2023. ISSN 2721-9178. STKIP Citra Bakti: Indonesia
- Ester Sitindaon, Tuti Atika (2023). Penerapan Metode Belajar Asik dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa/I Melalui Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Negeri 064988 Medan Johor. Jurnal: SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora). Vol. 2 No. 3 (September 2023) 412-417. Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial Politik, Universitas Sumatera Utara: Medan
- Mega Palyanti (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal* Vol. 5 No. 2, July 2023. Institut Agama Islam Tulang Bawang:Indonesia