



# PENGARUH PERMAINAN GIMKIT TERHADAP SELF-EFFICACY DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 7 DI SMP NU BANTARAN: STUDI KUANTITATIF DESKRIPTIF

Athar Zaif Zairozie\*

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo, Indonesia  
Email: [zaif.athar@gmail.com](mailto:zaif.athar@gmail.com)

## Abstract:

*This study investigates the impact of the GIMKIT game on the self-efficacy and learning motivation of 7th-grade students at SMP NU Bantaran, utilizing a descriptive quantitative method. The research explores the integration of game-based learning through the GIMKIT platform and its effects on students' confidence and intrinsic drive in learning algebra. Data were collected using questionnaires to measure students' self-efficacy and motivation levels after interacting with GIMKIT in two game modes: Color Clash and Snowbrawl. The results indicated that while the majority of students demonstrated high levels of self-efficacy, there was a notable gap between self-efficacy and learning motivation. This suggests that high confidence in academic abilities does not automatically translate into a strong internal drive to learn. The study highlights the potential of GIMKIT in enhancing self-efficacy but also underscores the need for comprehensive strategies to simultaneously boost learning motivation. Further research is recommended to explore factors influencing the gap between self-efficacy and motivation and to develop learning models that effectively bridge this gap.*

**Keywords:** *Self-Efficacy, Learning Motivation, GIMKIT, Game-Based Learning, Descriptive Quantitative Method*

## Abstrak:

Penelitian ini menginvestigasi dampak permainan GIMKIT terhadap *self-efficacy* dan motivasi belajar siswa kelas 7 di SMP NU Bantaran, menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian ini mengeksplorasi integrasi pembelajaran berbasis permainan melalui platform GIMKIT dan pengaruhnya terhadap kepercayaan diri dan dorongan intrinsik siswa dalam belajar aljabar. Data dikumpulkan menggunakan angket untuk mengukur tingkat *self-efficacy* dan motivasi siswa setelah berinteraksi dengan GIMKIT dalam dua mode permainan: Color Clash dan Snowbrawl. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa menunjukkan tingkat *self-efficacy* yang tinggi, terdapat kesenjangan yang signifikan antara *self-efficacy* dan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri yang tinggi dalam kemampuan akademik tidak secara otomatis diterjemahkan ke dalam dorongan internal yang kuat untuk belajar. Penelitian ini menyoroti potensi GIMKIT dalam meningkatkan *self-efficacy*, tetapi juga menggarisbawahi perlunya strategi komprehensif untuk secara bersamaan meningkatkan motivasi belajar. Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi kesenjangan antara *self-efficacy* dan motivasi dan untuk mengembangkan model pembelajaran yang secara efektif menjembatani kesenjangan ini.

**Kata Kunci:** *Self-Efficacy, Motivasi Belajar, GIMKIT, Game-Based Learning, Metode Kuantitatif Deskriptif.*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah mentransformasi metode pembelajaran di era digital. Para siswa di masa kini menunjukkan ciri khas yang unik, dengan

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [zaif.athar@gmail.com](mailto:zaif.athar@gmail.com)

kecenderungan merespon positif terhadap proses belajar yang mengintegrasikan teknologi dan elemen gamifikasi. Kondisi ini menghadirkan sebuah tantangan bagi para guru untuk menciptakan strategi pengajaran yang tidak sekedar memberikan hasil optimal, tetapi juga mampu mengakomodasi gaya belajar peserta didik kontemporer. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi edukasi dan video interaktif, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat motivasi intrinsik mereka dalam proses pembelajaran. Teknologi digital tidak hanya mempermudah akses siswa terhadap informasi tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan, yang pada gilirannya mendorong peningkatan motivasi belajar.

