



## **PENERAPAN GAME BASED LEARNING GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER KOLABORASI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP**

**<sup>1</sup>Luthfiyah Nisrina Andini, <sup>2</sup>Siti Ekowati Rusdini**  
Universitas Negeri Semarang<sup>1,2</sup>  
e-mail: [luthfiyahn29@students.unnes.ac.id](mailto:luthfiyahn29@students.unnes.ac.id),

Diterima: 20/4/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 16/5/2026

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya karakter kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPS yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, interaksi antar siswa, serta pembagian tugas yang belum merata dalam kegiatan kelompok. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Game Based Learning menggunakan platform Gimkit dalam meningkatkan karakter kolaborasi siswa pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 40 Semarang. Penerapan pembelajaran ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Informan penelitian meliputi guru mata pelajaran IPS, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan dan kurikulum, serta siswa kelas VIII E dan VIII F. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning menggunakan platform Gimkit mampu meningkatkan karakter kolaborasi siswa yang terlihat dari meningkatnya partisipasi dalam diskusi kelompok, pembagian tugas sesuai kemampuan, serta interaksi yang lebih aktif antar siswa selama pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning, Gimkit, Karakter Kolaborasi*

### **ABSTRACT**

This study was motivated by the low level of collaboration among students in social studies learning, which was characterized by a lack of active participation, interaction among students, and uneven distribution of tasks in group activities. Therefore, learning innovations that can encourage more active student involvement are needed. This study aims to analyze the application of Game-Based Learning using the Gimkit platform in improving students' collaborative character in social studies learning at SMP Negeri 40 Semarang. The application of this learning is in line with the social constructivism theory proposed by Lev Vygotsky, which emphasizes the importance of social interaction in building knowledge. This study uses a qualitative approach. The research informants include social studies teachers, the vice principal in charge of student affairs and curriculum, and students from classes VIII E and VIII F. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study indicate that the application of Game-Based Learning using the Gimkit platform is able to improve students' collaborative character, as seen from increased participation in group discussions, division of tasks according to ability, and more active interaction between students during learning.



**Keywords:** *Game-Based Learning, Gimkit, Collaboration Characters*

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan digitalisasi, pendidikan modern bukan hanya menjadi bagian penyaluran pengetahuan namun juga sebagai sebuah bagian dari pada pengembangan kompetensi abad ke 21. Salah satu pilar utama dalam konsep keterampilan abad 21 adalah kolaborasi, yang merupakan bagian keterampilan 4C yakni Berpikir Kritis (*Critical thinking*), Berpikir kreatif (*Creativity*), komunikasi (*Communication*) dan kolaborasi (*Collaboration*). Keterampilan kolaborasi menjadi sangat penting, untuk dapat mengelaborasi kemampuan secara kognitif serta kemampuan sosial. Penelitian Litelnoni et al., (2025) menjelaskan kolaborasi menjadi krusial dalam sebuah tim ataupun organisasi, untuk dapat meningkatkan produktivitas dan kausalitas dunia kerja sehingga tim dapat bekerja secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut Jobs (2023) menyebutkan kemampuan untuk kolaborasi dan kerjasama tim sebuah kompetensi inti sebagai kemampuan yang dibutuhkan secara global untuk dapat menghadapi tantangan industri dan transformasi digital.

Keterampilan kolaborasi memiliki relevansi yang kuat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti Sejarah, Ekonomi, Geografi, dan Sosiologi. Nurul Febriyani Harahap et al., (2023) menjelaskan bahwa IPS berfungsi sebagai penyeimbang antara penguasaan pengetahuan dan pembentukan karakter peserta didik. Di sekolah karakter kolaborasi dalam pembelajaran IPS menjadi kebutuhan penting di era globalisasi, karena siswa dituntut mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi secara sosial dalam keberagaman (Ekaprasetya, 2022). Melalui pembelajaran kolaboratif, siswa diharapkan mampu bertukar pendapat, membangun pemahaman bersama, serta mengembangkan sikap sosial untuk mencapai tujuan bersama.

Dalam praktiknya, pengembangan karakter kolaborasi tersebut belum sepenuhnya terwujud secara optimal. Robinson, (2023) mengungkapkan bahwa sekitar 5 % pelajar pada tingkat usia remaja di beberapa kota yang menjadi responden penelitian berada dalam kategori intoleran aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sikap intoleran masih menjadi persoalan yang relevan di lingkungan pendidikan. Sejalan dengan kondisi tersebut, Shulman & Meleady, (2025) menjelaskan kemungkinan menurunnya intoleran, berkontribusi pada peningkatan keterbukaan dalam interaksi sosial yang mendukung kolaborasi. Intoleransi dapat menjadi indikator sulitnya karakter kolaborasi untuk tumbuh, karena siswa cenderung membatasi interaksi sosial, kurang terbuka terhadap perbedaan pendapat, serta menunjukkan rendahnya partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Padahal menurut Safitri et al., (2024) partisipasi aktif siswa merupakan unsur penting untuk mewujudkan tujuan pembelajaran IPS secara efektif.

