

Implementasi Game *Multiplayer* Roblox "Battle IQ" sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa MI Tarbiyatul Ula Palembang

Zain Ahmad Fahrezi*¹, Muhammad Yuan Destantri², Thomas³, Raden Rifqi Sukma Putra⁴, Nata Pranata⁵, Zaid Romegar Mair⁶

^{1,2,3,4,5,6} Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia
*e-mail: 2023110101@uigm.ac.id

Abstrak

Tingginya penggunaan gawai di kalangan anak sering menjadi tantangan dalam pembelajaran karena dapat menurunkan keterlibatan siswa di kelas. Berdasarkan pengamatan awal di MI Tarbiyatul Ula Palembang, partisipasi aktif siswa kelas 5 pada pembelajaran konvensional masih rendah dan siswa mudah teralihkan oleh gawai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menerapkan dan mendampingi pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui game *multiplayer* Roblox "Battle IQ" untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Kegiatan dilaksanakan pada 10 Juni 2026 terhadap 21 siswa kelas 5 melalui tahapan demonstrasi, pendampingan, dan simulasi permainan *duel 1 vs 1* yang memadukan materi Matematika, Bahasa Inggris, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Keberhasilan kegiatan dinilai melalui pengamatan perubahan perilaku belajar siswa dan pengukuran pengalaman pengguna dengan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Selama kegiatan, siswa terlihat lebih antusias, lebih aktif berinteraksi dengan teman, dan lebih fokus mengikuti pembelajaran; guru juga memperoleh alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan kembali di kelas. Hasil UEQ menunjukkan penilaian yang sangat baik pada Daya Tarik (2,40), Kejelasan (2,06), Efisiensi (2,29), Ketepatan (2,20), dan Stimulasi (2,06) yang seluruhnya berkategori Excellent, serta Kebaruan (1,31) berkategori Good. Hasil ini menunjukkan media Battle IQ menarik, mudah digunakan, dan mampu memotivasi siswa. Media serupa direkomendasikan untuk dikembangkan pada mata pelajaran lain agar manfaatnya bagi sekolah lebih luas dan berkelanjutan.

Kata kunci: gamifikasi, Roblox, Battle IQ, media pembelajaran, UEQ.

Abstract

The high use of digital devices among children often challenges classroom learning by reducing student engagement. Preliminary observation at MI Tarbiyatul Ula Palembang showed that the active participation of fifth-grade students in conventional learning was low and that they were easily distracted by their devices. This community service activity aimed to implement and support the use of a gamification-based learning medium through the Roblox *multiplayer* game "Battle IQ" to improve students' learning engagement. The activity was carried out in 10 June 2026 with 21 fifth-grade students through demonstration, mentoring, and a 1-versus-1 gameplay simulation integrating Mathematics, English, and Civic Education. Its success was assessed through observation of students' learning behavior and a user experience measurement using the *User Experience Questionnaire (UEQ)*. During the activity, students appeared more enthusiastic, interacted more actively with their peers, and stayed more focused on learning; teachers also gained an interactive learning medium that can be reused in class. The UEQ results were very good for Attractiveness (2.40), Perspicuity (2.06), Efficiency (2.29), Dependability (2.20), and Stimulation (2.06), all rated Excellent, while Novelty (1.31) was rated Good. These results show that Battle IQ is attractive, easy to use, and able to motivate students. Similar media are recommended for development in other subjects so that the benefits for the school become broader and more sustainable.

Keywords: Battle IQ, gamification, learning media, Roblox, UEQ

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital pada saat ini telah membawa perubahan pada berbagai bidang, termasuk pada dunia pendidikan dasar. Gawai sudah menjadi bagian yang sulit dipisahkan dari keseharian siswa, tetapi pembelajaran konvensional yang masih kaku justru sering mendorong siswa untuk memakai gawai secara berlebihan di luar keperluan belajar

(Ubaidillah, 2025). Untuk mengatasi hal tersebut, pendekatan gamifikasi mulai banyak diterapkan agar suasana belajar dapat dibuat lebih menarik sehingga kebosanan dan menurunnya keaktifan siswa dapat dikurangi (Aini et al., 2021). Melalui pemanfaatan teknologi seperti ini, materi yang bersifat abstrak juga dapat disajikan menjadi lebih nyata dan lebih sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam (N. H. Sari, 2022).