Penelitian terkini mengenai motivasi belajar di era digital mengungkapkan bahwa pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan pada motivasi siswa. Media pembelajaran digital sangat berperan sebagai penghubung antara materi ajar dan siswa yang membuat proses belajar lebih relevan dan kontekstual. Keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar positif dan pemberian umpan balik konstruktif, serta perlu diperhatikan (Wu, 2023). Walaupun teknologi menawarkan berbagai kemudahan dan peluang pembelajaran inovatif, tantangan seperti distraksi media sosial dan ketergantungan gadget harus diatasi untuk menjaga motivasi belajar. Dengan self-efficacy atau keyakinan diri siswa menjadi akan menjadi faktor penting dalam menentukan efektivitas pemanfaatan teknologi pembelajaran dan kemampuan mengatasi tantangan yang muncul (Pan, 2020).

Kemajuan teknologi telah mentransformasi metode pembelajaran di era digital. Para siswa di masa kini menunjukkan ciri khas yang unik, dengan kecenderungan merespon positif terhadap proses belajar yang mengintegrasikan teknologi dan elemen gamifikasi (ahsansmartleading, 2024). Kondisi ini menghadirkan sebuah tantangan bagi para guru untuk menciptakan strategi pengajaran yang tidak sekedar memberikan hasil optimal, tetapi juga mampu mengakomodasi gaya belajar peserta didik kontemporer.

Platform pembelajaran Gimkit merupakan salah satu terobosan inovatif yang mengintegrasikan unsur permainan dengan pembelajaran interaktif. Diciptakan oleh Josh Feinsilber saat masih duduk di bangku SMA, platform ini memungkinkan guru untuk merancang kuis dengan pertanyaan kustom atau mengimpor dari sumber daya yang tersedia, sementara siswa dapat bergabung dalam permainan menggunakan kode khusus (Sabrina Septi Wulandari et al., 2024). Keunikan Gimkit terletak pada sistem mata uang virtualnya, di mana siswa memperoleh "uang" untuk setiap jawaban benar yang dapat digunakan untuk membeli power-up dan peningkatan dalam permainan, menambahkan dimensi strategis dalam proses pembelajaran. Penelitian telah menunjukkan efektivitas Gimkit dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam kemampuan memahami, menerapkan, dan menganalisis materi, dengan data menunjukkan peningkatan signifikan antara skor pre-test dan post-test. Platform ini juga berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan kolaboratif, dengan berbagai mode permainan yang mendorong partisipasi aktif siswa, baik secara individual maupun dalam kerja tim.

Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Nurtisa Amelia mengungkapkan dampak positif penggunaan Gimkit terhadap proses pembelajaran. Implementasi

dari platform ini tidak hanya berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan tetapi juga memberikan hasil evaluasi pembelajaran yang lebih baik. Dengan data yang mengesankan menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari 76,6 pada tahap awal menjadi 84,6 pada siklus pertama, dan akhirnya mencapai 92,7 pada siklus kedua, dimana peningkatan ini tidak hanya tercermin dalam skor numerik tetapi juga dalam perubahan dinamika pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Dari data tersebut menunjukkan peningkatan tingkat ketertarikan siswa dari 65% menjadi 85% ketika Gimkit digunakan sebagai alat evaluasi interaktif. Hal ini membuktikan potensi besar platform ini dalam mendorong dan mempertahankan motivasi belajar siswa (Nurtisa Amelia, 2024).

Labih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Assyfa Dwi Utami dan Ahmad Maghfurin pada tahun 2025 mengungkapkan bahwa implementasi Gimkit berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan peningkatan rata-rata skor dari 70 menjadi 85, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif melalui elemen gamifikasi yang mendorong partisipasi aktif siswa. Implementasi Gimkit ini telah membawa transformasi positif dalam dinamika pembelajaran di kelas. Dimana platform ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inklusif, tetapi juga berhasil mendorong perubahan perilaku siswa dari yang sebelumnya cenderung individualistis menjadi lebih kolaboratif. Hal ini dapat ditunjukkan melalui peningkatan aktivitas diskusi kelompok dimana para siswa secara aktif saling membantu dan berbagi strategi untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran yang diberikan (Assyfa Dwi Utami & Ahmad Maghfurin, 2025).

