

Optimalisasi Pemanfaatan Ruang Murid melalui Implementasi Game Interaktif bagi Guru dan Siswa SDN 060914 Medan Sunggal

Nurhayati¹, Weni Sarbaini², Thresia Yohana Sembiring³, Atania Rosbina Br Bangun⁴, Suryani⁵,
Damenta Br Ginting⁶

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Teknologi, dan Bisnis,
Universitas Wirahusada Medan

*e-mail: Nurhayatiregf@gmail.com¹

Abstrak

Kebijakan digitalisasi pendidikan menghadirkan Ruang Murid sebagai bagian dari super-aplikasi Rumah Pendidikan untuk mendukung pembelajaran yang lebih personal, kolaboratif, dan interaktif. Namun, pemanfaatannya di SDN 060914 Medan Sunggal belum optimal karena guru belum terbiasa mengoperasikan fitur interaktif Ruang Murid secara mandiri, sementara siswa masih menunjukkan konsistensi belajar mandiri yang relatif rendah dibandingkan kemampuan menyimak materi secara pasif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengoptimalkan pemanfaatan Ruang Murid melalui implementasi game interaktif bagi guru dan siswa. Metode yang digunakan adalah participatory action melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan instrumen pre-test dan post-test, angket motivasi belajar, lembar observasi partisipatif, serta wawancara dan FGD. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam mengakses, merancang, dan mengintegrasikan game interaktif ke Ruang Murid sebesar 38–46%, serta peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan bertanya (41%→79%), antusiasme (45%→88%), dan konsistensi menyelesaikan tugas (39%→74%). Kegiatan ini juga mendorong tumbuhnya budaya berbagi praktik baik antarguru serta efisiensi biaya pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa pendampingan berkelanjutan menjadi kunci keberhasilan optimalisasi platform digital pemerintah di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Ruang Murid; game interaktif; digitalisasi pendidikan; motivasi belajar; pengabdian masyarakat

Abstract

Indonesia's education digitalization policy introduced Ruang Murid as part of the Rumah Pendidikan super-app to support more personal, collaborative, and interactive learning. However, its use at SDN 060914 Medan Sunggal remained suboptimal, as teachers were not accustomed to independently operating its interactive features, while students showed relatively low consistency in completing tasks independently compared to their ability to passively absorb material. This community service activity aimed to optimize the use of Ruang Murid through the implementation of interactive games for teachers and students. A participatory action method was applied through preparation, implementation, and evaluation stages, using pre-test and post-test instruments, learning motivation questionnaires, participatory observation sheets, and interviews/FGDs. Results showed a 38–46% improvement in teachers' ability to access, design, and integrate interactive games into Ruang Murid, along with increased student motivation in questioning activeness (41%→79%), enthusiasm (45%→88%), and task-completion consistency (39%→74%). The activity also fostered a culture of good-practice sharing among teachers and reduced learning costs. These findings confirm that sustained mentoring is key to successfully optimizing government digital platforms at the elementary school level.

Keywords: Ruang Murid; interactive games; education digitalization; learning motivation; community service

1. PENDAHULUAN

Pemerintah terus mendorong kebijakan digitalisasi pendidikan sebagai instrumen strategis untuk memperluas akses, meningkatkan efisiensi, dan memperbaiki kualitas pembelajaran di era Society 5.0 [1]. Kebijakan tersebut diwujudkan antara lain melalui penyediaan infrastruktur teknologi, pelatihan kompetensi digital bagi guru, dan pengembangan

platform pembelajaran berbasis digital, termasuk Ruang Murid sebagai bagian dari super-aplikasi Rumah Pendidikan yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal, kolaboratif, dan interaktif bagi peserta didik. Digitalisasi semacam ini terbukti membuka akses siswa dari berbagai wilayah terhadap materi belajar melalui platform daring, memberi kemandirian bagi siswa dalam mengeksplorasi sumber belajar, serta memperkuat kualitas interaksi antara guru dan peserta didik melalui diskusi yang lebih dinamis[2].

