



Pengaruh Signifikan Penggunaan Gimkit dalam Membangun *Self-Awareness* Peserta Didik

Muhammad Arief Al-Ghazali*, Rahmat, Dede Iswandi

Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis game, khususnya Gimkit, dalam membangun kesadaran diri (*self-awareness*) peserta didik. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest, melibatkan dua kelas di SMA Labschool UPI, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui instrumen tes dan angket, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik seperti paired sample t-test dan analisis gain ternormalisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit secara signifikan meningkatkan *self-awareness* peserta didik, dengan rata-rata gain sebesar 65,4993 pada kelas eksperimen dibandingkan 37,1318 pada kelas kontrol. Selain itu, 88,8% responden memberikan tanggapan positif terhadap kemudahan akses, fitur interaktif, dan umpan balik dari Gimkit. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa Gimkit efektif sebagai media inovatif untuk mengembangkan aspek sosial-emosional peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Gimkit, Kesadaran Diri, Pembelajaran Sosial-Emosional

DOI:

<https://doi.org/10.53697/iso.v5i2.2869>

*Correspondence: Muhammad Arief Al-Ghazali

Email:

muhammadariefalghazali@gmail.com

Received: 23-10-2025

Accepted: 23-11-2025

Published: 23-12-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to examine the significant effect of using game-based learning media, specifically Gimkit, in building students' self-awareness. A quasi-experimental method with a pretest-posttest design was employed, involving two classes at SMA Labschool UPI: an experimental class using Gimkit and a control class with conventional learning. Data were collected through tests and questionnaires, then analyzed using statistical tests such as paired sample t-test and normalized gain analysis. The results indicated that Gimkit significantly improved students' self-awareness, with an average gain of 65.4993 in the experimental class compared to 37.1318 in the control class. Additionally, 88.8% of respondents provided positive feedback regarding Gimkit's accessibility, interactive features, and feedback. The study concludes that Gimkit is an effective innovative medium for developing students' social-emotional aspects, particularly in Pancasila Education.

Keywords: Gimkit, Self-Awareness, Social-Emotional Learning

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berintegritas. Selain berperan dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, pendidikan juga harus mampu mengembangkan aspek sosial dan emosional yang menjadi pondasi bagi karakter dan kepribadian yang matang. Kesadaran diri atau *self-awareness* sebagai salah satu dimensi penting dalam pembelajaran sosial-emosional memegang peranan yang krusial dalam membentuk individu yang mampu mengenali dan mengelola emosinya secara efektif. Hal ini sejalan dengan amanat Pasal 1

ayat (1) Undang-Undang Dasar nomor 20 tahun 2003 yang menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini juga diterangkan pada jurnal yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila ini merupakan wadah yang baik untuk berbagai macam jenjang seperti pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan juga tinggi dalam upaya pembelajaran peserta didik agar nantinya bisa menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat serta cerdas di dalam bangsa (Iswandi, 2019).

Pembelajaran sosial-emosional menjadi sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kecerdasan emosional yang baik. Dalam pembelajaran ini, self-awareness menjadi komponen utama yang memungkinkan peserta didik untuk memahami perasaan, kebutuhan, dan motivasi diri sendiri, sehingga mereka dapat mengatur reaksi emosional dan bertindak secara bertanggung jawab dalam berbagai situasi. Kompetensi ini sangat berhubungan erat dengan nilai-nilai Pendidikan Pancasila yang menekankan sikap tanggung jawab, empati, serta kemampuan berinteraksi sosial secara efektif dan positif. Hal ini diperkuat dengan pendapat ahli yang menyatakan bahwa kompetensi sosial emosional ini sangatlah berdampak baik bagi anak-anak atau dalam hal ini peserta didik serta orang dewasa dalam upaya memajukan dan dalam perihal kebaikan dalam masa kini dan masa depan (Naseem, Naseer, 2022).

Namun berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) tahun 2021, ditemukan bahwa sekitar 40% peserta didik di Indonesia memiliki keterbatasan dalam kemampuan sosial-emosional, khususnya kesulitan dalam mengelola emosi, memahami perasaan orang lain, dan bekerja sama secara efektif. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial emosional tersebut. Salah satu solusi yang semakin populer dan efektif adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis game atau Game Based Learning (GBL).