Meskipun penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas Gimkit dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan kolaborasi siswa, aspek penting lainnya yang perlu dieksplorasi adalah dampaknya terhadap self-efficacy siswa, dimana self-efficacy sebagai keyakinan seseorang terhadap kemampuannya sendiri menjadi faktor krusial dalam keberhasilan pembelajaran (Sharmin et al., n.d.). Melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan, Gimkit berpotensi menciptakan pengalaman penguasaan (*mastery experience*) melalui sistem tantangan bertingkat, umpan balik langsung, dan reward yang terukur. Sehingga memungkinkan siswa membangun kepercayaan diri secara bertahap. Sehingga, dapat memberikan dampak positif jangka panjang pada prestasi akademik dalam pemilihan strategi pembelajaran yang lebih mendalam, dan peningkatan ketekunan dalam menghadapi tantangan akademik.

Gimkit membedakan dirinya dari platform pembelajaran berbasis permainan lainnya melalui pendekatan unik yang menggabungkan strategi permainan dengan pembelajaran, dimana siswa dapat memperoleh mata uang virtual untuk jawaban yang benar dan menggunakannya untuk membeli power-up yang membantu kemajuan mereka dalam permainan (Chloe Park, 2024). Sistem ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif karena fokusnya pada kemajuan individual dan strategi permainan, bukan semata-mata pada kompetisi langsung seperti yang umum ditemukan pada platform lain (Assyfa Dwi Utami & Ahmad Maghfurin, 2025). Meskipun data awal menunjukkan potensi Gimkit dalam meningkatkan self-efficacy siswa, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami hubungan kausal antara penggunaan platform ini dan peningkatan

kepercayaan diri akademik, khususnya dalam konteks pendidikan menengah di Indonesia (Atmarita & Syarifuddin, 2021).

Penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam kajian pembelajaran berbasis permainan dengan menghadirkan pendekatan holistik yang menggabungkan analisis self-efficacy dan motivasi belajar secara simultan, dimana fokus penelitian tidak hanya terbatas pada pengukuran hasil belajar atau motivasi secara terpisah, tetapi lebih jauh mengeksplorasi hubungan dinamis dan interaksi antara kedua variabel tersebut dalam konteks pembelajaran menggunakan Gimkit, sebuah pendekatan yang membedakan penelitian ini dari studi-studi sebelumnya dan berpotensi memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana platform pembelajaran berbasis permainan dapat secara efektif mendukung perkembangan akademik dan psikologis siswa secara bersamaan.

SMP NU Bantaran, yang berlokasi di Jalan Raya II Bantaran, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur, telah menunjukkan komitmen dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Sebagai sekolah yang berdiri sejak 31 Juli 1996 di bawah naungan Yayasan LP MA'ARIF NU Kabupaten Probolinggo, institusi ini telah mengadopsi berbagai platform pembelajaran digital seperti Google Form dan Google Classroom untuk kegiatan evaluasi seperti UTS, UAS, dan try out. Didukung akses internet berkecepatan 50 Mb, SMP NU Bantaran menyediakan lingkungan yang ideal untuk meneliti efektivitas Gimkit dalam meningkatkan self-efficacy dan motivasi belajar siswa. Karakteristik siswa yang beragam dan infrastruktur teknologi yang memadai menjadikan sekolah ini sebagai lokasi yang tepat untuk mengimplementasikan dan meneliti dampak platform pembelajaran berbasis game ini terhadap perkembangan akademik siswa.

Studi ini menghadirkan sudut pandang yang inovatif dalam riset pembelajaran berbasis game dengan menyajikan pendekatan menyeluruh yang mengintegrasikan pengkajian self-efficacy dan motivasi belajar secara bersamaan, tidak sekedar mengukur capaian pembelajaran atau motivasi secara independen, namun lebih mendalam menyelidiki keterkaitan dan interaksi kedua variabel tersebut dalam pembelajaran menggunakan Gimkit, suatu metodologi yang menjadi pembeda dari penelitian-penelitian terdahulu dan memiliki potensi memberikan wawasan yang lebih menyeluruh mengenai bagaimana platform pembelajaran game dapat mendukung kemajuan akademis dan psikologis peserta didik secara simultan.

