



Pengembangan Pembelajaran Sosial Emosional Melalui *Game Based Learning* Berbantuan *Gimkit*

Alfia Nuri Aliantari^{1*}, Lady Agustina¹

*alfiaaliantari@gmail.com

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Jember, Jember, 68121, Indonesia

Abstract

This study aims to analyze social-emotional learning in mathematics learning through game-based learning assisted by Gimkit. Based on the challenges of the 21st century, it is not enough to have cognitive aspects; it is also necessary to possess good social-emotional abilities. The research employs the Research and Development (R&D) method, utilizing the ADDIE development model, which encompasses the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research was conducted at SMAN Mumbulsari Jember with students in class XI.3 as subjects. Learning is designed in groups, and students develop strategies to solve challenges. In its implementation, this learning can improve students' social-emotional abilities. Students practice controlling emotions and accept defeat and work together to determine strategies to win the game. In this game, they also practice having empathy for friends. Students also feel motivated to learn mathematics because learning with Gimkit is very interesting and fun. This study demonstrates that learning with Gimkit can enhance students' social-emotional abilities, specifically self-awareness, self-management, social awareness, relationship skills, and responsible decision-making.

Keywords: Social emotional, gimkit, game-based learning, mathematics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran sosial emosional dalam pembelajaran matematika melalui *game-based learning* berbantuan *gimkit*. Didasarkan pada tantangan abad ke-21 yang tidak cukup hanya memiliki aspek kognitif saja namun harus memiliki kemampuan sosial emosional yang baik. Penelitian menggunakan metode *Researched and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian dilakukan di SMAN Mumbulsari Jember dengan subjek siswa kelas XI.3. Pembelajaran dirancang dalam bentuk kelompok dan siswa menyusun strategi untuk menyelesaikan tantangan. Dalam implementasinya pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa. Siswa berlatih mengendalikan emosi dan menerima kekalahan, mereka juga bekerja sama menentukan strategi untuk memenangkan permainan. Dalam permainan ini mereka juga berlatih untuk memiliki rasa empati pada teman. Siswa juga merasa termotivasi untuk belajar matematika karena pembelajaran dengan *gimkit* sangat menarik dan menyenangkan. Hal ini membuktikan bahwa dalam pembelajaran dengan bantuan *gimkit* mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa yaitu kesadaran diri, manajemen sosial, kesadaran sosial, keterampilan sosial, pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

Kata kunci: Sosial emosional, *gimkit*, *game-based learning*, matematika

1. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan abad ke-21, kompetensi yang harus dimiliki peserta didik tidak hanya kemampuan kognitif semata, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang kuat. Dalam zaman yang serba cepat yang memerlukan kemampuan adaptasi yang cepat juga, siswa perlu dibekali dengan kemampuan pengelolaan emosi. Tidak cukup hanya sebatas mampu menyelesaikan soal saja. Tantangan kehidupan global yang semakin kompleks menuntut siswa untuk memiliki kemampuan mengelola emosi, membangun relasi positif, bekerja sama secara efektif, serta membuat keputusan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan, keterampilan ini dikenal sebagai bagian dari *Social Emotional Learning* (SEL) atau Pembelajaran Sosial Emosional (PSE). Terdapat lima kompetensi sosial emosional (KSE) dalam PSE, yaitu *self awareness* (kesadaran diri), *self management* (pengelolaan diri), *social awareness* (kesadaran sosial), *relationship skills* (keterampilan sosial), *responsible decisionmaking* (pengambilan keputusan yang bertanggung jawab) (Widiastuti, 2022). PSE yang terintegrasi secara sistematis dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan prestasi akademik, perilaku sosial positif, dan kesejahteraan psikologis siswa. Integrasi PSE dalam kegiatan belajar juga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan kemampuan siswa dalam mengambil keputusan secara bertanggung jawab (Avandra et al., 2023).