Gimkit merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis game yang mengintegrasikan elemen kompetisi, challenge, dan interaktivitas yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan mekanisme yang adaptif dan fleksibel, Gimkit memungkinkan materi pembelajaran dikemas secara variatif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kemampuan peserta didik. Selain aspek kognitif, Gimkit juga dirancang untuk mengaktifkan aspek emosional dan sosial, seperti empati, kolaborasi, serta pengelolaan emosi, yang secara tidak langsung membantu peserta didik dalam membangun self-awareness secara bertahap.

Implementasi Gimkit dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat SMA menjadi sangat relevan mengingat mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan aspek kognitif, tetapi lebih menitikberatkan pada pembentukan karakter dan sikap kewarganegaraan. Dengan penggunaan Gimkit, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam refleksi diri serta pengembangan empati dan tanggung jawab sosial. Selain itu, hasil asesmen harian

menunjukkan bahwa masih terdapat jumlah peserta didik dengan nilai afektif yang perlu dikembangkan, sehingga media pembelajaran yang inovatif ini dapat menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sosial-emosional.

Di sisi lain pendidik juga harus menekankan pengembangan pada berbagai macam aspek afektif yang diantaranya dengan menggunakan gimkit. Hal ini diperkuat dengan pendapat ahli yaitu tugas guru tidak hanya sebatas dengan mengajar akan tetapi guru juga dapat menjadi pembimbing, pengelola dalam suatu kegiatan dan pengembang pembelajaran serta sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar dan mengajar (Sanjani, 2020, hal. 36).

Penelitian-penelitian terdahulu juga mendukung efektifitas penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran sosial emosional, seperti penelitian oleh Syakira (2023) yang menunjukkan pengaruh positif gamifikasi digital terhadap kecerdasan emosional peserta didik, serta penelitian Pratiwi et al. (2024) yang menegaskan bahwa Gimkit efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk melatih kemampuan dan potensi peserta didik. Berangkat dari kajian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengaruh signifikan penggunaan Gimkit dalam membangun self-awareness peserta didik kelas XI SMA Labschool UPI pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan pendekatan kuasi eksperimen. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kontribusi teknologi pembelajaran berbasis game dalam pengembangan aspek sosial emosional, khususnya kesadaran diri, sehingga dapat menjadi alternatif metode pembelajaran efektif yang selaras dengan tuntutan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik masa kini.

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen, yang bertujuan untuk menguji pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Gimkit dalam membangun self-awareness peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Laboratorium Percontohan UPI, dengan partisipan yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI Bilingual 2 sebagai kelompok kontrol dan kelas XI Tauhid sebagai kelompok eksperimen. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Gimkit, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest untuk mengukur tingkat self-awareness peserta didik sebelum dan setelah perlakuan, serta angket untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Dalam penelitian ini, variabel independen adalah penggunaan media Gimkit, sedangkan variabel dependen adalah self-awareness peserta didik. Pengukuran self-awareness dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan metode korelasi Pearson Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest akan dianalisis menggunakan paired sample t-test untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Proses analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan Gimkit terhadap peningkatan self-awareness peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan kesadaran diri siswa, serta menjadi acuan bagi pengembangan pembelajaran di masa mendatang. Penelitian ini juga berupaya untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu bagaimana pengaruh penggunaan Gimkit dalam membangun self-awareness peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Adapun pada bagian pengujian hipotesis ini merupakan bagian dari penyelesaian sementara pada penelitian untuk mengetahui kebenaran data. Atau dengan kata lain uji hipotesis adalah metode statistik untuk menentukan data apakah ada bukti yang cukup dalam data sampel sehingga dapat disimpulkan antara hubungan atau kondisi yang berlaku pada keseluruhan populasi.