Meski demikian, implementasi kebijakan digitalisasi masih menghadapi sejumlah tantangan, di antaranya keterbatasan infrastruktur di banyak sekolah, rendahnya penguasaan literasi digital oleh sebagian guru dan siswa, kesenjangan akses teknologi antarwilayah, serta minimnya kesiapan sumber daya pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut menegaskan bahwa ketersediaan platform digital semata belum cukup; dibutuhkan pendampingan langsung agar guru dan siswa di tingkat satuan pendidikan benar-benar mampu memanfaatkan ruang belajar tersebut secara optimal dan terpadu dengan strategi pembelajaran interaktif di kelas.

SDN 060914 Medan Sunggal merupakan salah satu Unit Pelaksana Teknis sekolah dasar negeri yang berlokasi di Jalan T.B. Simatupang, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara, di kawasan permukiman padat yang juga berdampingan dengan banyak sekolah swasta sejenis. Sebagai sekolah negeri di wilayah perkotaan, sekolah ini dituntut terus meningkatkan mutu proses belajar mengajar agar tetap relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan penguatan literasi digital. Kajian terdahulu terhadap perilaku belajar siswa kelas IV di sekolah ini menemukan bahwa kecenderungan sikap tekun siswa secara umum masih berada pada kategori cukup, dengan hanya sekitar sembilan persen siswa yang berada pada kategori baik, sementara mayoritas berada pada kategori cukup [3]. Studi yang sama juga mencatat bahwa capaian tertinggi justru berada pada aspek menyimak penjelasan guru, sedangkan capaian terendah berkaitan dengan konsistensi siswa menyelesaikan tugas yang diberikan. Temuan ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kemampuan siswa menerima informasi secara pasif dan konsistensi mereka menuntaskan tugas secara mandiri, sehingga mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu memantik keterlibatan aktif siswa, bukan sekadar penyampaian materi satu arah. Kondisi ini pula yang menjadi dasar perumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini, yaitu: (a) guru belum memanfaatkan fitur konten interaktif pada Ruang Murid secara optimal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas; (b) siswa masih menunjukkan konsistensi belajar mandiri yang relatif rendah dibandingkan kemampuan menyimak materi secara pasif; dan (c) belum tersedia pendampingan teknis yang mengintegrasikan pemanfaatan Ruang Murid dengan strategi permainan interaktif secara terstruktur di sekolah tersebut.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan atau gamifikasi terbukti efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Kajian terhadap penerapan media gamifikasi seperti Quizizz pada siswa sekolah dasar menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberi kesempatan siswa belajar sambil bermain melalui fitur-fitur interaktif yang tersedia, sekaligus menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif [4]. Bukti empiris dari kegiatan pengabdian di lapangan turut memperkuat argumen tersebut. Pendampingan penggunaan game edukasi berbasis platform daring sebagai media evaluasi interaktif pada siswa kelas III di sebuah madrasah ibtidaiyah berhasil mengubah suasana evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus menekan kecemasan belajar yang sebelumnya muncul akibat pola evaluasi konvensional berbasis hafalan [5]. Pengabdian lain yang memperkenalkan permainan edukatif berbasis web seperti Wordwall dan Kahoot kepada siswa kelas VI di sebuah sekolah dasar yang sebelumnya menghadapi keterbatasan pemanfaatan teknologi, memadukan unsur visual, audio, dan kinestetik sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif [6].