Kondisi tersebut juga tercermin dalam hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 40 Semarang. Berdasarkan observasi, siswa menunjukkan kecenderungan sulit berbaur dalam pembentukan kelompok belajar. Hal ini terlihat ketika siswa lebih memilih teman tertentu dan meminta membentuk kelompok sendiri dibandingkan mengikuti pembagian kelompok yang ditentukan oleh guru. Selain itu, pada saat proses pembelajaran kelompok berlangsung, siswa laki-laki cenderung terlihat lebih pasif dan kurang bersemangat dibandingkan siswa perempuan. Menariknya, pada waktu istirahat, khususnya siswa laki-laki, justru banyak dijumpai aktif bermain game melalui ponsel, seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire*. Game tersebut menampilkan sisi kompetitif dan menuntut kerjasama tim untuk memenangkan permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa laki-laki sebenarnya memiliki energi dan semangat yang



tinggi terhadap aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Potensi tersebut dapat disalurkan ke dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran berkelompok dalam IPS.

Temuan lain nya yang di dapatkan di lapangan, siswa mengalami penurunan kemampuan untuk dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dengan media pembelajaran yang kurang menarik, hal tersebut terlihat dari pola interaksi yang terjalin, dimana siswa lebih aktif ketika pembelajaran di kemas secara inovatif salah satunya menggunakan teknologi. Pada saat ini siswa bagian dari generasi yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi yang pesat, karakteristik ini menunjukkan mengarah kepada menyukai aktivitas yang bersifat interaktif, visual, serta memberikan unsur kesenangan dan tantangan. Ketertarikan terhadap permainan daring yang menghadirkan sistem kompetitif, kolaborasi dan penghargaan menjadi salah satu indikator siswa lebih responsif terhadap pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan menyenangkan.

Sejalan dengan hal tersebut, Kusuma & Bima, (2023) menjelaskan Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung metode pembelajaran konvensional, agar pembelajaran berlangsung dengan lebih baik. Penggunaan Media Belajar Bukan hanya sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan Kognitif, namun sebagai sarana untuk meningkatkan berbagai kemampuan siswa, seperti kemampuan dalam berkolaborasi, interaksi, bertanggung jawab dan komunikasi dalam menyelesaikan permasalahan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan penerapan Game Based Learning melalui Gimkit. Gimkit sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan secara mendalam dengan fitur seperti *power up*, strategi menyerang (*battle mode*), bertahan, dan Mode tim. terdapat sisi kompetitif dalam media Gimkit yang mana siswa dapat mengumpulkan kekuatan dengan menjawab soal dengan benar, yang dapat digunakan sebagai senjata. Mekanisme tersebut mirip dengan permainan yang dimainkan siswa, sehingga membuat Gimkit jauh lebih dekat dan relevan, fitur yang ada dalam Gimkit dengan mode tim dapat menjadi ruang agar siswa dapat bekerjasama membangun strategi.

Penelitian yang telah dilakukan, menyoroiti bahwa penggunaan media Gimkit dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta, memberikan pengalaman belajar yang menarik dan kompetitif (Maulida et al., 2025). Hal yang sama juga dijelaskan bahwa Gimkit merupakan media yang menarik (Alzahra & Safitri, 2025). Dimana Gimkit tidak hanya sebagai media belajar yang meningkatkan kemampuan kognitif, namun secara emosi dan sosial (Al-Ghazali et al., 2025). Kemampuan sosial emosional seperti rasa empati, pengendalian emosi, kemudian keterampilan sosial seperti pembentukan strategi (Aliantari & Agustina, 2025). Hal tersebut menunjukkan bahwa Gimkit dapat menciptakan suasana yang lebih interaktif, menyenangkan dan kompetitif serta memberi pengaruh positif terhadap aspek afektif dan sosial siswa.

Dari berbagai penelitian diatas belum ada yang menjelaskan secara mendalam bagaimana Gimkit dapat berperan sebagai media pembelajaran penguatan kolaborasi, khusus nya pada mata pelajaran IPS. berdasarkan penelitian sebelumnya, media Gimkit memiliki potensi untuk dapat diteliti lebih jauh keterkaitan peningkatan karakter kolaborasi pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media game based learning menggunakan Gimkit dalam pelajaran IPS serta penggunaannya dalam meningkatkan karakter kolaborasi siswa di SMP 40 Semarang.

Fokus utama dalam penelitian ini, mencakup tiga aspek utama, yaitu : (1) Penerapan Media Game Based Learning melalui Gimkit dalam pembelajaran IPS, (2) Peningkatan karakter kolaborasi siswa melalui Gimkit dalam pembelajaran IPS, dan (3) Kendala penerapan Gimkit dalam meningkatkan karakter kolaborasi dalam pembelajaran IPS. Dengan fokus ini, penelitian