Pada pengujian normalitas meliputi beberapa bagian antara seperti pada hasil perolehan pada pretest dan hasil perolehan posttest dengan sub indeks berupa statistic, df, dan sig. Adapun dengan perolehan berikut dapat disimpulkan bahwasanya peneliti mengacu kepada kolmogorov karena Uji Kolmogorov-Smirnov lebih tepat dipilih dibandingkan Shapiro-Wilk ketika jumlah sampel penelitian relatif besar (umumnya $n \geq 50$). Uji K-S dirancang untuk menguji distribusi data yang lebih besar secara efisien dan dianggap lebih fleksibel dalam berbagai aplikasi kuantitatif. di banding dengan shapiro wilk lebih sensitive

Hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelas eksperimen menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Pada pretest, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 dan Shapiro-Wilk 0,389. Sedangkan pada posttest, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov 0,200 dan Shapiro-Wilk 0,736. Semua nilai signifikansi $>0,05$, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal

Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol menggunakan dua metode statistik. Pada *pretest*, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov (0,200) dan Shapiro-Wilk (0,480) menunjukkan distribusi normal. Demikian pula pada *posttest*, kedua uji menghasilkan nilai signifikansi $>0,05$ (Kolmogorov-Smirnov 0,200 dan Shapiro-Wilk 0,417), yang mengkonfirmasi normalitas data. Hasil ini memenuhi asumsi parametrik untuk analisis lebih lanjut.

Hasil uji normalitas pretest untuk kelas eksperimen dan kontrol menggunakan dua metode. Pada kelas eksperimen ($n=20$), nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov 0,200 dan Shapiro-Wilk 0,389. Kelas kontrol ($n=22$) menunjukkan signifikansi 0,200 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,480 (Shapiro-Wilk). Semua nilai $>0,05$ mengindikasikan data berdistribusi normal di kedua kelompok, memenuhi asumsi analisis parametrik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit memiliki pengaruh signifikan dalam membangun kesadaran diri peserta didik. Pengujian hipotesis bertujuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media tersebut terhadap kesadaran diri peserta didik. Uji normalitas

dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dari pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk kelas eksperimen dan kontrol pada pretest dan posttest semuanya lebih besar dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini memenuhi asumsi parametrik yang diperlukan untuk analisis lebih lanjut.

Penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis game memiliki pengaruh signifikan dalam membangun self-awareness peserta didik. Hasil uji statistik menunjukkan peningkatan rata-rata gain sebesar 65,4993 pada kelas eksperimen dibandingkan 37,1318 pada kelas kontrol, dengan nilai signifikansi 0,001 (Independent Sample t-Test). Temuan ini sejalan dengan teori game-based learning (GBL) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa (Gee, 2003) (Kiili et al, 2023).

Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran diri melalui fitur umpan balik instan dan mekanisme refleksi mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Flavell (2020) yang menekankan bahwa *metacognition* (termasuk *self-awareness*) berkembang melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang responsif. Hasil angket juga menunjukkan 88,8% peserta didik merasakan peningkatan pemahaman diri setelah menggunakan Gimkit, didukung oleh teori *Social Emotional Learning* (SEL) dari CASEL Model (Jones et al, 2022).

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk menilai keseragaman varians antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data pretest bersifat homogen, sedangkan varians data posttest tidak homogen. Meskipun demikian, analisis menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara nilai pretest kedua kelas, tetapi terdapat perbedaan signifikan pada posttest, dengan nilai signifikansi 0,001. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit secara signifikan meningkatkan kesadaran diri peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Analisis gain ternormalisasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata gain sebesar 65,4993, sedangkan kelas kontrol hanya 37,1318. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi menggunakan Gimkit lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran diri peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Uji hipotesis lebih lanjut mengonfirmasi bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan kesadaran diri antara kedua kelas, dengan nilai signifikansi yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit memberikan dampak positif yang signifikan.

Hasil angket yang disebarakan kepada peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Gimkit. Indikator seperti kemudahan akses, penyajian materi, fitur menarik, dan umpan balik yang diberikan oleh Gimkit mendapatkan skor tinggi. Sebanyak 88,8% responden menyatakan bahwa Gimkit efektif dalam membangun kesadaran diri mereka dalam konteks Pendidikan Pancasila. Temuan ini sejalan dengan literatur yang menunjukkan bahwa game-based learning dapat meningkatkan keterlibatan dan

pemahaman peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan refleksi mendalam.