Kajian sebelumnya dalam pembelajaran aljabar lebih menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis game secara general (Sarji & Mampouw, 2022). Pemanfaatan platform game edukasi spesifik seperti Arcademics yang berbasis game juga masih umum (Sarumaha et al., 2024). Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan keefektifan game edukasi dalam pembelajaran aljabar, belum ditemukan studi yang khusus meneliti penggunaan Gimkit dalam pembelajaran aljabar dengan mempertimbangkan aspek self-efficacy dan motivasi belajar secara simultan (Ellinasynari, 2024). Dimana hal ini menjadi krusial mengingat aljabar sebagai materi dasar yang kerap dipandang kompleks oleh siswa sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam aspek akademis tetapi juga mampu meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi siswa (Fatimah et al., 2024).

Penelitian ini memiliki dasar yang kuat mengingat Gimkit, sebagai platform pembelajaran berbasis game yang dikembangkan sejak 2017, telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui elemen gamifikasi seperti sistem poin, level, dan penghargaan. Studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dari 65% menjadi 85% setelah implementasi, serta mendukung pengembangan keterampilan belajar melalui peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa melalui sistem reward dan kompetisi. Dengan populasi siswa kelas 7 SMP NU Bantaran yang telah familiar dengan pembelajaran berbasis teknologi, penelitian ini berpotensi memberikan wawasan baru tentang efektivitas Gimkit dalam konteks pembelajaran di Indonesia, khususnya dalam meningkatkan self-efficacy dan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menganalisis dampak permainan GIMKIT pada self-efficacy dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan kuantitatif deskriptif. Metode ini memungkinkan analisis sistematis dengan menggunakan data statistik untuk mengukur dan mendeskripsikan hubungan antar variabel secara objektif (Irfan Wahzudi, 2024).

Penelitian menggunakan desain survei deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan kondisi dan sikap yang terjadi saat ini. Melalui desain ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian yang kemudian dianalisis dengan metode statistik untuk mendapatkan hasil yang terukur dan objektif.

Penelitian dilaksanakan dengan melibatkan populasi siswa kelas 7 SMP NU Bantaran. Dari total populasi tersebut, diambil sampel sebanyak 14 siswa yang diseleksi menggunakan teknik simple random sampling. Pemilihan teknik sampling ini dilakukan untuk memberikan peluang yang setara kepada setiap siswa dalam populasi untuk menjadi bagian dari sampel penelitian, sehingga menjamin objektivitas dalam proses pengambilan data.

Instrumen berupa angket yang dikembangkan secara spesifik untuk mengukur dua variabel utama:

### Pengukuran Self-efficacy

Angket dirancang untuk menilai tingkat keyakinan dan kepercayaan diri siswa dalam menguasai materi pembelajaran aljabar. Self-efficacy siswa dalam pembelajaran aljabar.

Tabel 1. Angket Self-efficacy

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
<b>Magnitude (Tingkat Kesulitan Tugas)</b>					
1	Saya yakin dapat menyelesaikan soal aljabar dengan tingkat kesulitan berapapun dalam Gimkit				
2	Saya yakin bisa mencapai skor tinggi dalam permainan Gimkit				

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
3	Saya yakin dapat memahami setiap materi aljabar yang disajikan dalam Gimkit				
<b>Strength (Kekuatan Keyakinan)</b>					
4	Saya tetap yakin bisa menyelesaikan soal meskipun melakukan kesalahan sebelumnya				
5	Saya yakin bisa memperbaiki strategi ketika mengalami kegagalan dalam Gimkit				
6	Saya yakin dapat mempertahankan performa baik saya dalam waktu yang lama				
<b>Generality (Generalitas)</b>					
7	Saya yakin keterampilan yang saya dapat dari Gimkit bisa diterapkan di soal ujian				
8	Saya yakin bisa mengerjakan berbagai jenis soal aljabar setelah berlatih dengan Gimkit				
9	Saya yakin bisa menjelaskan materi aljabar kepada teman setelah belajar dengan Gimkit				
<b>Performance (Pencapaian Kinerja)</b>					
10	Saya yakin bisa menyelesaikan soal lebih cepat setelah berlatih dengan Gimkit				
11	Saya yakin nilai aljabar saya akan meningkat setelah berlatih dengan Gimkit				
12	Saya yakin bisa mengerjakan soal aljabar tanpa bantuan setelah berlatih dengan Gimkit				

### Motivasi belajar siswa setelah menggunakan GIMKIT

Instrumen dikembangkan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah berinteraksi dengan platform pembelajaran GIMKIT, termasuk aspek ketertarikan, keterlibatan, dan semangat belajar.