Secara umum, model pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru dinilai menjadi salah satu penyebab menurunnya antusiasme dan keterlibatan aktif siswa (Kementerian Pendidikan, 2022). Permasalahan yang serupa juga ditemukan di MI Tarbiyatul Ula Palembang. Dari hasil pengamatan awal yang dilakukan pada siswa kelas 5, diperoleh gambaran bahwa dari 21 siswa hanya sekitar 9 siswa atau sekitar 43% yang terlihat aktif bertanya, menjawab, maupun ikut dalam diskusi selama pembelajaran berlangsung, sedangkan sebagian besar siswa lainnya cenderung pasif dan mudah teralih oleh gawai. Selain itu, guru kelas juga masih mengalami kendala dalam menjaga fokus siswa serta terbatasnya media pembelajaran yang bersifat interaktif. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan bahwa guru di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan dalam memanfaatkan media digital untuk meningkatkan keaktifan siswa (Yuliatin & Rosmilawati, 2025), sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan motivasi tersebut (Mair, 2023).

Beberapa kegiatan serupa di tingkat sekolah dasar sebelumnya telah membuktikan bahwa media berbasis permainan dapat memberikan manfaat yang nyata. Pada kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di Desa Sidoluhur, Sleman, penggunaan game edukatif tidak hanya membuat siswa menjadi lebih antusias, tetapi juga memberikan alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan kelas (Purwaka et al., 2025). Hasil yang hampir sama juga ditemukan pada penerapan game interaktif untuk siswa SD/MI kelas V, yang terbukti dapat meningkatkan antusiasme serta keterlibatan belajar siswa (Nurkhaliza et al., 2025). Temuan tersebut diperkuat oleh hasil lain yang menyebutkan bahwa penerapan gamifikasi mampu mendorong motivasi dan kolaborasi siswa sekolah dasar (Putra et al., 2024). Meskipun demikian, pemanfaatan game *multiplayer* kompetitif berbasis Roblox yang sekaligus memadukan beberapa mata pelajaran di lingkungan madrasah masih jarang ditemukan, sehingga hal ini menjadi peluang yang coba dijawab melalui kegiatan pengabdian ini.

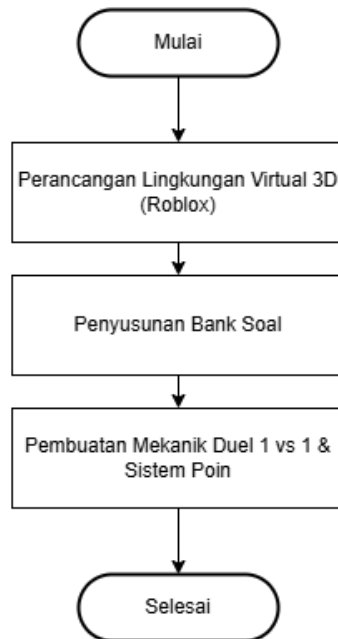
Berdasarkan kebutuhan tersebut, pada kegiatan pengabdian ini diterapkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang diberi nama Battle IQ. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar dengan rasa senang sekaligus terdorong untuk meningkatkan prestasinya melalui tingkat kesulitan yang dikemas secara menyenangkan (Sappile et al., 2024). Platform Roblox dipilih karena dinilai populer dan banyak diterima di kalangan anak-anak (Alkindi & Nasution, 2024), serta dapat dimanfaatkan untuk melatih etika digital yang sehat dan selaras dengan nilai-nilai religius siswa madrasah (Imtitsal & Wahyuningsih, 2025). Melalui fitur *multiplayer* yang dimilikinya, permainan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan komunikasi dua arah dan interaksi sosial antarsiswa di dalam kelas (Azzahra et al., 2025).