Selain dengan data yang ada di atas, jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang meneliti hal serupa yang di paparkan oleh susilowati pada hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan kompetensi sosial emosional ini sangatlah berpengaruh dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang ditunjukan dengan peserta didik yang senang dan juga dapat mandiri dalam berinteraksi serta peserta didik dapat manajemen diri nya sendiri disisi lain pada penelitian ini akan berfokus kepada peserta didik dan pada variabel yang digunakan menggunakan media Gimkit yang dimana berlawanan pada kompetensi seorang pendidika dalam penggunaan media . Namun jika kita lihat berdasarkan kepada teori konstruktivisme mendapatkan pemaparan berupa model pendekatan yang memiliki varian alternatif sebagai jawaban kekurangan atas pemahaman behavioristik yang dimana dalam penelitian ini mencakup hal tersebut dengan melakukan beberapa bentuk pengketesan sehingga peserta didik dapat turut berpartisipasi secara aktif.

Berdasarkan kepada hasil ini jika dikaitkan dengan teori pengaruh media yang dipaparkan oleh Muliadin Ningrat menjelaskan bahwasanya media game pembelajaran berbasis kepada permainan dapat meningkatkan kesadaran dan juga interaktif berdasarkan kepada umpan balik yang diberikan (Ningrat et al, 2024). Hal ini sesuai dengan penelitian ini yaitu pengaruh yang baik dan secara signifikan perubahan dari penggunaan media *Gimkit* dalam membangun kesadaran diri peserta didik.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Gimkit* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya meningkatkan kesadaran diri peserta didik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, *Gimkit* dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam membangun kesadaran diri peserta didik, serta dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

Dalam pandangan peneliti, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti *Gimkit* sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Di era digital, di mana siswa lebih akrab dengan teknologi, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. *Gimkit*, dengan fitur-fitur menariknya, tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan berkolaborasi dalam proses belajar. Hal ini sangat penting, terutama dalam konteks Pendidikan Pancasila yang mengedepankan nilai-nilai sosial dan moral.

Selain itu, peneliti percaya bahwa penggunaan *Gimkit* dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran konvensional yang sering kali dianggap monoton. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Ini juga sejalan dengan perkembangan kurikulum yang semakin menekankan pada pembelajaran berbasis kompetensi dan pengembangan karakter siswa. Oleh karena itu,

penting bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi dan menerapkan berbagai metode inovatif dalam pengajaran mereka.

Akhirnya, peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah-sekolah lain untuk menerapkan media pembelajaran berbasis game dalam kurikulum mereka. Dengan demikian, diharapkan akan ada peningkatan yang signifikan dalam kesadaran diri dan keterampilan sosial emosional peserta didik. Penggunaan Gimkit dan media sejenisnya tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membantu mereka menjadi individu yang lebih sadar dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game, khususnya Gimkit, memiliki pengaruh signifikan dalam membangun kesadaran diri peserta didik di SMA Laboratorium Percontohan UPI. Melalui pendekatan kuasi eksperimen, penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan Gimkit dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan yang signifikan dalam aspek self-awareness dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai posttest kelompok eksperimen jauh lebih tinggi, dengan rata-rata gain yang menunjukkan efektivitas penggunaan Gimkit dalam meningkatkan kesadaran diri peserta didik.

Selain itu, hasil angket yang disebarakan kepada peserta didik di kelas eksperimen mengindikasikan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Gimkit. Indikator seperti kemudahan akses, penyajian materi yang jelas, dan fitur menarik dari Gimkit mendapatkan skor tinggi, menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek emosional dan sosial peserta didik. Dengan demikian, Gimkit terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran yang menekankan pada pengembangan karakter dan nilai-nilai sosial.

Akhirnya, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan meningkatnya kesadaran diri peserta didik, diharapkan mereka dapat lebih memahami dan mengelola emosi mereka, serta berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosial mereka. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar sekolah-sekolah lain mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Gimkit dalam kurikulum mereka, sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional dan kesadaran diri peserta didik di era digital ini. Implementasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang lebih bertanggung jawab dan berintegritas dalam masyarakat.