Namun dalam praktiknya, pembelajaran sosial emosional masih belum terimplementasi secara optimal di berbagai mata pelajaran, terutama pada bidang eksakta seperti matematika. Di sekolah banyak siswa yang belum bisa mengatur emosinya, tidak bisa diajak bekerja sama bahkan ada yang sulit untuk bersosialisasi. Faktanya rendahnya kecerdasan emosional siswa seringkali tampak sebagai *mathematics anxiety* (kecemasan matematika), yaitu kondisi rasa takut dan cemas yang signifikan ketika berhadapan dengan tugas atau ujian matematika yang secara langsung menghambat kemampuan mereka dalam pemecahan masalah (Ratna & Yahya, 2022). Dalam pembelajaran matematika sendiri yang berisikan tentang proses pemecahan masalah yang menuntut harus berpikir kritis. Siswa akan berhadapan dengan tantangan, kegagalan dan perlunya untuk belajar dari kesalahannya. Pembelajaran matematika menjadi ruang yang sangat potensial untuk menumbuhkan ketekunan, pengelolaan emosi, empati dalam kelompok hingga kekuatan mental menghadapi kegagalan. Akan tetapi praktik di dalam kelas, pembelajaran masih dominan berfokus pada hafalan prosedural dan capaian kognitif yang

sempit. Oleh karena itu, diperlukan integrasi PSE dalam pembelajaran matematika untuk membantu siswa mengelola tekanan, menumbuhkan motivasi internal, dan meningkatkan resiliensi yang sangat vital dalam proses berpikir kritis (Armini & Hignasari, 2025).

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, pendekatan pembelajaran inovatif berbasis digital mulai digunakan untuk menjawab tantangan tersebut. Salah satunya adalah pendekatan *Game-Based Learning* (GBL), yakni strategi pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar, serta pengembangan keterampilan sosial seperti kerja tim dan empati (Syahada & Sundi, 2024). Lingkungan GBL secara inheren mendukung pengembangan PSE karena fitur kolaborasi, kompetisi sehat, dan umpan balik instan dalam permainan melatih peserta didik dalam manajemen emosi, kerjasama dan pemecahan masalah (Jasmin et al., 2025). Dengan memanfaatkan GBL proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan efektif dengan memanfaatkan elemen game yang memotivasi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa GBL memiliki potensi untuk diintegrasikan secara strategis dengan PSE.

Salah satu platform digital yang mendukung pelaksanaan GBL adalah *gimkit*, sebuah aplikasi interaktif berbasis kuis yang dirancang untuk pembelajaran kolaboratif dan kompetitif. *Gimkit* memungkinkan guru untuk membuat permainan kuis atau permainan edukatif yang menggabungkan kemampuan kognitif, pengambilan keputusan, dan kerja sama tim, yang relevan dengan pengembangan aspek sosial emosional siswa. Keunikan Gimkit terletak pada kemampuannya menggabungkan elemen permainan dengan konten akademik secara seimbang, menciptakan lingkungan belajar yang responsif dan mudah menyesuaikan terhadap kebutuhan siswa. *Gimkit* mampu mengembangkan kemampuan kognitif dan metakognitif mulai dari memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis (Winatha & Setiawan, 2024). *Gimkit* dapat diakses melalui mesin pencarian *Google* dan berbasis online sehingga memerlukan akses internet secara penuh dalam pengoperasiannya. Berbagai fitur disediakan oleh *gimkit* salah satunya menyediakan *Kit* (kumpulan soal) yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Guru juga dapat memilih beragam tipe permainan untuk menyajikan *Kit* tersebut. *Gimkit* menghadirkan konsep kuis interaktif dengan fitur yang menambah keseruan belajar, misalnya poin, tantangan, dan umpan balik langsung yang

mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam memahami materi (Fitrisyah et al., 2025). Hal ini berdampak positif pada peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Gimkit* sebagai media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Putri dan Alwi (2025) dalam penelitiannya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Gimkit* untuk sekolah dasar dan menemukan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa dalam kelas. Penelitian serupa dilakukan oleh Levia dan kawan-kawan (2024) juga menunjukkan bahwa *Gimkit* efektif digunakan sebagai asesmen formatif yang meningkatkan semangat kompetitif dan kerja sama antar siswa. Selain itu, Purba & Hafniati (2025) mengembangkan media *Gimkit* untuk pembelajaran bahasa asing dan menemukan bahwa aplikasi ini mampu menumbuhkan semangat belajar melalui elemen permainan yang adaptif. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa *Gimkit* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan aspek sosial dan emosional dalam proses pembelajaran.