diharapkan tidak hanya memberikan gambaran praktik Gimkit, namun juga dapat menganalisis faktor-faktor yang mendukung ataupun yang menjadi tantangan dalam pengembangan karakter kolaborasi siswa melalui media Game Based Learning.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP 40 Semarang, Jawa Tengah, dengan durasi waktu mulai 30 Januari hingga 16 Februari 2026. Pendekatan kualitatif diterapkan guna memahami fenomena tindakan dan interaksi siswa secara deskriptif (Fiantika et al., 2022). Fokus utama prosedur ini diarahkan pada penerapan *Game Based Learning* melalui platform *Gimkit* untuk memperkuat karakter kolaborasi peserta didik di dalam kelas. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan relevansinya terhadap kebutuhan data, yang terdiri atas 3 kategori informan. Informan kunci melibatkan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan guna menggali kebijakan pembinaan karakter. Informan utama mencakup guru mata pelajaran IPS serta seluruh siswa di kelas 7D dan 7F, di mana pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada perbedaan dinamika kerja sama yang terdeteksi saat observasi awal. Sementara itu, wakil kepala sekolah bidang kurikulum diposisikan sebagai informan pendukung untuk menyediakan data mengenai regulasi instruksional di sekolah. Keterlibatan para pihak ini memastikan proses pengumpulan informasi berjalan komprehensif selama 18 hari pelaksanaan di lapangan.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi langsung, wawancara *semi-structured*, dan studi dokumentasi (Mahmud, 2025). Observasi dilakukan di kelas 7D dan 7F untuk merekam perilaku interaktif saat penggunaan *Gimkit*, sementara wawancara menyoal seluruh informan untuk mengonfirmasi temuan lapangan. Dokumen seperti modul ajar dan foto kegiatan dikumpulkan untuk memperkuat bukti fisik. Selanjutnya, data dianalisis secara interaktif mengikuti model Miles dan Huberman yang meliputi tahapan *data reduction*, *data display*, serta *conclusion drawing* atau *verification* (Abdussamad, 2021). Tahap reduksi berfokus pada penajaman data kolaborasi, diikuti penyajian dalam bentuk teks naratif, hingga penarikan simpulan mengenai efektivitas gim tersebut. Untuk menjamin keabsahan temuan, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari berbagai pihak dan dokumen resmi (Arianto, 2024). Peneliti melakukan evaluasi silang antara hasil wawancara manajemen sekolah, guru, dan catatan lapangan guna memastikan data yang diperoleh benar-benar valid dan mampu merepresentasikan dinamika kolaboratif siswa secara utuh serta memberikan gambaran mendalam mengenai proses pembelajaran yang berlangsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Penerapan Game Based Learning melalui Gimkit pada pelajaran IPS**

Penelitian dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas VIII D dan VIII F SMP 40 Semarang, yang memperoleh perlakuan yang sama dalam penerapan *Model Game Based Learning* menggunakan *Gimkit*. dalam proses penelitiannya, kelas VIII F cenderung menunjukkan sikap canggung yang masih terlihat dalam berinteraksi meskipun sudah terdapat kemauan untuk bekerjasama dalam kelompok, sedangkan kelas VIII D terlihat lebih cepat membaour dan menerima anggota kelompoknya. Meskipun demikian, selama prosesnya berlangsung, kedua kelas menunjukkan pola partisipasi dan respon yang relatif serupa. Oleh karena itu, hasil penelitian di jelaskan secara umum untuk menggambarkan proses pembelajaran yang berlangsung di kedua kelas tersebut.

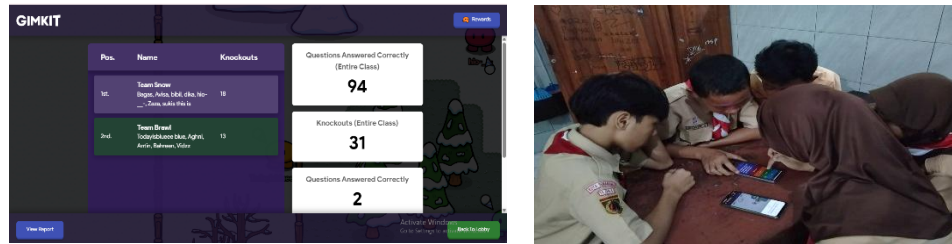


Penerapan *Model Game Based Learning* menggunakan Platform Gimkit dalam pelajaran IPS. Dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, serta refleksi dan evaluasi. Tahapan persiapan, Guru terlebih dahulu menyiapkan modul ajar yang memuat materi serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut. Materi yang digunakan pada saat penelitian di laksanakan adalah materi Aktivitas Ekonomi Masyarakat, dalam tujuan pembelajaran siswa diharapkan mampu untuk mengidentifikasi bentuk- bentuk kegiatan ekonomi serta peran pelaku ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum materi ini menjelaskan mengenai kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi serta perbedaan karakteristik lingkungan yang mempengaruhi aktivitas ekonomi. Materi ini memiliki karakteristik yang bersifat konseptual sekaligus kontekstual karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam penerapan ke dalam platform Gimkit, guru menyusun soal dalam bentuk pilihan ganda dengan variasi tingkat kognitif, dengan tingkat pemahaman dasar, sampai kemampuan mengidentifikasi contoh aktivitas ekonomi pada lingkungan yang berbeda.