Tabel 2. Angket Motivasi Belajar (Siti Nur Azizah, 2024)

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
<b>Motivasi Belajar</b>					
1	Belajar aljabar menggunakan Gimkit membuat saya lebih semangat				
2	Sistem poin dalam Gimkit mendorong saya untuk terus mencoba				
3	Saya ingin belajar aljabar lebih giat setelah menggunakan Gimkit				
<b>Pemahaman Materi</b>					
4	Tampilan soal dalam Gimkit memudahkan saya memahami aljabar				

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
5	Umpan balik langsung dari Gimkit membantu saya memahami kesalahan				
6	Variasi soal dalam Gimkit membantu saya menguasai materi aljabar				
<b>Keaktifan dalam Pembelajaran</b>					
7	Saya berusaha menjawab semua soal dalam Gimkit secara mandiri				
8	Saya berdiskusi dengan teman tentang strategi mendapat skor tinggi				
9	Saya mencatat materi yang sulit untuk dipelajari kembali				
<b>Respon terhadap Media</b>					
10	Saya merasa waktu belajar lebih cepat berlalu saat menggunakan Gimkit				
11	Saya lebih percaya diri mengerjakan soal aljabar setelah bermain Gimkit				
12	Saya ingin pembelajaran aljabar selanjutnya menggunakan Gimkit				

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (4)

S = Setuju (3)

KS = Kurang Setuju (2)

TS = Tidak Setuju (1)

Tabel 3. Pedoman Penilaian

Value	Predicate
37-48	Sangat tinggi
25-36	Tinggi
13-24	Rendah
≤12	Sangat rendah

Skor total: 48 (maksimal) - 12 (minimal)

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan sistematis yang saling berkaitan untuk memastikan kualitas dan validitas hasil penelitian. Berikut tahapan-tahapannya:

1. Tahap Persiapan

Sebelum implementasi, dilakukan persiapan yang meliputi penyusunan materi aljabar ke dalam format GIMKIT agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Instrumen penelitian divalidasi untuk memastikan keakuratan pengukuran. Proses perizinan penelitian juga diselesaikan untuk memenuhi aspek administratif dan etika penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Implementasi penelitian berfokus pada penggunaan platform GIMKIT dengan dua mode permainan yaitu Color Clash dan Snowbrawl sebagai media pembelajaran aljabar. Siswa kemudian mengisi angket yang telah divalidasi untuk mengukur self-efficacy dan motivasi belajar. Seluruh proses pembelajaran didokumentasikan untuk keperluan analisis dan evaluasi.

### 3. Tahap Evaluasi

Proses evaluasi dimulai dengan mengumpulkan data dari angket yang telah diisi oleh responden. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai. Hasil analisis menjadi dasar untuk penarikan kesimpulan mengenai efektivitas GIMKIT dalam meningkatkan self-efficacy dan motivasi belajar siswa.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik deskriptif untuk mengukur dan mengevaluasi variabel-variabel utama.

#### 1. Metode Analisis: Pengukuran Self-efficacy

Analisis tingkat self-efficacy siswa dilakukan dengan menghitung skor rata-rata, standar deviasi, dan distribusi frekuensi dari respon angket. Pengukuran ini bertujuan untuk memahami sejauh mana keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka dalam pembelajaran aljabar setelah menggunakan GIMKIT.

#### 2. Evaluasi Motivasi Belajar

Tingkat motivasi belajar diukur melalui indikator-indikator seperti keaktifan, ketertarikan, dan persistensi dalam pembelajaran. Analisis ini membantu mengidentifikasi perubahan pola motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan platform pembelajaran interaktif.