Berbagai upaya tersebut memperlihatkan pola yang konsisten: pemanfaatan game interaktif memberi dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, tetapi keberhasilannya sangat bergantung pada pendampingan teknis kepada guru agar mampu merancang dan mengoperasikan media tersebut secara mandiri serta berkelanjutan. Se jauh ini, upaya-upaya pengabdian yang telah ada umumnya masih berfokus pada satu aplikasi permainan tertentu atau satu mata pelajaran spesifik, sementara integrasi pemanfaatan ruang belajar digital resmi milik pemerintah, yaitu Ruang Murid, dengan strategi permainan interaktif di tingkat sekolah dasar negeri masih jarang dikaji dan didampingi secara khusus. Kesenjangan inilah yang mendasari perlunya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa optimalisasi pemanfaatan Ruang Murid melalui implementasi game interaktif bagi guru dan siswa di SDN 060914 Medan Sunggal, sebagai bentuk hilirisasi dari kajian dan praktik baik yang telah berkembang mengenai pembelajaran berbasis permainan di jenjang pendidikan dasar. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mampu mengakses dan mengoperasikan konten Ruang Murid secara mandiri, merancang game interaktif sebagai pelengkap pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa yang berkelanjutan setelah kegiatan pendampingan berakhir.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini menerapkan pendekatan participatory action, yang melibatkan guru dan siswa SDN 060914 Medan Sunggal secara langsung dalam setiap tahap kegiatan, mengikuti pola tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang lazim digunakan pada pengabdian berbasis media pembelajaran digital[7]. Sasaran kegiatan meliputi guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran dan siswa sebagai penerima manfaat langsung, dengan lokasi kegiatan di lingkungan sekolah selama periode yang disepakati bersama pihak sekolah.

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru untuk memetakan kebutuhan riil di lapangan, mencakup tingkat kesiapan guru mengoperasikan platform Ruang Murid, ketersediaan sarana pendukung seperti jaringan internet dan Papan Interaktif Digital, serta karakteristik motivasi belajar siswa di tiap kelas. Hasil pemetaan kebutuhan ini digunakan untuk menyusun materi pelatihan dan memilih jenis game interaktif yang relevan dengan mata pelajaran dan fase capaian siswa, sejalan dengan tahap analisis kebutuhan dan desain game yang terbukti efektif pada pengabdian serupa[8]

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui dua kegiatan utama yang berjalan berurutan. Pertama, pelatihan bagi guru mengenai cara mengakses, memilih, dan mengoperasikan konten pada Ruang Murid, dilanjutkan dengan pendampingan perancangan game interaktif sederhana sebagai pelengkap materi ajar. Kedua, pendampingan penerapan langsung di kelas, di mana guru mempraktikkan penggunaan Ruang Murid dan game interaktif dalam kegiatan belajar mengajar bersama siswa, sementara tim pengabdian melakukan observasi partisipatif untuk mengamati dinamika pembelajaran yang muncul, sebagaimana dilakukan pada pendampingan penggunaan game edukasi di jenjang pendidikan dasar [5]

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan secara terukur, menggunakan kombinasi instrumen kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut.

1. **Tes awal dan tes akhir (pre-test dan post-test)** diberikan kepada siswa untuk mengukur secara deskriptif perubahan pemahaman materi sebelum dan sesudah penerapan game interaktif, dengan membandingkan rata-rata skor pada kedua tes tersebut.
2. **Angket atau kuesioner motivasi belajar** berskala Likert diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat keterlibatan, minat, dan motivasi belajar sebelum dan sesudah kegiatan, merujuk pada indikator motivasi belajar yang telah digunakan pada kajian gamifikasi di sekolah dasar.
3. **Lembar observasi partisipatif** digunakan tim pengabdian untuk mencatat perubahan sikap belajar siswa secara kualitatif selama proses pembelajaran berlangsung, misalnya tingkat keaktifan bertanya, antusiasme mengikuti permainan, dan konsistensi

menyelesaikan tugas, mengikuti kategori penilaian sikap baik, cukup, dan kurang yang telah diterapkan pada kajian karakter siswa di sekolah yang sama.

4. **Wawancara dan diskusi kelompok terfokus (Focus Group Discussion/FGD)** bersama guru dan siswa dilakukan untuk menggali persepsi, kendala, dan manfaat kegiatan secara kualitatif, sebagaimana teknik pengumpulan data yang digunakan pada pendampingan penggunaan game edukasi di madrasah ibtidaiyah.
5. **Dokumentasi kegiatan** berupa foto dan video proses pelatihan serta pembelajaran digunakan sebagai bukti pelaksanaan sekaligus bahan refleksi keberlanjutan program.

Tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan diukur dari tiga dimensi perubahan pada khalayak sasaran. **Pertama, perubahan sikap**, dilihat dari peningkatan motivasi, keaktifan, dan kemandirian belajar siswa serta kepercayaan diri guru dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran, yang diukur melalui perbandingan skor angket motivasi dan hasil observasi sebelum-sesudah kegiatan. **Kedua, perubahan sosial budaya**, dilihat dari tumbuhnya budaya berbagi praktik baik antarguru dalam merancang game interaktif, meningkatnya kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua dalam mendampingi pembelajaran digital di rumah, serta bergesernya kebiasaan evaluasi dari pola hafalan konvensional menuju evaluasi yang lebih interaktif dan tidak menimbulkan kecemasan belajar. **Ketiga, perubahan ekonomi**, dilihat dari efisiensi biaya pembelajaran yang diperoleh sekolah dan orang tua siswa karena materi ajar pada Ruang Murid dapat diakses tanpa biaya tambahan, sehingga mengurangi ketergantungan pada modul cetak berbayar atau bimbingan belajar tambahan, sekaligus memperkuat kemandirian ekonomi rumah tangga sasaran dalam menunjang pendidikan anak. Kegiatan pengabdian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan pada ketiga dimensi tersebut dibandingkan kondisi awal sebelum pelaksanaan kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat pada hakikatnya merupakan upaya menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat agar memberi nilai tambah nyata, baik dari sisi perubahan perilaku (sosial), efisiensi biaya (ekonomi), maupun dukungan terhadap kebijakan institusi. Kegiatan optimalisasi pemanfaatan Ruang Murid melalui implementasi game interaktif di SDN 060914 Medan Sunggal dilaksanakan melalui tiga tahap sebagaimana diuraikan pada bagian metode, dan hasilnya diuraikan berikut ini berdasarkan indikator perubahan sikap, sosial budaya, dan ekonomi yang telah ditetapkan sebagai tolok ukur keberhasilan.

Hasil Pelatihan dan Pendampingan Guru

Kegiatan pelatihan diikuti oleh seluruh guru kelas SDN 060914 Medan Sunggal yang menjadi mitra kegiatan. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum terbiasa mengoperasikan fitur konten interaktif pada Ruang Murid secara mandiri dan cenderung menggunakan metode ceramah konvensional dalam mengajar. Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan penerapan di kelas, guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengakses, memilih, dan mengintegrasikan materi Ruang Murid dengan game interaktif ke dalam rencana pembelajaran. Peningkatan ini sejalan dengan temuan bahwa pendampingan berkelanjutan, bukan sosialisasi satu kali, menjadi kunci keberhasilan guru menyerap fitur platform digital pemerintah ke dalam praktik mengajar sehari-hari[1]



Gambar 1. Suasana pelatihan pemanfaatan Ruang Murid dan perancangan game interaktif bagi guru SDN 060914 Medan Sunggal

Tabel 1 menyajikan hasil pre-test dan post-test kemampuan guru dalam mengoperasikan Ruang Murid dan merancang game interaktif sederhana.

Aspek yang Diukur	Rata-rata Pre-test (%)	Rata-rata Post-test (%)	Peningkatan (%)
Kemampuan mengakses dan memilih konten Ruang Murid	48	86	38
Kemampuan merancang game interaktif sederhana	32	78	46
Kemampuan mengintegrasikan game ke rencana pembelajaran	40	81	41

Peningkatan pada ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa pendampingan langsung secara bertahap efektif mengubah pengetahuan menjadi keterampilan praktis, sejalan dengan temuan bahwa kompetensi digital guru meningkat signifikan ketika pelatihan disertai pendampingan penerapan langsung, bukan hanya paparan teori [9]

Hasil Penerapan Game Interaktif pada Siswa

Penerapan game interaktif dilakukan pada kegiatan belajar mengajar di kelas dengan memadukan materi Ruang Murid dan permainan edukatif berbasis kuis interaktif. Hasil pre-test dan post-test pemahaman materi siswa disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil tes kemampuan dasar (%) siswa yang diuji pada awal dan akhir penerapan game interaktif.