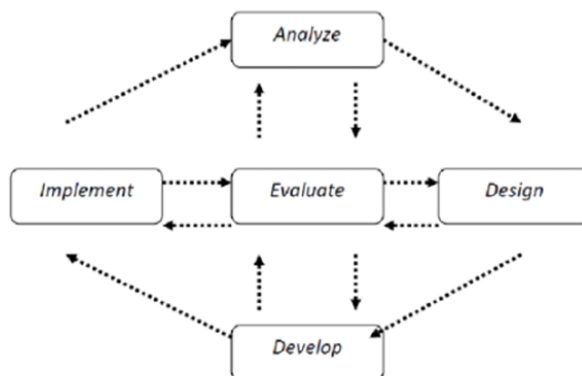
Banyaknya kasus *bullying* saat ini menjadi bukti pentingnya kemampuan sosial emosional yang harus dimiliki peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Nurul Syavika dkk (2023) dalam “Bentuk Emosi *Bullying* dan Korban *Bullying* di Sekolah (Studi Kasus SMP Negeri 27 Medan)” bahwa pelaku *bullying* bermula dari keinginan untuk mendapatkan perhatian dan muncul sifat membenci kepada teman yang lebih darinya. Rasa benci tersebut muncul karena kurangnya kemampuan *self awareness*. Kemampuan sosial emosional yang buruk akan berpengaruh juga dalam motivasi belajar dan prestasi (Avandra et al., 2023). Siswa tidak akan fokus dan nyaman untuk belajar apabila tidak bisa mengatur emosi dalam dirinya. Hal ini menunjukkan begitu pentingnya pembelajaran sosial emosional bagi siswa dan para pendidik haruslah mampu mengintegrasikan PSE dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pendekatan *Game-Based Learning* berbantuan *Gimkit* dapat berkontribusi dalam penguatan pembelajaran sosial emosional siswa dalam konteks pembelajaran matematika. Secara khusus berupaya mengidentifikasi komponen sosial emosional seperti kesadaran diri, pengelolaan diri, kesadaran sosial, keterampilan sosial dan pengambilan keputusan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan dan menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* menggunakan platform *gimkit* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran sosial emosional siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Sugiono (2018), metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya (Amali et al., 2019). Penelitian dilakukan di SMAN Mumbulsari Kabupaten Jember pada semester 2 tahun ajaran 2024-2025. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas XI.3 sebanyak 33 siswa.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey untuk merancang pembelajaran dengan bantuan *platform gimkit*. ADDIE merupakan model instruksional yang menciptakan produk berdasarkan kinerja (Soesilo & Munthe, 2016). Menurut Brunch, model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluations* (evaluasi) (Nabilah et al., 2023). Tahapan dalam model ADDIE di penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model ADDIE

Sumber : (Nabilah et al., 2023)

Pengumpulan data penelitian ini adalah pengumpulan informasi melalui observasi dan catatan lapangan dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu observasi, lembar validasi, tes dan lembar angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik ini mengolah data dari instrumen penilaian yang telah diisi. Penilaian menggunakan skala likert dengan kategori penilaian skor 1 sampai 4. Proses validasi

dilakukan oleh 3 orang ahli, mereka diminta untuk melakukan penilaian melalui instrumen evaluasi yang sudah disiapkan.