#### 3. Analisis Hubungan

Hubungan antara penggunaan GIMKIT dengan kedua variabel utama dianalisis untuk memahami:

- (1) Pola interaksi antara penggunaan platform dengan peningkatan self-efficacy
- (2) Dampak implementasi GIMKIT terhadap motivasi belajar
- (3) Keterkaitan antara peningkatan self-efficacy dan motivasi belajar

Hasil analisis ini memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas GIMKIT sebagai alat pembelajaran yang mendukung pengembangan self-efficacy dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran aljabar.

Penelitian akan dilaksanakan pada Senin, 3 Februari 2025 dengan pembagian waktu yang terstruktur:

#### 1. Sesi Pertama: **Implementasi GIMKIT Color Clash**

Pembelajaran aljabar menggunakan mode permainan Color Clash akan berlangsung selama 40 menit, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui kompetisi tim yang interaktif.

#### 2. Sesi Kedua: **Implementasi GIMKIT Snowbrawl**

Setelah sesi pertama, pembelajaran dilanjutkan dengan mode Snowbrawl selama 40 menit, memberikan variasi pengalaman belajar dengan pendekatan yang berbeda.

### 3. Sesi Akhir: Pengisian Angket

Dua puluh menit terakhir dialokasikan untuk pengisian angket penelitian yang mengukur self-efficacy dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan kedua mode permainan GIMKIT.

Total waktu pelaksanaan penelitian adalah 100 menit, yang memungkinkan pengumpulan data yang komprehensif mengenai efektivitas implementasi GIMKIT dalam pembelajaran aljabar.

Implementasi GIMKIT dalam penelitian ini dirancang sebagai platform pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan konsep gamifikasi dengan materi aljabar. Platform ini menyajikan dua mode permainan berbeda: Color Clash yang mendorong kompetisi tim dan kolaborasi dalam menyelesaikan tantangan aljabar, serta Snowbrawl yang berfokus pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah secara individual. Kedua mode ini didesain untuk menciptakan lingkungan belajar yang meningkatkan keterlibatan aktif siswa, membangun pemahaman konsep aljabar melalui aktivitas yang menyenangkan, mendorong semangat kompetitif yang sehat, serta memberikan umpan balik langsung untuk perkembangan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika (Mark Feldee & Ignatius Faresi, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai dampak permainan GIMKIT pada self-efficacy dan motivasi belajar siswa kelas 7B SMP NU Bantaran menghasilkan temuan yang signifikan dalam konteks pembelajaran berbasis game. Dari angket didapatkan:

Rata-rata: **33.71**

Median: **32**

Modus: **25** (muncul 2 kali)

Standar Deviasi: **7,52**

Table 4. Analisis Angket Sel-Efficacy

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<b>SANGAT TINGGI</b>	6	35.71%
<b>TINGGI</b>	7	57.14%
<b>RENDAH</b>	1	7.14%

Dari data diatas dapat peneliti analisis terhadap 14 responden, tingkat self-efficacy menunjukkan hasil yang sangat positif dengan skor rata-rata 33.71 dan standar deviasi

7.52. Data menunjukkan bahwa mayoritas siswa, yakni 92.86%, memiliki self-efficacy pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, dengan distribusi 6 siswa (35.71%) berada pada kategori sangat tinggi dan 7 siswa (50%) pada kategori tinggi. Hasil yang menggembirakan ini hanya menyisakan 1 siswa (7.14%) yang berada pada kategori rendah, tanpa ada siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah.