Daftar Pustaka

- Afkarina, M., & Hazawawi, M. (2025). Eksplorasi Teori Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pendidikan Kontemporer. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 1–444. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2887>
- Arbayah. (2021). Penerapan Teori Humanistik Carl Rogers Dalam Pembelajaran PAI. *Tarbawiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 33–50. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v5i1.2894>
- Armianti, R., Yunita, S., Dharma, S., Negeri, U., Pancasila, P., & Pancasila, P. P. (2024). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk penguatan profil pelajar Pancasila. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02>
- Balakrishna. (2023). Game-Based Learning: Alternative Approaches to Teaching and Learning Strategies in Health Sciences Education. 1–16. <https://doi.org/10.22521/edupij.2024.132.6>
- Budiastuti, D. D., & Agustinus Bandur, P. D. (2024). Validitas Dan Reliabilitas Validitas Dan Reliabilitas Penelitian. *Jurnal Sari Pediatri*, 22(38), 1–16. <https://doi.org/10.14238/sp22.6.2021.343-50>
- Carden, J., Jones, R. J., & Passmore, J. (2022). Defining Self-Awareness in the Context of Adult Development: A Systematic Literature Review. *Journal of Management Education*, 46(1), 140–177. <https://doi.org/10.1177/1052562921990065>
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa. *Jurnal Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 1–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. CA: SAGE Publications. <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>
- Dawis, A. M., Meylani, Y., Heryana, N., Alfathoni, M. A. M., Sriwahyuni, E., Ristiyana, R., Januarsi, Y., Wiratmo, P. A., Dasman, S., Mulyani, S., Agit, A., Shoffa, S., & Baali, Y. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. https://www.researchgate.net/publication/374169624_PENGANTAR_METODOLOGI_PENELITIAN
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)* 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fathani, A. H., Game, D., & Learning, B. (2024). Penerapan Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan. *Jurnal Edukasi & Teknologi Pembelajaran UMRI*, 05(01), 1–14. <https://ejournal.umri.ac.id/index.php/eduteach/article/download/6594/2920/>

- Flavell, J. H. (2020). Metacognition and Cognitive Monitoring A New Area of Cognitive — Developmental Inquiry. 34(10), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0003-066X.34.10.906>
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan. <https://bit.ly/3N8n7Xb>
- Goleman, D., & Boyatzis, R. E. (2021). Emotional Intelligence Has 12 Elements . Which Do You Need to Work On ? 12 Elements . Which Do You Need to Work On ? 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/EMR.2021.3064033>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), Tahta Media Group. Tahta Media Group. [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf) [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42716/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42716/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf)
- Iswandi, D. (2019). Dimensions Of Civil Education Culicular As An. *Jurnal Civicus*, 19 (1), 1–8. <https://ejournal.upi.edu/index.php/civicus/article/viewFile/25928/22654>
- Ningrat, M., Mangesa, R. T., & Miru, A. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game pada Minat Belajar Siswa di SMK Mutiara Ilmu Makassar. *Information Technology ...*, 3(2), 1–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Pratiwi, A. C., Daud, F., & Taiyeb, A. M. (2024). Pelatihan pemanfaatan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis game bagi guru sekolah menengah. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (JHP2M)*, 3(April), 1–76. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i1.2346>
- Pratiwi, A. C., Daud, F., & Taiyeb, A. M. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (JHP2M)*, 3(April), 1–76. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i1.2346>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peran Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1–42. [https://www.researchgate.net/publication/349715889 TUGAS DAN PERANAN GURU DALAM PROSES PENINGKATAN BELAJAR MENGAJAR](https://www.researchgate.net/publication/349715889_TUGAS_DAN_PERANAN_GURU_DALAM_PROSES_PENINGKATAN_BELAJAR_MENGAJAR)
- Shugufta Naseem, N., & Naila Naseer, M. R. (2022). Testing the CASEL model: Exploring relationship between social emotional competencies and academic performance of distance learners. <https://doi.org/10.59075/3am7tr30>
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta. [https://www.researchgate.net/publication/377469385 METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN RD](https://www.researchgate.net/publication/377469385_METODE_PENELITIAN_KUANTITATIF_KUALITATIF_DAN_RD)
- Susilowati, I. (2024). Peran guru berkompetensi sosial emosional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membangun school well-being di SMA Negeri 5 Semarang. *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1–742. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/download/2644/2782/15303>

-
- Syakira, A. R. (2023). Pengaruh Gamifikasi Digital Terhadap Kecerdasan Peserta didik di SMP Negeri 1 Haurgeulis. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wulandari, A. P., & Salsabila. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 1–25. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1074>
- Yuliandri, B. S. (2021). Social Emotional Learning (SEL) to reduce student academic stress during the COVID-19 pandemic. *Proceeding of Inter-Islamic University Conference on Psychology*, 1(1), 1–8. <https://press.umsida.ac.id/index.php/iiucp/article/view/601/432?download=pdf>