Hasil penilaian diolah menggunakan persamaan berikut :

$$V = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1 adalah kriteria kelayakan *game-based learning* dengan bantuan *gimkit* untuk meninjau kompetensi sosial emosional siswa dan kisi-kisi angket respon siswa.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan *Game Based Learning* dengan Bantuan *Gimkit*

Persentase Ketercapaian	Kualifikasi	Keterangan
76% - 100%	Sangat valid	Tidak dibutuhkan revisi
51% - 75%	Valid	Dibutuhkan revisi
36% - 50%	Cukup valid	Dibutuhkan revisi
<35%	Kurang Valid	Dibutuhkan revisi

Sumber : (Nabilah et al., 2023)

Tabel 2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator Penilaian
Format	Kesesuaian dengan alokasi waktu Format jelas memudahkan penelitian
Isi	Capaian pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas Tujuan pembelajaran disusun dengan jelas Metode pembelajaran sesuai dengan langkah pembelajaran Langkah pembelajaran disusun dengan jelas
Bahasa	Menggunakan kaidah Bahasa Indonesia Komunikatif dan mudah dipahami

Tabel 3. Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator Penilaian
Segi fisik	Keamanan Produk Ketahanan Produk Tampilan Produk
Kelayakan	Kesesuaian media dengan perkembangan perkembangan siswa Kepraktisan Produk Bahasa yang digunakan mudah dipahami Penggunaan huruf
Materi	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan produk Kesesuaian materi dengan produk yang dibuat

Analisis pada data respon siswa juga dilakukan seperti pada bagian uji validasi, dengan menjumlahkan jumlah skor yang didapat dan dibagi dengan skor total dan dikali 100%. Penilaian menggunakan skor 1 sampai 4. Tabel 4 menunjukkan instrumen respon

siswa setelah melakukan pembelajaran dengan *gimkit*.

Tabel 4. Instrumen Angket Respon Siswa

No	Butir penilaian
1.	Saya lebih mudah memahami materi melalui permainan Gimkit.
2.	Soal-soal dalam Gimkit menantang dan mendorong saya berpikir.
3.	Gimkit membantu saya belajar dari kesalahan dan mencoba lagi.
4.	Saya merasa lebih termotivasi belajar matematika melalui permainan ini.
5.	Suasana kelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan
6.	Saya belajar bekerja sama dengan teman dalam tim saat bermain Gimkit.
7.	Saya belajar mengendalikan emosi saat kalah atau tidak mendapatkan poin.
8.	Saya menghargai pendapat dan strategi teman saat bermain

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan pembelajaran dengan *gimkit* dalam penelitian ini didasarkan pada tahapan dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*) yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Berikut uraian secara rinci terkait hasil pengembangan di setiap tahapannya.

3.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

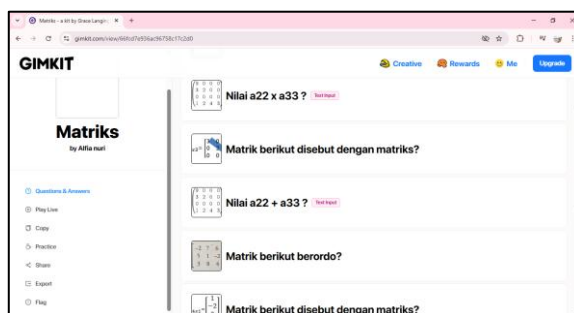
Tahap pertama yang dilakukan adalah pendefinisikan kebutuhan dan pengembangan produk baru, baik metode, modul, maupun media (Syuhada et al., 2024). Proses dilakukan dengan mengidentifikasi informasi guna mencari tahu kondisi dan permasalahan yang dialami siswa, khususnya dalam hal sosial emosional siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi siswa di lingkungan sekolah. Hasil observasi ditemukan bahwa siswa kelas XI.3 SMAN Mumbulsari dalam proses belajar di kelas masih berkelompok-kelompok, tidak berbaur dengan temannya. Kelas ini terdiri dari 13 siswa perempuan dan 20 siswa laki-laki. Mereka melakukan proses belajar hanya dengan teman yang sama. Saat ada tugas kelompok yang dibebaskan dalam pemilihan kelompoknya, mereka cenderung berkelompok dengan orang yang sama. Dalam kelas ini juga terdapat siswa yang sulit bersosialisasi dengan temannya, cenderung pendiam. Ini menandakan kurangnya dalam hal keterampilan sosial. Ketidakmampuan untuk memahami diri sendiri, kurangnya empati terhadap teman sebaya, dan kurangnya rasa tanggung jawab terhadap tugas adalah masalah sosial emosional lainnya. Dengan demikian perlu adanya sebuah rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa. Pembelajaran dengan *gimkit* menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut yang memungkinkan siswa belajar tak hanya memandang