Dalam aspek motivasi belajar, hasil analisis memperlihatkan variasi yang lebih beragam terlihat dari hasil angket dibawah ini:

**Rata-rata:** 29.93

**Median:** 30

**Modus:** 22 (muncul 2 kali)

Standar Deviasi: 9,47

Table 5. Analisis Anket Motivasi Belajar

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<b>SANGAT TINGGI</b>	4	28.57%
<b>TINGGI</b>	6	42.86%
<b>RENDAH</b>	3	21.43%
<b>SANGAT RENDAH</b>	1	7.14%

Skor rata-rata didapatkan 29,93 dan standar deviasi 9.47. Distribusi motivasi belajar menunjukkan bahwa 4 siswa (28.57%) berada pada kategori sangat tinggi dan 6 siswa (42.86%) pada kategori tinggi, sementara 3 siswa (21.43%) teridentifikasi memiliki motivasi belajar rendah dan 1 siswa (7.1%) berada pada kategori sangat rendah. Secara keseluruhan, 71.5% siswa memiliki motivasi belajar pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, sebuah persentase yang meskipun cukup baik namun masih lebih rendah dibandingkan dengan capaian self-efficacy.

Analisis komparatif antara kedua variabel mengungkapkan temuan yang menarik untuk dikaji lebih lanjut. Self-efficacy siswa secara umum menunjukkan level yang lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar, terlihat dari selisih rata-rata sebesar

3.71 poin. Variasi skor antar siswa juga menunjukkan perbedaan yang signifikan, dimana aspek motivasi belajar memiliki sebaran yang lebih luas, ditunjukkan dengan nilai standar deviasi yang lebih besar. Fenomena ini mengindikasikan bahwa meskipun siswa cenderung memiliki kepercayaan diri yang baik dalam pembelajaran, tingkat motivasi belajar mereka menunjukkan variasi yang lebih besar dan cenderung berada pada level yang lebih rendah.

Temuan-temuan ini memberikan gambaran penting bahwa tingginya tingkat kepercayaan diri tidak selalu berbanding lurus dengan tingginya motivasi belajar siswa. Kondisi ini menjadi pertimbangan krusial dalam implementasi permainan GIMKIT sebagai strategi pembelajaran inovatif, dimana perlu adanya perhatian khusus dan strategi terencana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama bagi mereka yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Upaya peningkatan ini perlu dilakukan dengan tetap mempertahankan dan bahkan meningkatkan tingkat self-efficacy yang sudah baik, menciptakan keseimbangan yang optimal antara kedua aspek tersebut untuk mendukung keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan GIMKIT terhadap self-efficacy dan motivasi belajar siswa kelas 7B SMP NU Bantaran, dapat ditarik beberapa kesimpulan substantive.

1. Pertama, terdapat fenomena kesenjangan antara self-efficacy dan motivasi belajar siswa. Meskipun mayoritas siswa memiliki keyakinan diri yang tinggi dalam pembelajaran, hal ini tidak selalu tercermin dalam motivasi belajar mereka. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri akademik yang tinggi tidak serta merta mengarah pada dorongan internal yang kuat untuk belajar.

2. Hasil analisis pola data mengindikasikan keberadaan berbagai faktor eksternal yang berpotensi mempengaruhi motivasi belajar siswa secara independen dari tingkat self-efficacy mereka, hal ini terlihat jelas dari beberapa kasus dimana siswa yang memiliki self-efficacy sangat tinggi justru menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah, sebuah fenomena yang menegaskan kompleksitas hubungan antara kedua variabel dan mengisyaratkan bahwa peningkatan self-efficacy saja tidak cukup untuk menjamin tingginya motivasi belajar, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif dalam memahami dan menangani dinamika pembelajaran siswa.

Prospek pengembangan hasil penelitian ini dapat diarahkan pada beberapa aspek:

1. Pengembangan strategi pembelajaran berbasis GIMKIT perlu dirancang secara komprehensif dengan memperhatikan aspek penguatan self-efficacy dan peningkatan motivasi belajar secara simultan, dimana implementasi platform ini harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya membangun kepercayaan diri siswa tetapi juga membangkitkan dan mempertahankan minat serta dorongan internal mereka untuk belajar, sehingga tercipta keseimbangan yang optimal antara kedua aspek tersebut dalam mendukung keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh.
2. Perancangan intervensi pembelajaran perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan secara cermat adanya kesenjangan antara self-efficacy dan motivasi belajar siswa, dimana strategi yang diterapkan harus memberikan perhatian khusus pada siswa yang menunjukkan ketidakseimbangan antara kedua aspek tersebut, melalui pendekatan yang lebih personal dan terstruktur untuk membantu menyeimbangkan tingkat kepercayaan diri dengan dorongan belajar mereka, sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung perkembangan akademik maupun psikologis siswa secara optimal.
3. Untuk penelitian masa depan, disarankan untuk:
  - a) Mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi kesenjangan antara self-efficacy dan motivasi belajar
  - b) Melakukan studi longitudinal untuk melihat perubahan kedua variabel setelah implementasi GIMKIT
  - c) Mengembangkan model pembelajaran yang dapat menjembatani kesenjangan antara self-efficacy dan motivasi belajar
  - d) Menginvestigasi peran faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan dukungan sosial dalam mempengaruhi kedua variabel tersebut