Secara umum, rata-rata skor pemahaman materi siswa meningkat dari kategori cukup menjadi kategori baik setelah penerapan game interaktif, dengan peningkatan paling menonjol pada kemampuan menyelesaikan tugas secara mandiri, aspek yang sebelumnya tercatat sebagai capaian terendah pada kajian karakter siswa di sekolah ini. Temuan ini memperkuat hasil kajian bahwa media gamifikasi seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberi kesempatan siswa belajar sambil bermain melalui fitur-fitur interaktif yang tersedia [10], [11].

Tabel 2. Hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan game interaktif

Indikator Motivasi	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Keaktifan bertanya dan berdiskusi	41	79
Antusiasme mengikuti pembelajaran	45	88
Konsistensi menyelesaikan tugas	39	74

Data pada Tabel 2 menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator motivasi, khususnya pada antusiasme siswa mengikuti pembelajaran. Hasil observasi partisipatif turut mencatat bahwa siswa lebih aktif bertanya dan tidak lagi menunjukkan gejala kecemasan saat menghadapi sesi evaluasi, sebagaimana juga ditemukan pada pendampingan penggunaan game edukasi berbasis daring sebagai media evaluasi interaktif yang berhasil mengubah suasana evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan menekan kecemasan belajar.

Pembahasan

Ditinjau dari tiga dimensi tolok ukur keberhasilan yang ditetapkan, kegiatan ini menunjukkan capaian sebagai berikut.

Perubahan sikap tampak dari peningkatan motivasi, keaktifan, dan kemandirian belajar siswa sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2, serta bertambahnya kepercayaan diri guru dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1. Temuan ini sejalan dengan hasil pendampingan penggunaan platform gamifikasi untuk pembuatan media evaluasi pembelajaran daring, yang melaporkan peningkatan rasa percaya diri guru setelah mempraktikkan langsung penyusunan soal berbasis permainan[12]

Perubahan ini bersifat jangka pendek yang teramati langsung setelah kegiatan, namun berpotensi menjadi kebiasaan belajar-mengajar jangka panjang apabila guru terus menerapkannya secara mandiri setelah pendampingan berakhir, sebagaimana ditekankan pula dalam kajian tentang kesiapan guru yang bersifat multidimensi mencakup kompetensi pedagogis, penguasaan teknologi, dan motivasi internal sebagai syarat keberlanjutan integrasi teknologi di sekolah dasar [13].

Perubahan sosial budaya terlihat dari tumbuhnya budaya berbagi praktik baik antarguru dalam merancang game interaktif serta meningkatnya interaksi antara guru dan siswa yang sebelumnya bersifat satu arah menjadi lebih partisipatif. Pola ini konsisten dengan hasil pendampingan literasi digital bagi guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, yang menunjukkan bahwa kolaborasi antarguru dalam berbagi pengalaman pemanfaatan teknologi turut mempercepat perubahan budaya kerja di sekolah [14]

Perubahan pola evaluasi dari sistem hafalan konvensional menuju evaluasi berbasis permainan turut menggeser budaya belajar di kelas menjadi lebih terbuka terhadap teknologi, sejalan dengan temuan bahwa guru yang memanfaatkan tantangan literasi digital, meski masih

menghadapi kendala kesiapan dan sistemik, cenderung menunjukkan peningkatan kualitas interaksi kelas dibandingkan guru yang belum beralih dari metode konvensional [15].

Perubahan ekonomi tercermin dari efisiensi biaya pembelajaran karena materi ajar pada Ruang Murid dapat diakses tanpa biaya tambahan, sehingga mengurangi kebutuhan modul cetak berbayar. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar sebagai sarana penguasaan literasi digital guru sekolah dasar mampu menekan kebutuhan pengadaan bahan ajar berbayar sekaligus meningkatkan kompetensi profesional guru secara bersamaan [16]. Meski demikian, dampak ekonomi ini bersifat tidak langsung dan baru dapat dirasakan optimal dalam jangka panjang, terutama apabila sekolah dan orang tua siswa secara konsisten memanfaatkan sumber belajar digital gratis tersebut sebagai pengganti sebagian biaya bimbingan belajar tambahan.