Pada tahap Pelaksanaan, Guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi aktivitas ekonomi masyarakat secara menyeluruh, di mulai dengan pengertian, bentuk serta peran pelaku ekonomi dalam karakteristik lingkungan yang berbeda. Selanjutnya, siswa dibagi kedalam kelompok secara acak untuk dapat menumbuhkan karakter kolaborasi yang lebih terlihat secara rata antar siswa perempuan dan laki- laki. Pemilihan mode tim mendukung untuk dapat bekerjasama antar siswa. Fitur permainan yang digunakan adalah *Snowbrawl*, dimana siswa dapat mengalahkan tim lawan, dengan menjawab soal secara benar untuk mendapatkan amunisi. Mekanisme permainan ini dirasa relevan dengan karakteristik siswa karena menyerupai permainan yang sering dimainkan oleh siswa, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi, di mana guru mengajak siswa untuk membahas kembali mengenai soal- soal yang ada di dalam permainan, dan melakukan diskusi singkat untuk memperkuat pemahaman konsep materi yang telah dipelajari. Pada tahap ini, terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa, dimana guru dapat mengamati proses berpikir siswa, menilai pemahaman serta memberikan umpan balik secara langsung. Siswa juga berkesempatan untuk menyampaikan tanggapan, kesulitan, atau ide- ide mereka selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi jauh lebih partisipatif.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, pada tahap pelaksanaan siswa terlihat mulai mampu untuk bekerjasama dalam kelompok, walau terlihat di awal dibutuhkan penyesuaian dengan sistem dan mekanisme permainan Gimkit. Namun, tidak membutuhkan waktu lama bagi siswa untuk mulai memahami konteks permainan sehingga permainan dapat berjalan lebih terarah. Selama pembelajaran IPS berlangsung, dapat terlihat terjadinya peningkatan partisipasi siswa, dimana mulai timbul ruang untuk diskusi pemecahan soal dan memilih jawaban yang benar, kemudian menganalisis strategi untuk menjatuhkan lawan, terlihat pembagian kendali dalam permainan meskipun kegiatan tersebut tidak selalu berjalan dengan terstruktur. Karena siswa dituntut untuk dapat merespons dengan cepat terhadap soal yang muncul di layar serta mengejar batas waktu permainan.



**Gambar 1. Proses Kegiatan Permainan**

Berdasarkan Gambar 1, menunjukkan perolehan skor kelompok yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam permainan, selain itu terlihat adanya aktivitas diskusi dan kerjasama antar anggota kelompok dalam menentukan jawaban. Hal tersebut mencerminkan terbentuknya interaksi dan koordinasi antar siswa yang menjadi indikator kolaborasi.

**2. Peningkatan karakter kolaborasi Siswa melalui Gimkit**

Penggunaan Gimkit di kelas pada pembelajaran IPS nyatanya memberikan dampak partisipasi aktif dalam proses belajar, khususnya dalam kerja sama secara berkelompok. Dimana sebelumnya kerja kelompok menjadi hal yang dianggap kurang menyenangkan oleh para siswa, hal ini dikarenakan pembagian tugas yang tidak merata, kemudian interaksi yang terjadi cukup rendah, karena didominasi oleh siswa yang lebih aktif. Pada saat mode tim Gimkit diterapkan, interaksi yang terjalin di antara siswa menunjukkan peningkatan, dimana mereka mulai terbuka dan membaur, untuk menerima anggota tim yang dipilih secara acak, yang biasanya siswa hanya ingin bekerjasama dengan teman-teman terdekatnya. Kondisi ini mengubah pola partisipasi dari yang sebelumnya pasif menjadi partisipatif karena keberhasilan kelompok tergantung pada kontribusi setiap anggota, kemudian tiap anggota memiliki tanggung jawab yang disesuaikan dengan kemampuan diri.

Permasalahan mengenai tugas kelompok, didasarkan oleh beberapa faktor , seperti yang dijelaskan dalam wawancara dengan guru IPS yang menyebutkan bahwa kerjasama atau karakter kolaborasi yang belum terbentuk dengan baik, di mungkinkan karena jenuhnya siswa dengan model pembelajaran dan minim nya strategi. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan bagian tim kurikulum di sekolah. dimana penggunaan teknologi dalam mengajar di butuhkan dan dapat menjadi inovasi untuk meningkatkan partisipasi siswa serta kerjasama, sesuai dengan kurikulum nasional serta kebijakan sekolah yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi digital.

Penggunaan Gimkit di dalam kelas dengan metode tim mendorong siswa untuk dapat berkelompok secara adil dan merata sehingga memaksimalkan siswa berinteraksi dengan teman. Aktivitas- aktivitas dalam permainan Gimkit berupa menjawab soal secara cepat dan tepat, mendorong siswa untuk saling berdiskusi menentukan jawaban yang benar. Dengan mempertimbangkan seluruh masukan dari teman, Selanjutnya strategi menjatuhkan lawan menimbulkan komunikasi, menghargai pendapat teman, kesediaan bekerjasama dan bertanggung jawab, serta komitmen terhadap tujuan kelompok.

Untuk memperjelas perbandingan kondisi sebelum dan sesudah penerapan Gimkit, di jelaskan melalui tabel berikut.