nilai saja namun juga mempertimbangkan aspek sosial emosional. Pembelajaran seperti ini akan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. *Game based learning* berbantuan *gimkit* ini akan digunakan dalam materi matriks yaitu mengenai konsep matriks, jenis matriks, kesamaan matriks dan transpose matriks.

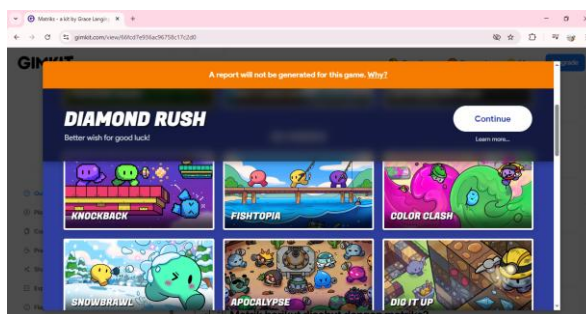
3.2 Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua desain atau perancangan pembelajaran berbantuan *gimkit* yang mampu meningkatkan sosial emosional siswa. Ditahap ini menyelesaikan beberapa hal berikut: (1) menyiapkan pembelajaran *gimkit* dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, (2) merencanakan pembelajaran *gimkit* berdasarkan pendekatan yang digunakan, (3) menyusun pembelajaran *gimkit* sesuai materi, (4) menggabungkan semua perencanaan dalam *gimkit*, (5) menampilkan hasil rancangan. Rancangan juga dibuat berdasarkan kebutuhan dari SMAN Mumbulsari sebagai jawaban atas permasalahan yang muncul. Desain pembelajaran dengan *gimkit* ditunjukkan sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Soal dalam *Gimkit*

Fitur yang disediakan *gimkit* yaitu dapat memasukkan pertanyaan yang dapat disesuaikan dengan materi matriks. Dalam *gimkit* bisa memasukkan pertanyaan dalam bentuk gambar dan audio. Sehingga memudahkan untuk pembelajaran matematika karena tidak perlu kesulitan untuk memasukkan rumus ataupun gambar. Terdapat pilihan bentuk soal yaitu pilihan ganda dan isian singkat.



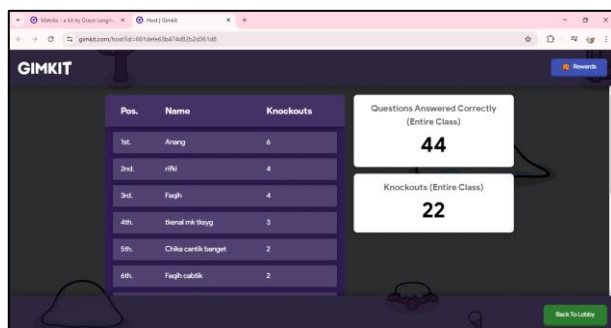
Gambar 3. Tampilan Pilihan Permainan

Gimkit menyediakan beragam pilihan permainan yang dapat digunakan, jadi siswa tidak akan merasa bosan. Dari pertanyaan yang telah disusun bisa dibuat ke dalam beragam permainan yang berbeda-beda. Siswa dapat gabung dalam permainan apabila telah memasukkan kode dan nama peserta, kemudian menunggu permainan dimulai oleh server.