Keunggulan utama kegiatan ini terletak pada pemanfaatan platform belajar resmi milik pemerintah yang tidak membutuhkan biaya tambahan, sehingga sesuai dengan kondisi sekolah negeri di kawasan perkotaan padat yang memiliki keterbatasan anggaran pengadaan media pembelajaran mandiri. Pendekatan ini juga selaras dengan hasil pelatihan literasi digital bagi guru dalam mendukung pembelajaran Kurikulum Merdeka, yang menegaskan bahwa penguatan kompetensi guru melalui platform resmi pemerintah menjadi strategi paling efisien untuk mempercepat transformasi digital di satuan pendidikan dengan sumber daya terbatas

Namun demikian, kegiatan ini juga menghadapi sejumlah kendala. Keterbatasan jaringan internet yang tidak selalu stabil pada beberapa waktu pelaksanaan sempat menghambat kelancaran akses konten Ruang Murid secara daring. Selain itu, tidak seluruh guru memiliki tingkat kesiapan literasi digital yang sama, sehingga pendampingan individual pada sebagian guru membutuhkan waktu lebih panjang dibandingkan dengan pendampingan individual pada guru lain yang sudah lebih terbiasa dengan perangkat digital. Kendala serupa turut dilaporkan dalam kajian kesiapan guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran di wilayah dengan keterbatasan sarana, yang menemukan bahwa kesenjangan literasi digital antarguru bukan semata-mata karena ketersediaan infrastruktur menjadi faktor penghambat utama efektivitas pendampingan, serta konsisten dengan temuan bahwa peningkatan literasi digital guru bersifat gradual dan sangat dipengaruhi oleh pengalaman mengajar serta dukungan institusi sekolah [12][17]

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian optimalisasi pemanfaatan Ruang Murid melalui implementasi game interaktif di SDN 060914 Medan Sunggal secara umum berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan pada ketiga dimensi keberhasilan yang diukur. Guru menunjukkan peningkatan kemampuan mengakses dan memilih konten Ruang Murid, merancang game interaktif sederhana, serta mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran, dengan peningkatan skor pre-test ke post-test masing-masing sebesar 38%, 46%, dan 41%. Pada sisi siswa, penerapan game interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, terlihat dari kenaikan keaktifan bertanya dan berdiskusi dari 41% menjadi 79%, antusiasme mengikuti pembelajaran dari 45% menjadi 88%, serta konsistensi menyelesaikan tugas dari 39% menjadi 74%, sekaligus menekan kecemasan siswa terhadap sesi evaluasi. Selain perubahan sikap tersebut, kegiatan ini turut mendorong perubahan sosial budaya berupa tumbuhnya budaya berbagi praktik baik antarguru dan bergesernya pola evaluasi dari hafalan konvensional menuju evaluasi yang lebih interaktif, serta memberikan manfaat ekonomi berupa efisiensi biaya pembelajaran karena materi pada Ruang Murid dapat diakses tanpa biaya tambahan.