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk menjawab persoalan mengenai bagaimana penerapan media game *multiplayer* Battle IQ berbasis Roblox dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan kolaborasi siswa kelas 5 di MI Tarbiyatul Ula Palembang. Tujuan dari kegiatan ini adalah menerapkan sekaligus mendampingi pemanfaatan media pembelajaran yang memadukan materi Matematika, Bahasa Inggris, dan Pendidikan Kewarganegaraan agar keterlibatan belajar siswa dapat ditingkatkan. Adapun luaran yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, bertambahnya variasi media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan kembali oleh guru, serta tumbuhnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan media digital secara lebih positif.

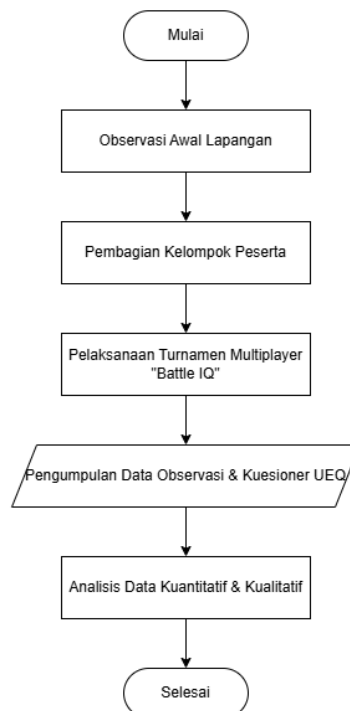
2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di MI Tarbiyatul Ula Palembang pada Juni 2026 dengan melibatkan 21 siswa kelas 5. Agar kegiatan dapat berjalan secara teratur dan terarah, seluruh rangkaian kegiatan dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap

pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Alur penyiapan media serta alur pelaksanaan kegiatan di lapangan digambarkan melalui *flowchart* pada Gambar 1 dan Gambar 2. Penggunaan *flowchart* ini dimaksudkan agar setiap tahapan dapat dipahami secara runtut dan logis, mengikuti prinsip penyusunan alur kerja sistem yang terstruktur (Mair & Sari, 2021).



Gambar 1. Alur Tahapan Perancangan Game



Gambar 2. Alur Tahapan Pelaksanaan dan Evaluasi Kegiatan

2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan koordinasi terlebih dahulu dengan pihak sekolah dan guru kelas 5 untuk menyepakati waktu kegiatan, jumlah siswa yang dilibatkan, serta materi pelajaran yang akan dipadukan ke dalam permainan. Melalui koordinasi ini, kebutuhan dan

kondisi siswa di kelas dapat dipahami sehingga media yang disiapkan menjadi lebih sesuai. Selanjutnya, media pembelajaran Battle IQ disiapkan dengan memanfaatkan platform Roblox yang dinilai populer dan banyak digunakan oleh anak-anak (Alkindi & Nasution, 2024). Penyiapan media ini mencakup pembuatan ruang permainan tiga dimensi yang ramah anak, penyusunan bank soal yang memuat materi Matematika, Bahasa Inggris, dan Pendidikan Kewarganegaraan, serta pembuatan mekanik permainan berupa duel 1 lawan 1 yang dilengkapi sistem poin dengan penambahan dan pengurangan nilai. Mekanik permainan dirancang sederhana namun tetap menantang agar siswa terdorong untuk teliti dan cepat dalam berpikir, sekaligus tetap menyenangkan untuk dimainkan (Sappile et al., 2024).

2.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan pemberian penjelasan dan demonstrasi cara memainkan Battle IQ kepada seluruh siswa. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil agar suasana permainan menjadi lebih adil dan kompetitif. Mengingat jumlah perangkat yang tersedia di lokasi terbatas, permainan dijalankan secara bergiliran agar seluruh siswa tetap memperoleh kesempatan untuk bermain. Selama kegiatan berlangsung, pendampingan dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana bersama guru kelas, baik dalam membimbing siswa mengoperasikan permainan maupun dalam menjaga kelancaran jalannya duel. Keterlibatan guru pada tahap ini cukup penting karena guru ikut membantu mengondisikan kelas, mendampingi siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat, serta turut mengamati perubahan keaktifan siswa selama bermain.