**Tabel 1. Tabel Peningkatan Kolaborasi**

Indikator Kolaborasi	Kondisi sebelum penerapan	Kondisi setelah penerapan Gimkit	Bentuk peningkatan
Kontribusi secara aktif	Partisipasi tidak merata, adanya dominasi oleh beberapa siswa	Terlihat keterlibatan seluruh anggota yang disesuaikan dengan kemampuan diri	Terjadinya pemerataan kontribusi dalam tugas kelompok
Menunjukkan tanggung jawab	Tugas terpusat pada satu siswa	Skor tim, dan <i>Position</i> mendorong tanggung jawab	Munculnya tanggung jawab secara kolektif
Patisipasi secara hormat	Minimnya diskusi, dan bersifat satu arah	Adanya musyawarah sederhana	Interaksi lebih demokratis
Produktivitas kelompok	Kerja kelompok bersifat administratif	Diskusi menghasilkan pemahaman bersama	Kolaborasi terjadi dan lebih bermakna

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa semua indikator keterampilan kolaborasi mengalami peningkatan setelah penerapan Gimkit. Terlihat bahwa sebelum penerapan, siswa cenderung pasif dan kontribusi anggota kelompok tidak merata. Setelah penerapan, siswa mulai bekerja lebih produktif, berpartisipasi aktif, dan lebih menghargai kontribusi teman sekelompoknya.

### 3. Kendala Penerapan Based Learning melalui Gimkit di dalam kelas

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan Gimkit, di temukan beberapa kendala dalam upaya peningkatan karakter kolaborasi siswa. Kemampuan guru dalam penerapan pembelajaran berbasis digital, dimana guru harus melakukan pembaharuan dan inovasi dalam penelitian ini menggunakan GBL. Berdasarkan hasil wawancara dengan tim bagian kurikulum SMP 40 Semarang menjelaskan bahwa sekolah memfasilitasi pelatihan terhadap guru untuk mendukung dan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi sudah dilakukan, walaupun tetap saja memakan waktu dan proses yang berkelanjutan.

Ketersediaan Jaringan internet dan perangkat pembelajaran, sekolah berupaya untuk dapat memfasilitasi jaringan internet yang dapat terhubung dengan perangkat siswa. Namun, dalam pelaksanaannya terkadang terdapat gangguan teknis, seperti koneksi yang tidak stabil atau sulit diakses. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, beberapa siswa mengalami keterlambatan dalam mengakses permainan ke dalam Gimkit akibat proses *loading* yang cukup lama. Selain itu, terdapat siswa yang tertinggal dari anggota kelompok nya atau bahkan keluar di tengah- tengah proses permainan, karena perangkat yang digunakan tidak dapat terhubung secara optimal dengan jaringan internet.

Kendala berikutnya, ada pada manajemen kelas pada faktor peserta didik. Dimana ditemui siswa yang sering kali tidak fokus mendengarkan ketika guru sedang menjelaskan, hal ini terlihat dimana siswa cenderung mengajak ngobrol teman nya, yang dapat menyebabkan situasi kurang kondusif. Beberapa kali guru harus mencoba untuk mengingatkan siswa untuk lebih bisa tertib, namun selama permainan berlangsung siswa dapat bekerjasama mengikuti pembelajaran dengan baik.

### Pembahasan



Perubahan mengenai pola Interaksi setelah penerapan Game Based Learning Gimkit terlihat salah satunya pada tahap pelaksanaan pembelajaran, terjadinya peningkatan partisipasi, intekasi, dan komunikasi yang tumbuh. Sehingga pembelajaran didapatkan melalui pengalaman yang menyenangkan. Baehaqi & Andriyani., (2023) menjelaskan bahwa proses belajar tidak terlepas dari aktivitas, interaksi yang menimbulkan proses komunikasi sehingga pengetahuan dapat diperoleh. Kemudian melalui papan skor terlihat interaksi, dengan penentuan strategi, kecepatan menjawab soal serta mempertahankan posisi tim. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Hanifah & Hafidz, 2025), peningkatan keterlibatan, interaksi, serta tingkat efektivitas melalui Gimkit lebih berpotensi dibandingkan media pasif lain nya.

Hasil tersebut dapat dianalisis berdasarkan indikator keaktifan belajar menurut Sholeh & Aini, (2023), kondisi tersebut menunjukkan adanya pemenuhan beberapa aspek yaitu, terjadinya interaksi antar siswa dan guru, terutama ketika guru memberikan arahan terkait mekanisme permainan maupun soal yang belum dipahami, siswa melakukan diskusi di dalam tim, terlihat proses musyawarah singkat sebelum menentukan jawaban, kemudian adanya partisipasi aktif dalam kerjasama kelompok, dimana setiap anggota berupaya memberikan pendapat. Usaha siswa untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan membawa tim sampai pada posisi terbaik, Disisi lain penggunaan papan skor dalam permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai stimulus yang mendorong pemenuhan indikator keaktifan belajar. Hasil Peningkatan keaktifan belajar menggunakan media Gimkit yang berpengaruh kepada Pembelajaran IPS mencerminkan korelasi antara interaksi antara siswa dan lingkungan (Purnomo & Mulianingsih., 2021). Sehingga menunjang efektivitas proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan bersama, selain itu hal ini membuktikan lingkungan sekitar berperan penting seluruh rangkaian belajar.