Kelebihan utama kegiatan ini terletak pada pemanfaatan platform belajar resmi milik pemerintah yang gratis dan mudah diakses, sehingga sesuai dengan kondisi sekolah negeri berkawasan padat yang memiliki keterbatasan anggaran pengadaan media pembelajaran mandiri, pengembangan lanjutan dapat diarahkan pada penguatan infrastruktur jaringan internet sekolah, penyediaan pendampingan berjenjang yang disesuaikan dengan tingkat kesiapan literasi digital masing-masing guru, perluasan cakupan mata pelajaran dan jenjang kelas yang diintegrasikan dengan Ruang Murid dan game interaktif, serta pemantauan keberlanjutan program dalam jangka waktu yang lebih panjang agar perubahan sikap, sosial budaya, dan ekonomi yang telah dicapai benar-benar melembaga menjadi kebiasaan belajar-mengajar sehari-hari di SDN 060914 Medan Sunggal tanpa bergantung pada kehadiran tim pengabdian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Wirahusada Medan yang telah memberikan dukungan dan akomodasi terhadap pengabdian ini, serta kepada SDN 060914 Medan Sunggal yang bersedia menjadi wadah dan mitra selama penelitian ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- N. I. Nuha Gazali and R. B. Sumarsono, "Efektivitas Kebijakan Digitalisasi dalam Mewujudkan Pembelajaran Berkualitas di Era Society 5.0," *Proc. Ser. Educ. Stud.*, vol. 4, p. 479, 2020, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7956>
- L. Motivation, L. Outcomes, and S. L. Review, "Gamification in School Education : A Systematic Review of Its Effectiveness in Improving Student Motivation and Academic Outcomes," vol. 17, pp. 2356–2368, 2025, doi: 10.35445/alishlah.v17i2.6516.
- R. P. R. Sitanggang, S. D. Simanjuntak, S. M. Manullang, and R. Gurning, "Strategi Guru dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pendidikan Karakter Siswa SDN 060914 Medan," *Media Penelit. Pendidik. J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 17, no. 1, pp. 175–178, 2023, doi: 10.26877/mpp.v17i1.14297.
- Irwan and Kamarudin, "Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- A. D. Pratama and I. Mahmudah, "Pendampingan Penggunaan Game Edukasi Wayground Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas III di MI Muslimat NU Palangka Raya," vol. 4, no. 4, pp. 1198–1206, 2026.
- A. Mahrudin, Siti Laura Hanipa, Zahrina Zahirah Ramlan, Dahlia Pertiwi Kulsum, and T. Prasetyo, "Implementasi Pembelajaran Interaktif Melalui Games Edukasi Berbasis Web pada Siswa Kelas VI SDN Cigombong 05," *Educivilia J. Pengabdi. pada Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 104–113, 2025, doi: 10.30997/ejpm.v6i1.15744.
- M. J. Koehler, P. Mishra, and W. Cain, "What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?," *J. Educ.*, vol. 193, no. 3, pp. 13–19, 2013, doi: 10.1177/002205741319300303.
- J. Hamari, J. Koivisto, and H. Sarsa, "Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification," *Proc. Annu. Hawaii Int. Conf. Syst. Sci.*, pp. 3025–3034, 2014, doi: 10.1109/HICSS.2014.377.
- B. Huntington, J. Goulding, and N. J. Pitchford, "Expert perspectives on how educational technology may support autonomous learning for remote out-of-school children in low-income contexts," *Int. J. Educ. Res. Open*, vol. 5, no. July, p. 100263, 2023, doi: 10.1016/j.ijedro.2023.100263.
- S. J. Lubis, D. Widyastika, R. H. Sitorus, and U. B. Medan, "School Education Journal Pgsd Fip Unimed," *SEJ (School Educ. Journal)*, vol. 12, no. 1, pp. 57–63, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/>

- D. Jackson, "Digital gamification in memory recall of English vocabulary with lower-elementary students," *SSRN Electron. J.*, 2024, doi: 10.2139/ssrn.4723132.
- S. Buwono *et al.*, "J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia," *Abdimas Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 26–32, 2025, [Online]. Available: <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>
- N. H. Rofiah, R. Restiana, and R. Dewi, "Promoting Digital Literacy: Assessing Teachers Readiness in Utilizing Information and Communication Technology for Learning in Rural Area," *J. Prima Edukasia*, vol. 12, no. 1, pp. 41–51, 2024, doi: 10.21831/jpe.v12i1.63968.
- Silvester, T. Victor, D. Saputro, and B. Manggu, "Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Pendampingan Literasi Digital Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka," vol. 9, no. 4, pp. 918–929, 2024, [Online]. Available: <https://journal-center.litpam.com/index.php/linov>
- Agustina, "SOCIETY : Jurnal Pengabdian Masyarakat , SOCIETY : Jurnal Pengabdian Masyarakat ," *Soc. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 4, pp. 513–520, 2025.
- N. Pratiwi and N. Pritanova, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja," *Semantik*, vol. 6, no. 1, p. 11, 2017, doi: 10.22460/semantik.v6i1.p11-24.
- Masril, "Jurnal abdidas," *J. Abdidas*, vol. 2, no. 5, pp. 1092–1098, 2021.