2.3 Tahap Evaluasi

Keberhasilan kegiatan ini dinilai melalui dua cara, yaitu pengamatan terhadap perilaku belajar siswa dan pengukuran pengalaman pengguna terhadap media Battle IQ. Pengamatan dilakukan secara langsung selama kegiatan berlangsung untuk melihat keaktifan siswa, komunikasi antarsiswa, serta penerapan etika digital yang sehat saat bermain (Azzahra et al., 2025; Imtitsal & Wahyuningsih, 2025; Ubaidillah, 2025). Selain itu, pengalaman siswa terhadap media diukur menggunakan kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) yang dinilai mampu mengukur sisi kemudahan penggunaan sekaligus sisi kesenangan secara seimbang (N. Sari et al., 2024). Kuesioner UEQ terdiri atas enam aspek penilaian, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan (Schrepp et al., 2017). Agar mudah dipahami oleh siswa, kalimat dalam kuesioner disesuaikan ke dalam bahasa sehari-hari yang ramah anak tanpa mengubah maksud aslinya. Pengisian kuesioner dilakukan secara luring menggunakan lembar cetak dengan skala penilaian 1 sampai 7 agar siswa tidak teralihkan oleh perangkat setelah selesai bermain. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan UEQ Data Analysis Tool dan dibandingkan dengan data acuan (benchmark) untuk mengetahui kategori penilaian dari setiap aspek. Guru kelas juga dilibatkan pada tahap ini dengan memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan kegiatan dan kemungkinan pemanfaatan media di kemudian hari.

2.4 Tindak Lanjut Kegiatan

Sebagai bentuk keberlanjutan, media pembelajaran Battle IQ yang telah dibuat dapat dimanfaatkan kembali oleh guru sebagai salah satu variasi media pembelajaran di kelas. Selain itu, direncanakan adanya pendampingan lanjutan bagi guru serta penambahan variasi soal agar media ini dapat digunakan pada materi pelajaran yang lebih beragam dan dapat diterapkan secara berkelanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan di MI Tarbiyatul Ula Palembang dengan fokus utama menerapkan media pembelajaran game multiplayer Battle IQ berbasis Roblox. Kegiatan ini memberikan nilai tambah bagi mitra sasaran, khususnya dalam menciptakan perubahan perilaku belajar siswa. Manfaat kegiatan tidak hanya dilihat dari kualitas

mediannya, tetapi terutama dari perubahan perilaku belajar siswa serta manfaat yang dirasakan guru dan sekolah sebagai mitra. Melalui pendekatan gamifikasi, ketergantungan gawai yang sebelumnya bersifat pasif diarahkan menjadi kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan interaksi sosial yang kolaboratif. Ketercapaian kegiatan dinilai melalui dua hal, yaitu (1) pengukuran pengalaman pengguna menggunakan kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ), serta (2) pengamatan terhadap dinamika komunikasi dan penerapan etika digital (digital adab) siswa selama kegiatan berlangsung.

3.1. Profil Peserta dan Karakteristik Kelas

Kegiatan pengabdian yang berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis game ini melibatkan peserta dari sekolah mitra secara langsung. Pendataan profil peserta menjadi langkah awal untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik siswa yang menerima dan memberikan tanggapan terhadap media Battle IQ.

3.1.1. Distribusi Jenis Kelamin dan Kelompok Usia Peserta

Pendataan profil peserta dilakukan secara luring bersamaan dengan pengisian lembar identitas sebelum kegiatan dimulai. Sebanyak 21 siswa kelas 5 MI Tarbiyatul Ula ikut serta secara penuh sebagai peserta kegiatan. Rincian sebaran peserta berdasarkan jenis kelamin dan kelompok usia disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Profil Demografi Responden Siswa Kelas 5

Profil Responden	Kategori	Jumlah (Siswa)	Persentase(%)
Jenis Kelamin	Laki- Laki	15	71,43%
	Perempuan	6	28,57%
Usia	10 Tahun	3	14,29%
	11 Tahun	13	61,90%
	12 Tahun	4	19,05%
	13 Tahun	1	4,76%
Total Responden		21	100%

Analisis terhadap Tabel 1 menunjukkan adanya keberagaman karakteristik siswa di dalam kelas. Pengelompokan berdasarkan jenis kelamin diperlukan untuk memahami kemungkinan perbedaan kesukaan cara bermain (gaming preference), mengingat sejumlah literatur menyebutkan bahwa minat anak laki-laki dan perempuan terhadap media digital dapat berbeda. Sementara itu, dari sisi usia, mayoritas siswa berada pada rentang usia yang sudah mampu memahami aturan main yang terstruktur, mengoperasikan perangkat dasar secara mandiri, sekaligus mencerna materi akademik yang disisipkan ke dalam permainan.