Temuan ini menunjukkan keterkaitan dengan teori konstruktivisme sosial oleh Lev Vygotsky, teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan terbentuk dari interaksi sosial dan lingkungan, sehingga kegiatan belajar berjalan secara berkelompok untuk memperoleh pengalaman dan mengembangkan pengetahuannya (Darmastuti et al., 2024). Secara umum, teori konstruktivisme sosial berfokus terhadap pentingnya interaksi dalam proses pembelajaran yang berdasarkan pengalaman. Teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, khususnya dalam konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Konsep ini menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran siswa membutuhkan bantuan untuk memahami konsep ataupun pemecahan sebuah masalah. Maka dari itu pada Tahap pelaksanaan pembelajaran IPS dengan Gimkit ZPD sudah mulai terbangun dengan bentuk proses diskusi pemecahan soal, siswa dengan kemampuan pemahaman lebih dapat memberikan masukan atau pengetahuan kepada temannya, sehingga pembelajaran lewat teman sejawat terbentuk.

Peningkatan yang di analisis dengan indikator keterampilan kolaborasi menurut Greenstein, yang meliputi kemampuan bekerja produktif, berkontribusi aktif, menunjukkan tanggung jawab, berpartisipasi secara hormat, dan menghargai kontribusi anggota. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan Gimkit dapat mendorong perkembangan karakter kolaborasi siswa ke arah yang lebih positif, (Maulana & Mediatati 2023). di mana siswa memiliki kemampuan bekerja secara produktif dalam kelompok, memberikan kontribusi aktif, menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas kelompok, berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, serta menghargai kontribusi setiap anggota kelompok. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini et al. (2024), yang menyatakan bahwa kolaborasi dalam pembelajaran ditandai dengan kemampuan bekerja secara efektif dalam kelompok, menghormati perbedaan, memiliki kemauan untuk saling membantu, dan kemampuan



berkompromi dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu, hal ini menunjukkan produktivitas kerja, tanggung jawab, dan kontribusi dalam kelompok.

Berdasarkan tolak ukur keberhasilan indikator kolaborasi penggunaan media Gimkit dalam meningkatkan karakter kolaborasi siswa. Pendekatan *Game Based Learning* yang bersifat inklusif, fleksibel dan adaptif sehingga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa baik visual, auditori maupun kinestetik (Ervina et al., 2025). Kondisi tersebut sejalan dengan pembelajaran IPS yang menekankan kebutuhan interaksi sosial dan kerjasama dalam memahami fenomena sosial. Dalam konteks penelitian ini, analisis interaksi siswa yang memiliki kemampuan lebih mendominasi tanpa melibatkan anggota lain nya. Kondisi tersebut membatasi terjadinya interaksi dalam *Zona of Proximal Development*, karena bantuan tidak diberikan dalam bentuk bimbingan, penyelesaian tugas hanya berupa administratif saja atau hanya berupa sebagai tanda tugas selesai. Namun setelah penerapan Gimkit, pola interaksi mengalami pergeseran. Siswa yang memiliki pemahaman lebih baik dapat memberikan penjelasan, serta alasan atas jawaban yang dipilih sebelum putusan akhir yang ditentukan oleh tim. Proses ini memperlihatkan adanya peran *more capable peer*, di mana siswa membantu teman dalam satu kelompok menyelesaikan soal yang sebelumnya belum mampu dikerjakan secara mandiri. Dengan demikian, diskusi yang terjadi bukan sekedar aktivitas menjawab soal, melainkan terdapat proses belajar dalam ZPD.

Selain interaksi siswa. Guru yang berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran, juga memperkuat terjadinya ZPD. Guru memberikan arahan awal, stimulus material ,serta pertanyaan pemantik untuk mendorong siswa berpikir kritis tanpa langsung memberikan jawaban. Bentuk dukungan ini merupakan bentuk *scaffolding*, yaitu bantuan sementara yang membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Seiring meningkatnya kemampuan siswa, sesuai dengan pendekatan konstruktivisme Guru dapat menyesuaikan diri sebagai fasilitator, dimana proses pembelajaran siswa memainkan peran aktif sehingga pembelajaran berpusat pada siswa atau *Student Learning Center*. Arif Purnomo et., al (2024) menjelaskan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan lingkungan yang mendorong siswa untuk aktif berkolaborasi satu dengan yang lain nya. Hadir nya lingkungan belajar yang memberi dukungan kepada siswa untuk mencapai kemandirian nya juga menjadi hal penting melalui teori ini, lingkungan belajar bukan sebuah proses yang melibatkan individu saja namun lebih dari itu perkembangan perilaku, bantuan yang dirancang untuk mendukung serta menstimulasi berpikir siswa, membuka ruang kebebasan siswa untuk menemukan pemahaman belajar, serta berinteraksi. Dengan demikian, kolaborasi yang terbentuk selama penerapan Gimkit tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga ruang interaksi yang memungkinkan terjadinya perkembangan kognitif pada ZPD. Proses saling membantu ,berbagi pengalaman, serta tanggung jawab bersama tersebut menunjukkan bahwa peningkatan karakter kolaborasi berjalan seiring dengan berkembangnya kemampuan kognitif siswa.

