

ABSTRAK

Siti Azizah Savitri, 1212050170 (2026). “Penerapan Media *Game Gimkit* Dengan Model *Collaborative Learning* Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan *Self-Confidence*”

Kemampuan komunikasi matematis dan *self-confidence* merupakan aspek penting dalam pembelajaran matematika. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam menyampaikan ide-ide matematika dan memiliki rasa percaya diri yang belum baik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media *game Gimkit* dengan model *collaborative learning* terhadap kemampuan komunikasi matematis peserta didik dan *self-confidence*. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII di salah satu SMP di Kota Bandung pada tahun ajaran 2025/2026. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang dipilih secara *purposive sampling*, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *game Gimkit* dengan model *collaborative learning* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan komunikasi matematis serta angket *self-confidence*. Data analisis menggunakan perhitungan *n-gain*, serta uji prasyarat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kemampuan komunikasi matematis peserta didik yang belajar menggunakan media *game Gimkit* dengan model *collaborative learning* meningkat lebih baik dibandingkan peserta didik yang belajar dengan pembelajaran konvensional; (2) ada perbedaan kemampuan komunikasi matematis peserta didik tergantung pada *self-confidence* mereka; (3) tidak ada pengaruh antara penggunaan media *game Gimkit* dengan model *collaborative learning* serta tingkat *self-confidence* terhadap kemampuan komunikasi matematis peserta didik.

Kata Kunci: *Gimkit, Collaborative Learning, Kemampuan Komunikasi Matematis, Self-Confidence*