Gambar 4. Tampilan Pertanyaan Saat Permainan Dijalankan

Gambar 4 merupakan bentuk tampilan dari pertanyaan untuk peserta saat permainan dimulai. Pertanyaan berbentuk pilihan ganda dan isian singkat, yang berhasil menjawab benar akan mendapat hadiah yang dapat digunakan untuk memenangkan permainan. Pada pilihan permainan *snowbrawl* apabila menjawab benar akan mendapatkan peluru atau bola salju yang bisa digunakan untuk menembak musuh.



Gambar 5. Tampilan Pemeringkatan Hasil Akhir Game

Di akhir permainan akan ditampilkan pemeringkatan dari permainan. Berisikan informasi terkait jumlah total pertanyaan yang dijawab dan jumlah peserta yang terbunuh.

3.3 Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah pengembangan yang mana rancangan pembelajaran dengan *gimkit* yang telah dibuat akan divalidasi oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Penilaian dilakukan untuk menguji kelayakan media yang dibuat baik dari isi maupun tampilan. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai persentase sebesar 96% yang tergolong dalam kategori sangat valid. Maka dapat diasumsikan bahwa

rancangan pembelajaran berbantuan *gimkit* layak digunakan berdasarkan aspek materi. Persentase hasil validasi dari ahli media secara berturut-turut yaitu 92% dan 94%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid sehingga layak dan dapat digunakan pembelajaran berbantuan *gimkit* yang sudah dirancang.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Yang Diperoleh (Skala 4)	Persentase Per Aspek
Format	7	87.5%
Isi	16	100%
Bahasa	8	100%
Total Keseluruhan	31	
Persentase Akhir	96%	
Rata-rata		

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Ahli Media

Aspek Penilaian	Total Skor Perolehan (Skala 4)	
	Ahli Media 1	Ahli Media 2
Segi Fisik	11	12
Kelayakan	15	15
Materi (Kesesuaian)	7	7
Total Keseluruhan	33	34
Persentase	92%	94%

Tingkat validitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa media *Gimkit* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi konten (materi Matriks) maupun tampilan media. Hasil kelayakan yang sangat valid ini merupakan keberhasilan tahap *Development* dalam model ADDIE, memastikan bahwa produk yang diuji coba telah melalui proses desain dan pengembangan yang terstruktur. Pencapaian skor tinggi dalam validasi ahli ini selaras dengan tujuan model pengembangan ADDIE, yang digunakan untuk merancang pembelajaran agar tercipta produk yang dapat diimplementasikan secara efektif. Dengan demikian, hasil validasi produk ini menegaskan bahwa media *Gimkit* yang dirancang tidak hanya akurat secara materi, tetapi juga layak secara pedagogis untuk diimplementasikan di kelas.

3.4 Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan dilakukan untuk mengetahui keefektifan rancangan yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan di SMAN Mumbulsari. Pada pembelajaran ini dirancang permainan secara berkelompok. Dalam kelompok tersebut dibebaskan jumlah

siswa yang bergabung dalam *room* permainan. Ini dimaksudkan agar mereka dapat mengatur strategi yang tepat untuk mengalahkan lawan. Dalam menyusun strategi nantinya siswa akan berinteraksi dengan teman lainnya sehingga akan terjadi interaksi sosial atau dalam KSE termasuk dalam keterampilan sosial. Selain itu juga termasuk dalam kompetensi mengambil keputusan yang bertanggung jawab, siswa akan berlatih untuk menentukan keputusan yang tepat. Penyusunan strategi juga dapat menumbuhkan empati pada diri siswa, mereka akan membantu teman dalam kelompoknya agar tidak terbunuh oleh lawan, sehingga mereka juga belajar tentang kesadaran sosial dalam pembelajaran kali ini.