Kendala yang ditemukan dalam penerapan Gimkit menunjukkan bahwa proses pembelajaran kolaboratif tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi oleh dinamika interaksi sosial serta kesiapan lingkungan belajar. Dalam konstruktivisme sosial proses belajar terjadi melalui interaksi sosial antara siswa dengan teman sejawat maupun guru sebagai fasilitator pembelajaran. Kemampuan guru dalam penerapan pembelajaran berbasis digital harus selalu ditingkatkan hal ini menjadi penting untuk menciptakan pembelajaran yang inovasi yang dalam hal ini menggunakan GBL. Menurut Fatimah et al., (2024) model *Game Based Learning (GBL)* menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi yang saat ini berkembang pesat agar menyesuaikan perkembangan zaman yang berlaku. Dalam perspektif



*scaffolding* atau dukungan belajar kepada siswa melalui arahan dan bimbingan selama proses pembelajaran berlangsung. Dukungan tersebut diperlukan agar siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dalam ZPD. Namun ketika guru masih berada dalam tahap adaptasi terhadap penggunaan media pembelajaran digital, proses pemberian arahan dan pengelolaan aktivitas belajar dapat menjadi kurang optimal.

Kendala lainnya yang muncul berkaitan dengan keterbatasan jaringan internet dan perangkat pembelajaran yang digunakan selama proses permainan berlangsung. Sekolah berupaya untuk dapat memfasilitasi jaringan internet yang dapat terhubung dengan perangkat siswa. Namun, dalam pelaksanaannya terkadang terdapat gangguan teknis, seperti koneksi yang tidak stabil atau sulit diakses, sehingga proses belajar dapat terganggu. Penggunaan metode dengan menggunakan teknologi memiliki keterbatasan karena memerlukan sistem daring yang stabil untuk berjalan secara optimal. Selain itu perangkat pembelajaran masih mengandalkan perangkat milik siswa. Kondisi ini menimbulkan kendala ketika perangkat mengalami kerusakan atau tidak mendukung aplikasi secara maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa faktor lingkungan belajar, termasuk dukungan infrastruktur teknologi, turut mempengaruhi dalam mendukung interaksi kolaboratif siswa (Hadijah et al., 2020; Junus & Andula, 2020; Marhamah et al., 2021; Rahmelia & Prasetiawati, 2021).

Selanjutnya, kendala yang ditemukan berkaitan dengan manajemen kelas pada faktor peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aluf et al. (2025), salah satu permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah perilaku siswa yang tidak konsisten, kesulitan memusatkan perhatian, serta pelanggaran terhadap aturan kelas. Dimana beberapa siswa terlihat kurang fokus ketika guru sedang menjelaskan materi, Hal ini tampak dari perilaku siswa yang cenderung mengabaikan guru dengan memilih mengobrol dengan teman sebangku serta mengucapkan komentar spontan yang terkadang membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif. Dalam konstruktivisme Interaksi antar siswa yang muncul selama proses pembelajaran merupakan bagian dari proses sosial dalam membangun pengetahuan. Namun, apabila interaksi tersebut tidak di arahkan oleh guru, maka aktivitas tersebut dapat berubah menjadi distraksi yang mengganggu proses belajar

## **KESIMPULAN**

Penerapan model Game Based Learning media Gimkit dalam pembelajaran IPS di SMP 40 Semarang diawali dengan tahap persiapan guru, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran dan penyusunan teknis penggunaan aplikasi. Kemudian tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan, serta menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dibandingkan dengan metode konvensional, yang sebelumnya cenderung membuat pembelajaran IPS kurang menarik. Tahap refleksi dan evaluasi memberikan umpan balik bagi guru untuk melakukan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Peningkatan karakter kolaborasi terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam tugas kelompok, pembagian peran yang lebih merata, serta interaksi yang lebih intens antar anggota tim. Melalui mode permainan tim dalam Gimkit, siswa dituntut membangun strategi, menjawab soal secara tepat, serta bekerjasama untuk mencapai tujuan kelompok. Proses ini mendorong terjadinya komunikasi, partisipasi, dan kerjasama yang lebih optimal. Dalam perspektif *Zone of Proximal Development* oleh Vygotsky, interaksi antar teman sebaya membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik, kemudian diperkuat melalui peran guru dalam memberikan *Scaffolding* sebagai pemberian stimulus dan pendampingan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan Gimkit tidak terlepas dari kendala diantaranya kebutuhan peningkatan



kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, keterbatasan jaringan data dan perangkat yang mengharuskan pembelajaran berlangsung secara daring, serta manajemen kelas yang harus diperhatikan, seringkali ditemui siswa yang sulit fokus dalam pembelajaran, dimana siswa memilih untuk mengajak teman nya mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut membuat guru harus bersikap lebih tegas untuk menciptakan kelas yang lebih disiplin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). Syakir Media Press.
- Al-Ghazali, M., Rahmat, & Iswandi, D. (2025). Pengaruh signifikan penggunaan gimkit dalam membangun self-awareness peserta didik. *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.53697/iso.v5i2.2869>
- Aliantari, A. N., & Agustina, L. (2025). Pengembangan pembelajaran sosial emosional melalui game based learning berbantuan gimkit. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 7(2), 125–138. <https://doi.org/10.37729/jipm.v7i2.6394>
- Aluf, W. A., Supriyatno, T., & Widodo, B. (2025). Pengelolaan kelas di sekolah dasar: Hambatan-hambatan yang dihadapi guru dan solusinya dalam manajemen kelas di SD Sana Tengah 1. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 781. <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4227>
- Alzahra, S., & Safitri, D. (2025). Peran media digital gimkit dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 2(2), 1337–1346.
- Andrian, M., & Mediatati, N. (2023). Penerapan model project based learning melalui pendekatan culturally responsive teaching untuk meningkatkan kolaborasi dan hasil belajar siswa. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(3), 153–163. [https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14\(3\).153-163](https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14(3).153-163)
- Anggraini, A. P., Pramasdyahsari, A. S., & Lita, A. (2024). Kemampuan kolaborasi peserta didik tingkat SD dalam implementasi project based learning. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 30(2), 139. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v30i2.61205>
- Arianto, B. (2024). *Triangulasi metode penelitian kualitatif*. Borneo Novelty. [https://www.academia.edu/126558992/Triangulasi\\_Metoda\\_Penelitian\\_Kualitatif](https://www.academia.edu/126558992/Triangulasi_Metoda_Penelitian_Kualitatif)
- Baehaqi, M. L., & Andriyani, D. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi dalam perspektif konstruktivisme pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Paguyangan. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 5(02), 348–363. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.943>
- Darmastuti, L., Meiliasari, M., & Rahayu, W. (2024). Kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis inkuiri. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 17–26. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.03>
- Ekaprasetya, S. N. A. (2022). Peran pembelajaran IPS dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3987–3992. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3487>
- Ervina, Silvia, A., & Ulfa, D. (2025). Penerapan strategi game-based learning sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15851–15856. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28146>



- Fatimah, O. L., Fathani, A. H., & Awae, W. (2024). Analisis peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan model game-based learning. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N. U. R., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., & Waris, L. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Hadijah, S., Marhamah, M., & Shalawati, S. (2020). Interactive and educative learning media in English language teaching at senior high schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 304–315. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.202>
- Hanifah, M., & Hafidz, H. (2025). Analisis penggunaan gimkit sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Journal of Comprehensive Science*, 4(7), 2230–2236. <https://doi.org/10.59188/jcs.v4i7.3424>
- Harahap, N. F., Pangaribuan, M., Faisal, M. H., Marbun, T., & Ivanna, J. (2023). Peran pembelajaran IPS dalam pembentukan karakter siswa SMP 35 Medan. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 4(2), 157–166. <https://doi.org/10.51178/jesa.v4i2.1354>
- Junus, F., & Andula, N. (2020). Pengaruh implementasi moodle dan model pembelajaran kolaboratif pada lingkungan blended learning terhadap peningkatan pemahaman belajar mahasiswa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(4), 797–806. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020743289>
- Kusuma, Y. A., & Bima, A. C. A. (2023). Pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis kekinian dalam menunjang proses pengajaran yang menyenangkan. *ANDASIH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.57084/andasih.v4i1.1033>
- Litelnoni, A. A., Niron, M. G. C., Adu, P. A., Dimu, R. D., Takaeb, A. E. L., & Nayoan, C. R. (2025). Membangun kolaborasi dalam tim di era digital. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 2(3), 470–481. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v2i3.538>
- Mahmud. (2025). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Darul Falah.
- Marhamah, S., Yolanda, A., Sari, R. A., & Nurismilida, N. (2021). Pengaruh fasilitas belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa pada perguruan tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 40–45. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i2.1023>
- Maulida, S. I., Nurasiah, I., & Amalia, A. R. (2025). Pengaruh model TGT berbantu media gimkit terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 482–494. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4448>
- Purnomo, A., Kurniawan, G. F., & Karimi, Q. F. A. (2024). Epistemic cognition in the formation of students' memories and narrative competence. *IJHE*, 9(1), 101–118. <https://doi.org/10.15294/ijhe.v9i1.49366>
- Purnomo, A., & Mulianingsih, F. (2021). Development of higher order thinking skill in junior high school: Studies on social studies teachers in Pekalongan city. *Proceedings of the 6th International Conference on Education & Social Sciences (ICCESS 2021)*, 578, 26–30. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210918.006>
- Rahmelia, S., & Prasetiawati, P. (2021). Implementasi self-directed learning siswa SMPN 7 Palangka Raya di masa pandemi. *JP3M: Jurnal Pendidikan Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 194–205. <https://doi.org/10.37577/jp3m.v3i1.312>



- Robinson, R. S. (2023). Purposive sampling. *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*, 5645–5647. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-17299-1\\_2337](https://doi.org/10.1007/978-3-031-17299-1_2337)
- Safitri, D., Antania S, D., Oktovia, D., Sari, P. A., Amalia, R., & Salsabila, S. (2024). Prinsip dan tujuan pembelajaran IPS membangun warga negara berpengetahuan luas dan berpikir kritis. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 2(1), 53–59. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.90>
- Sholeh, M., & Aini, N. (2023). Meningkatkan keaktifan siswa melalui model pembelajaran cooperative learning tipe STAD media card sort muatan IPA sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1686–1692. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.4949>
- Shulman, D., Crisp, R. J., Meleady, R., & Hodson, G. (2025). Cognitive liberalisation through a different lens: Intergroup contact attenuates the relationship between intolerance of uncertainty and intergroup bias across three contexts. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 35(4), 1–15. <https://doi.org/10.1002/casp.70112>
- World Economic Forum. (2023). *Future of jobs report 2023*.