3.1.2. Pemilihan Peserta dan Kesamaan Kondisi Kegiatan

Penetapan satu kelas utuh (kelas 5) MI Tarbiyatul Ula sebagai peserta kegiatan didasarkan pada pertimbangan yang terencana. Penggunaan satu kelompok belajar terfokus bertujuan menjaga kesamaan kondisi pelaksanaan kegiatan agar tanggapan siswa terhadap media dapat dipahami secara wajar. Dengan membatasi kegiatan pada satu kelas yang sama, seluruh peserta memperoleh kondisi yang setara, meliputi jaringan internet penunjang yang serupa, durasi penggunaan media yang sama, serta cara pemanduan yang seragam dari tim pelaksana. Pemilihan siswa kelas 5 dinilai tepat karena mereka berada pada masa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk menjembatani materi yang mulai kompleks, seperti penalaran Matematika pecahan, kosakata Bahasa Inggris kontekstual, dan pemahaman nilai kebangsaan pada muatan PKn. Dengan kondisi yang setara ini, hasil UEQ maupun perubahan perilaku belajar yang diamati dapat dikaitkan dengan penggunaan media Battle IQ.

3.2. Tampilan Antarmuka dan Mekanik Game Battle IQ

Pengembangan media pembelajaran interaktif memerlukan perencanaan tampilan yang matang agar mampu menyeimbangkan sisi hiburan dan tujuan pembelajaran. Permainan Battle IQ dikembangkan memanfaatkan platform Roblox, dengan antarmuka (User Interface) yang sederhana serta mekanik permainan yang dirancang khusus untuk anak sekolah dasar.

3.2.1. Tampilan Lingkungan Virtual Berbasis Roblox

Tampilan lingkungan virtual Battle IQ menggunakan ruang tiga dimensi (3D) yang memberikan kebebasan bergerak bagi karakter pemain. Pemilihan warna, desain ruang, dan pencahayaan disesuaikan dengan siswa sekolah dasar untuk menumbuhkan rasa penasaran tanpa membuat mata lelah.



Gambar 3. Tampilan antarmuka dunia virtual dan karakter dalam permainan Battle IQ

Pada Gambar 2, terlihat ruang permainan dibuat ramah pengguna. Tata letak tombol kendali dan sudut pandang kamera dirancang agar siswa kelas 5 yang baru pertama kali memainkan Roblox di perangkat PC/laptop dapat menyesuaikan diri dengan cepat. Tampilan yang menarik ini menjadi pemikat awal yang menurunkan rasa enggan siswa terhadap kegiatan belajar.

3.2.2. Mekanisme Duel (1 vs 1), Sistem Poin, dan Iklim Kompetisi

Dalam Battle IQ, pendekatan gamifikasi diterapkan melalui sistem duel 1 vs 1. Permainan ini mempertemukan dua siswa secara langsung dalam satu arena virtual, sehingga suasana persaingan antarsiswa terbangun dengan dinamis, antusias, dan menantang.



Gambar 4. Tampilan antarmuka sistem duel 1 vs 1 dan umpan balik poin

Mekanisme utama bersandar pada sistem penambahan dan pengurangan poin, seperti

terlihat pada Gambar 3. Setiap jawaban benar diberi tambahan poin, sedangkan jawaban keliru dikenai pengurangan poin. Pemenang ditentukan dari poin akhir tertinggi. Mekanisme ini mendorong siswa untuk tidak menjawab asal-asalan, melainkan membaca soal dengan teliti, berkonsentrasi, dan mengambil keputusan dengan cepat.