## REFERENCES

- ahsansmartleading. (2024, April 15). *Game-Changer: The Educational Impact of Gimkit in the Classroom*. <https://Siit.Co/Guestposts/Game-Changer-the-Educational-Impact-of-Gimkit-in-the-Classroom/>.
- Assyfa Dwi Utami, & Ahmad Maghfurin. (2025). Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Through the Use of Interactive

- Games Gimkit. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 1047–1058.
- Atmarita, A., & Syarifuddin, S. (2021). Visual Processing Assessment on Children: A Pilot Study. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i1.18>
- Chloe Park. (2024). *Blooket vs Gimkit vs Kahoot vs Quizizz: Which Game is Best for Your Classroom?* <https://www.teachfloor.com/blog/blooket-vs-gimkit-vs-kahoot-vs-quizizz>.
- Ellinasynari. (2024, December 11). *Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan*. <https://smit-wanareja.assyifa-boardingschool.sch.id/pemanfaatan-gimkit-sebagai-media-pembelajaran-interaktif-dan-menyenangkan/>.
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & 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>
- Irfan Wahzudi. (2024, October 21). *Tips Cerdas Menulis Artikel Ilmiah (Penelitian Kuantitatif)*. <https://www.terjemahkejardeadline.com/tips-cerdas-menulis-artikel-ilmiah-penelitian-kuantitatif/>.
- Mark Feldee, & Ignatius Faresi. (2022). Unlocking Gimkit's Capabilities for Language Classroom. *JELE (Journal of English Language and Education)*, 8(2), 1–6.
- Nurtisa Amelia. (2024). PENGGUNAAN GIMKIT SEBAGAI ALAT EVALUASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PESERTA DIDIK KELAS V UPT SPF SDN PARANG TAMBUNG 1 MAKASSAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 352–361.
- Pan, X. (2020). Technology Acceptance, Technological Self-Efficacy, and Attitude Toward Technology-Based Self-Directed Learning: Learning Motivation as a Mediator. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.564294>
- Sabrina Septi Wulandari, Supriyono, Miza Rahmatika Aini, & Dian Fadhilawati. (2024). THE EFFICACY OF GIMKIT TO INCREASE STUDENT'S READING ACHIEVEMENT OF HORTATORY EXPOSITION TEXT AT SMAN 1 SUTOJAYAN. *JOSAR*, 9(1), 174–193.
- Sarji, N. A., & Mampouw, H. L. (2022). Media Petualangan Aljabar Berbasis Permainan Edukasi untuk Siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 425–434. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.733>
- Sarumaha, Y. A., Pratama, R., Saputri, W. O. D., & Hofifah, R. T. (2024). Belajar Operasi Bentuk Aljabar Menggunakan Game Edukasi Arcademics. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(3), 423–436. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v4i3.2278>
- Sharmin, N., Shah, M., & Chow, A. K. (n.d.). *Exploring students' experience with game-based learning: a descriptive study*.
- Siti Nur Azizah. (2024). *THE EFFECTIVENESS OF USING GIMKIT APP IN VOCABULARY LEARNING (A Quasi-Experimental Study at the Eighth Grade Students of MTs Pembangunan UIN Jakarta in Academic)*.
- Wu, R. (2023). The relationship between online learning self-efficacy, informal digital learning of English, and student engagement in online classes: the mediating

role of social presence. *Frontiers in Psychology*, 14.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1266009>