Dengan konsep permainan yang mengharuskan membunuh lawannya, ini memberikan pelajaran bahwa setiap siswa harus dapat menerima sebuah kekalahan. Hal ini sesuai dengan konsep KSE yaitu kesadaran diri dan mengelola diri. Siswa harus menerima sebuah kekalahan dan harus bisa mengelola kekalahan tersebut untuk bisa bangkit dan melanjutkan permainan kembali, tentunya tanpa adanya rasa balas dendam. Dengan kesadaran diri dan pengelolaan yang baik, siswa akan lebih paham akan tugasnya di sekolah untuk belajar dan akan berdampak juga dalam prestasinya di sekolah.

Pembelajaran ini juga dapat mengurangi kecemasan matematis siswa. Selama pelaksanaan tidak ada yang merasa tertekan saat menjawab pertanyaan yang disediakan. Mereka cenderung ingin menjawab lagi dan lagi. Ini membuktikan bahwa platform *gimkit* mampu menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. *Gimkit* sebagai media tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif siswa namun juga dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional siswa.

Berdasarkan hasil respon siswa pembelajaran dengan *gimkit* memudahkan mereka memahami materi lebih dalam lagi. Hal ini karena pembelajaran dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan yaitu dalam bentuk permainan berkelompok. Setelah pelaksanaan pembelajaran ini mereka lebih termotivasi untuk belajar matematika. Para siswa dengan pembelajaran seperti ini mereka tidak merasa bosan dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam pelaksanaannya para siswa juga saling bekerja sama, menyusun strategi dan menerima pendapat temannya. Mereka juga tidak kecewa apabila ternyata kalah dan tidak menjadi juara. Mereka belajar mengendalikan emosi dalam diri. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan *game based learning* berbantuan *gimkit* mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa.

Temuan bahwa siswa berlatih mengendalikan emosi dan menerima kekalahan adalah indikator keberhasilan PSE, khususnya dalam domain *self-management* dan *self-awareness*. Lingkungan (GBL) secara inheren menyediakan fitur kegagalan dan upaya coba-coba yang berulang, sehingga memaksa siswa untuk mengelola respons emosional mereka. Hal ini penting untuk mengatasi masalah awal yang ditemukan, yaitu rendahnya kecerdasan emosional. Penelitian oleh Nur dan kawan kawan (2024) menegaskan bahwa kecemasan matematika secara langsung menghambat kemampuan pemecahan masalah. Dengan *Gimkit*, suasana permainan yang menyenangkan terbukti mampu mengurangi tekanan dan membuat siswa termotivasi untuk mencoba lagi.

Keterlibatan siswa dalam kerja kelompok, penyusunan strategi, dan menunjukkan empati mendukung temuan Muzakka dan kawan-kawan (2025) yang menyatakan bahwa GBL meningkatkan pengembangan keterampilan sosial seperti kerja tim. Elemen kolaborasi dan kompetisi sehat dalam *Gimkit*, seperti yang diamati dalam permainan *Snowbrawl* (di mana mereka saling membantu dan menembak lawan), secara efektif melatih *relationship skills* dan *responsible decision-making*. Peningkatan empati dan kesadaran sosial ini menjadi solusi penting atas masalah sosial emosional di sekolah, termasuk masalah kurangnya empati yang menjadi akar *bullying*. Secara keseluruhan, hasil ini selaras dengan tujuan integrasi PSE, yang bertujuan meningkatkan relasi positif, kerja sama, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah tahap evaluasi. Dalam tahap ini digunakan untuk menilai dan menentukan kritik dari produk yang sudah dibuat. Dari hasil evaluasi akan dilakukan perbaikan pada produk agar produk lebih tepat sasaran. Evaluasi dilakukan mulai tahap analisis sampai tahap implementasi.