3.2.3. Penentuan Pemenang dan Umpan Balik Hasil Akhir

Sebagai penutup sesi duel, Battle IQ menampilkan hasil akhir secara langsung melalui layar rekapitulasi (end-game screen).



Gambar 5. Tampilan hasil akhir permainan yang menunjukkan status pemenang berdasarkan perolehan skor

Berdasarkan Gambar 4, saat sesi berakhir layar menampilkan status akhir kedua pemain. Sistem menghitung total poin, lalu pemain dengan skor tertinggi langsung ditetapkan sebagai pemenang. Pemberian pengakuan secara visual ini memberi rasa pencapaian bagi pemenang sekaligus memotivasi lawan untuk lebih teliti pada kesempatan belajar berikutnya. Penyajian mekanik di atas dibuat cukup ringkas karena fokus utama kegiatan bukan pada kerumitan permainan, melainkan pada bagaimana media tersebut memengaruhi keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

3.3. Pelaksanaan Kegiatan dan Pengamatan Lapangan

Tahap pelaksanaan menjadi bagian penting untuk melihat manfaat media pembelajaran secara langsung. Kegiatan Battle IQ dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas 5 MI Tarbiyatul Ula, dengan tim pelaksana bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan bersama guru kelas.

3.3.1. Kronologi Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan diawali dengan penjelasan teknis kepada 21 siswa mengenai cara mengoperasikan karakter di platform Roblox dan aturan duel 1 vs 1. Karena jumlah perangkat (laptop/gawai) di lokasi mitra terbatas, kegiatan dijalankan secara bergiliran agar tetap berjalan optimal.

Seperti terlihat pada Gambar 5, pendampingan dilakukan secara interaktif. Setelah siswa memahami mekanisme dasar dan sistem poin, mereka mulai dihadapkan pada sesi duel 1 vs 1 di arena yang sama. Tim pelaksana memantau jalannya duel untuk memastikan tidak ada kendala teknis pada koneksi maupun tampilan permainan. Selama kegiatan berlangsung, guru kelas turut berperan dalam mengondisikan siswa serta membantu siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat, sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan lebih tertib.



Gambar 6. Suasana pendampingan dan penjelasan teknis penggunaan media Battle IQ di ruang kelas



Gambar 7. Pendampingan saat membimbing siswa berinteraksi dengan antarmuka game

3.3.2. Dinamika Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Dampak paling terlihat dari penerapan Battle IQ adalah perubahan perilaku belajar dan tingkat keaktifan siswa. Sebagaimana telah diuraikan pada kondisi awal, dari 21 siswa hanya sekitar 9 siswa yang terlihat aktif pada pembelajaran konvensional, cenderung pasif, dan mudah teralihkan. Setelah media Battle IQ diterapkan, pengamatan di lapangan menunjukkan partisipasi aktif siswa meningkat hingga melibatkan hampir seluruh siswa di kelas.

Berdasarkan Gambar 7, terlihat bahwa media ini membangun suasana kompetisi belajar yang kuat. Siswa yang sedang berduel menunjukkan konsentrasi tinggi dalam membaca soal dan berhati-hati dalam mengambil keputusan agar tidak terkena pengurangan poin.

Perubahan ini juga dirasakan langsung oleh guru kelas. Sebagaimana disampaikan guru kelas, “anak-anak senang dan menjadi aktif kalau belajar lewat game, tetapi saat diajar secara biasa mereka justru kurang memperhatikan.” Pernyataan tersebut memperkuat hasil pengamatan bahwa media Battle IQ meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu guru di kelas.

Hal menarik lainnya, mekanisme duel ini juga berdampak pada siswa yang menunggu giliran. Alih-alih pasif, mereka ikut menyimak soal yang muncul di layar, memberi dukungan kepada temannya, dan mendiskusikan strategi jawaban bersama teman sebangku. Suasana kelas yang hidup ini menunjukkan bahwa permainan multiplayer berbasis kompetisi 1 vs 1 efektif mendorong komunikasi dan interaksi sosial yang positif di dalam kelas.