Perbaikan yang diperlukan pada pembelajaran dengan *gimkit* adalah pada bagian penamaan peserta sebelum masuk dalam room permainan. Nama siswa perlu diberikan kode di depan nama untuk membedakan anggota setiap kelompok. Pertanyaan dalam *gimkit* juga dapat dibuat lebih beragam lagi yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

4. Simpulan

Pembelajaran dengan *game based learning* berbantuan *gimkit* yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan model pengembangan ADDIE dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa. Hasil validasi materi dan media pada penelitian ini adalah sangat layak dengan tingkat persentase validasi materi 96%, validasi media 92% dan 94%. Dalam implementasinya di kelas, pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa. Siswa berlatih mengendalikan emosi dan menerima kekalahan, mereka juga bekerja sama menentukan strategi untuk memenangkan permainan. Dalam permainan ini mereka juga berlatih untuk memiliki rasa empati pada teman. Hal ini membuktikan bahwa dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa yaitu kesadaran diri, kesadaran sosial, keterampilan sosial, pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

Daftar Pustaka

- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. 2019. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Armini, N. N. S. & Hignasari, L. V. 2025. Penerapan PSE (Pembelajaran Sosial Emosional) Dalam Mata Pelajaran Matematika Sebagai Upaya Menumbuhkan Fokus Belajar Siswa. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 5(1), 24–31. <https://doi.org/10.37329/metta.v5i1.3537>
- Avandra, R., S, N. & Irdamurni. 2023. Pembelajaran Sosial Emosional Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5560–5570. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1314>
- Fitrisyah, M. A., Windarti, R., & Kurniadi, E. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMA Menggunakan Gimkit pada Materi Fungsi Nilai Mutlak. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8(1), 9–15. [DOI: 10.24176/anargya.v8i1.13861](https://doi.org/10.24176/anargya.v8i1.13861)
- Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. 2025. Simulation and Game-Based Learning sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2), 507–513. <https://doi.org/10.21009/jimd.v24i2.54661>
- Levia, T., Aziz, A., Safitri, S. A., & Kamal, M. 2024. Pengembangan Media Asesmen Formatif Berbasis Gimkit dengan Model Four-D untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Materi Mukjizat di MTs Darul Amin Kota Palangka Raya. *ADIBA: Journal of Education*, 4(4), 752–763.

- Muzakka, M. N., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, M. N. 2025. Game Based Learning sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), 249–256. <https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1562>
- Nabilah, D. F., Faradita, M. N., & Mirnawati, L. B. 2023. Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit untuk Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(3) 5726-5744
- Nur, M. A., Adelya, N., & Elviani, F. 2024. Literature Review: Pengaruh Kecemasan Matematika (Math Anxiety) Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 7(2), 62–72. <https://doi.org/10.35141/jie.v7i2.1140>
- Purba, M. A. M. & Hafniati, H. 2025. The Development of a Learning Medium Using the Gimkit Application for A1-Level German Reading Skills. *International Journal of Education and Literature*, 4(2), 15–19. <https://doi.org/10.55606/ijel.v4i2.224>
- Ratna & Yahya, A. 2022. Kecemasan Matematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 471–482. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1908>
- Sarah, P. & Alwi, N. A. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 13191–13198. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26975>
- Soesilo, A. & Munthe, A. P. 2016. Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10(3) 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Syahada, H. A. & Sundi, V. H. 2024. *Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model “Game Based Learning” pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan*. Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah, 24 Juli 2024. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Syavika, N., Pratiwi, R., Sahputra, D., Saragih, M. P. D., & Daulay, A. A. 2023. Bentuk Emosi Bullying dan Korban Bullying di Sekolah (Studi Kasus SMP Negeri 27 Medan). *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 741. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3093>
- Syuhada, H., Mulyati, S., & Persada, A. G. 2024. Pengembangan Gamifikasi pada Pelajaran Matematika SD dengan Metode ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *RABIT: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab* 9(1), 1–14 DOI: [10.36341/rabit.v9i1.466](https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466)
- Widiastuti, S. 2022. Pembelajaran Sosial Emosional dalam Domain Pendidikan: Implementasi dan Asesmen. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4), 964–972. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4427>
- Winatha, K. R. & Setiawan, I. M. D. 2024. Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>