Gambar 8. Antusiasme dan konsentrasi siswa saat terlibat dalam duel 1 vs 1

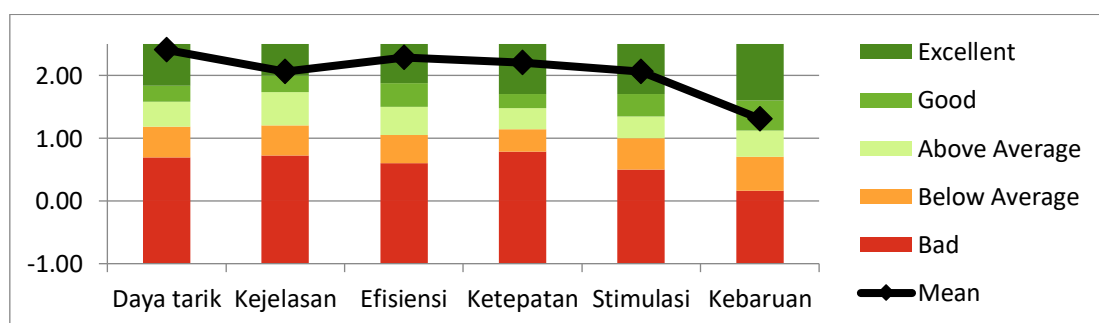
3.4. Evaluasi Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

Pengalaman 21 siswa terhadap game Battle IQ dievaluasi menggunakan kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ). Data respons siswa diolah menggunakan UEQ Data Analysis Tool untuk memperoleh nilai rata-rata (mean) pada enam aspek pengukuran. Hasil rekapitulasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Rata-Rata (*Mean*) Skala UEQ

Skala Pengukuran	Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	Kategori
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	2,40	<i>Excellent</i>
Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)	2,06	<i>Excellent</i>
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	2,29	<i>Excellent</i>
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	2,20	<i>Excellent</i>
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	2,06	<i>Excellent</i>
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	1,31	<i>Good</i>

Berdasarkan Tabel 2 dan visualisasi pada Gambar 8, media pembelajaran Battle IQ memperoleh penilaian yang sangat baik. Lima dari enam aspek berkategori Excellent, yaitu Daya Tarik (2,40), Kejelasan (2,06), Efisiensi (2,29), Ketepatan (2,20), dan Stimulasi (2,06), sedangkan Kebaruan memperoleh 1,31 dengan kategori Good. Nilai ini menunjukkan media mudah digunakan oleh siswa kelas 5 sekaligus menyenangkan untuk dimainkan. Tingginya nilai Daya Tarik menegaskan bahwa pendekatan permainan berhasil mengubah kebosanan belajar menjadi antusiasme dalam menyelesaikan tantangan.



Gambar 9. Grafik komparasi hasil evaluasi UEQ terhadap dataset standar global (Benchmark)

Hasil ini sejalan dengan kegiatan sejenis di tingkat sekolah dasar. Pada kegiatan pengabdian di Desa Sidoluhur, Sleman, penggunaan game edukatif juga meningkatkan antusiasme siswa sekaligus memberi guru alternatif media pembelajaran yang dapat dipakai kembali di kelas (Purwaka et al., 2025). Pola serupa ditemukan pada penerapan game interaktif untuk siswa SD/MI kelas V yang meningkatkan antusiasme dan keterlibatan belajar siswa (Nurkhaliza et al., 2025). Dengan demikian, hasil yang diperoleh pada kegiatan Battle IQ memperkuat temuan tersebut, yakni media berbasis permainan efektif meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa penerapan media pembelajaran game multiplayer Battle IQ berbasis Roblox di MI Tarbiyatul Ula Palembang telah berhasil dilaksanakan. Melalui format duel 1 vs 1 yang dilengkapi sistem penambahan dan pengurangan poin, kegiatan ini mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Perubahan perilaku belajar siswa terlihat jelas, yaitu jumlah siswa yang aktif meningkat dari sekitar 9 siswa menjadi hampir seluruh siswa di kelas, komunikasi antarsiswa tumbuh melalui pemberian dukungan dan diskusi strategi, serta siswa yang menunggu giliran tetap ikut terlibat dalam pembelajaran. Bagi sekolah sebagai mitra, kegiatan ini memberikan manfaat berupa alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat dimanfaatkan kembali oleh guru untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Hasil evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ) terhadap 21 siswa memperkuat capaian tersebut, dengan lima dari enam aspek berkategori Excellent dan satu aspek, yaitu Kebaruan, berkategori Good. Hal ini menunjukkan bahwa media Battle IQ menarik, mudah digunakan, dan mampu memotivasi siswa. Selain itu, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang dirancang sesuai kebutuhan siswa dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong keberanian siswa dalam berpartisipasi, serta memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang inovatif. Ke depan, media ini direkomendasikan untuk dikembangkan pada materi dan mata pelajaran yang lebih beragam disertai pendampingan lanjutan bagi guru, agar manfaatnya bagi sekolah dapat lebih luas dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar MI Tarbiyatul Ula Palembang, khususnya Kepala Madrasah, dewan guru, dan siswa kelas 5, atas kerja sama dan keterlibatannya selama pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh anggota tim pengabdian atas kontribusinya dari tahap persiapan hingga pelaksanaan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Lutfiani, N., & Zahran, M. S. (2021). Analisis gamifikasi ilearning berbasis teknologi blockchain. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1), 79–85. <https://doi.org/10.34306/abdi.v2i1.167>
- Alkindi, A. F., & Nasution, N. (2024). Analisis sentimen ulasan pengguna pada game Roblox dengan metode support vector machine dan naive bayes. *J-Com (Journal of Computer)*, 4(2), 164–177. <https://doi.org/10.33330/j-com.v4i2.3319>
- Azzahra, C. F., Murjainah, & Suriadi, A. (2025). Pengaruh penggunaan Roblox game sebagai media pembelajaran interaktif terhadap interaksi sosial siswa kelas IV di SD Negeri 68 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 320–335.
- Imtitsal, A., & Wahyuningsih, R. (2025). Persepsi Roblox untuk mengembangkan literasi digital Islami pada siswa kelas II SDIT. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4), 779–787. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.7864>

- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (2022). *Kurikulum untuk pemulihan pembelajaran*.
- Mair, Z. R. (2023). Strategi pendekatan konsep pemrograman dasar komputer dengan game dan storytelling. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 229–236. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.99>
- Mair, Z. R., & Sari, H. Y. (2021). Aplikasi kasir pada adibah boutique berbasis desktop. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(4), 233–248. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i4.535>
- Nurkhaliza, G. N., Aufa, M. N., Hasanah, M. R., Putra, C. A., Zannah, F., Aprilia, A., & Wahyudi, E. (2025). Implementasi game interaktif berbasis inkuiri dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan antusiasme dan kreativitas siswa SD/MI. *Journal of Banua Science Education*, 6(1), 60–70.
- Purwaka, E., Putra, H., & Fikrianto, A. (2025). Penguatan kompetensi numerasi pada siswa sd melalui game edukatif berbasis android desa sidoluhur, kecamatan godean, sleman. *SELAYAR: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 123–130. <https://doi.org/10.71094/selayar.v1i4.182>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(3), 131–139. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Sappile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Shofi, A., Mubarok, & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.
- Sari, N., Gustriansyah, R., & Mair, Z. R. (2024). Analisis user experience untuk mengoptimasi aplikasi prodeskel di kota palembang. *IDEALIS : InDonEsiA Journal Information System*, 7(1), 85–97. <https://doi.org/10.36080/idealism.v7i1.3126>
- Sari, N. H. (2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran matematika pada masa transisi pasca pandemi COVID-19. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3, 459–466.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and evaluation of a short version of the user experience questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103–108. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001>
- Ubaidillah, A. (2025). Gamifikasi sebagai strategi edukatif dalam mengurangi ketergantungan gadget siswa di era digital. *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, 13(2), 115–124. <https://doi.org/10.56013/edu.v13i2.4823>
- Yuliatin, I., & Rosmilawati, I. (2025). Mengurai tantangan guru sekolah dasar dalam pemanfaatan gamifikasi untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 590–605. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9970>

Halaman ini dikosongkan