

Pengaruh Media Gamifikasi Pada *Platform* Educaplay Terhadap *Self-Efficacy* Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS

Dinda Zalsa Bella Sintya Nur Intan ¹⁾, Sukma Perdana Prasetya ²⁾, Hendri Prastiyono ³⁾, Riyadi ⁴⁾

1) Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Proses Pembelajaran IPS menuntut pendekatan yang dapat memberikan pengalaman belajar bermakna dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Pembelajaran yang sering kali menggunakan pendekatan konvensional serta bersamaan menggunakan media tradisional atau non-digital mengakibatkan kejenuhan dalam aktivitas belajar yang berdampak negatif pada tingkat kepercayaan diri (*Self-efficacy*) dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh urgensi untuk menemukan aktivitas belajar yang menyenangkan dan inovatif dalam meningkatkan aspek psikologis peserta didik. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh media gamifikasi pada platform Educaplay terhadap tingkat *Self-efficacy* dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif eksperimen semu (Quasi-experimental design) melalui pendekatan post-test only control group design. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 24 Surabaya dengan mengambil sampel sejumlah 56 peserta didik yang terdiri dari kelas 7A sebagai kelas eksperimen dan kelas 7C sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan teknik angket dan dokumentasi, yang dianalisis melalui uji regresi linear sederhana dan uji independent t-test dengan bantuan aplikasi IBM *Statistics 26 for window*. Pengujian hipotesis menggunakan uji prasyarat normalitas (*Shapiro-Wilk*), homogenitas (*Levene*), heterokedastisitas (*glejser*), dan linearitas (*deviation from linearity*). Proses penerapan media gamifikasi pada platform educapaly menggunakan metode pembelajaran *games based learning* yang memanfaatkan elemen-elemen permainan. Pemanfaatan teknologi interaktif dengan unsur permainan sebagai inovasi belajar yang diterapkan dalam pembelajaran berpengaruh pada peningkatan *Self-efficacy* dan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menyatakan bahwa media gamifikasi pada platform educaplay berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat *Self-efficacy* dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Gamifikasi, Educaplay, *Self-efficacy*, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS

Abstract

The Social Studies learning process requires an approach that provides meaningful learning experiences and increases students' active participation. The frequent use of conventional teaching methods alongside traditional or non-digital media often leads to learning fatigue, which negatively affects students' self-efficacy and motivation. This research is driven by the urgency to discover enjoyable and innovative learning activities that can enhance students' psychological aspects. The main objective of this study is to examine the effect of gamification media using the Educaplay platform on students' self-efficacy and learning motivation in Social Studies. This study employs a quantitative quasi-experimental design with a post-test only control group approach, conducted at SMP Negeri 24 Surabaya with a sample of 56 students, consisting of class 7A as the experimental group and class 7C as the control group. Data were collected using questionnaires and documentation, and analyzed through simple linear regression and independent t-tests with the assistance of IBM SPSS Statistics 26 for Windows. Hypothesis testing involved prerequisite tests including normality (Shapiro–Wilk), homogeneity (Levene), heteroscedasticity (Glejser), and linearity (Deviation from Linearity). The implementation of gamified media on the Educaplay platform used a game-based learning method that incorporates game elements, and the use of interactive technology with gaming components as a learning innovation positively influenced students' self-efficacy and motivation. The research findings indicate that gamification media through the Educaplay platform has a positive and significant effect on students' self-efficacy and learning motivation in Social Studies.

Keywords: Map Media, Analytical Ability, worksheet

How to Cite: Intan. D.Z.B.S.N., dkk (2025). P Pengaruh Media Gamifikasi Pada Platform Educaplay Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (02): halaman 129 – 141

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai aktivitas belajar yang tidak hanya melihat dari aspek penguasaan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga berfokus pada aspek psikologis yang mendalam pada peserta didik. Aspek psikologis menjadi landasan utama dalam mengetahui seberapa jauh seorang peserta didik dapat beradaptasi dengan lingkungannya, khususnya bagaimana cara mereka dalam menghadapi tantangan dan hambatan dalam melakukan proses belajarnya yang berhubungan dengan ranah psikologi pendidikan (Yuli Fitria, 2022). Dalam aspek ini tidak hanya melihat mekanisme belajar, tetapi juga melihat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi motivasi, persepsi, serta sikap dari peserta didik terhadap proses pembelajaran. Aspek psikologi pendidikan bertujuan dalam memahami karakteristik dari psikologi peserta didik sehingga dapat mengoptimalkan proses aktivitas belajar berjalan secara efektif dan efisien (H. Hanifah et al., 2020). Salah satu aspek psikologi pendidikan yang vital untuk diperhatikan yakni *Self-efficacy* dan motivasi belajar peserta didik.

Self-efficacy pada aspek akademik diartikan sebagai bentuk keyakinan pada seseorang yang membawa mereka menuju keberhasilan akademik (Ratih, 2018). Adanya *Self-efficacy* pada aktivitas belajar berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menghadapi permasalahan yang muncul dalam proses belajarnya (Oktariani, 2018). Ketika *Self-efficacy* ada pada seseorang, maka memungkinkan untuk membentuk keyakinan diri melalui keterampilan dan kemampuan yang dimiliki dalam menghadapi penyelesaian masalah (Subaidi, 2016). Hal ini dapat memaksimalkan potensi dalam diri peserta didik agar bekerja dengan sepenuhnya apabila disertai dengan tingkat *Self-efficacy* yang tinggi (Qomariah et al., 2022). Ketika tingkat *Self-efficacy* peserta didik rendah, maka mereka lebih mudah untuk menyerah dalam menghadapi kesulitan dan sebaliknya ketika peserta didik memiliki rasa percaya diri tinggi maka lebih mudah dalam proses pembelajaran (Mufidah Nur Salamah, 2019). Misalnya, ketika peserta didik memiliki kepercayaan diri yang kuat, maka ketika melihat tugas yang menantang dipandang sebagai hambatan dan harus dituntaskan. Hal ini berlainan jika peserta didik memiliki tingkat *Self-efficacy* yang rendah, adanya penugasan yang diberikan dianggap sebagai suatu hambatan yang mempersulit mereka dan pada akhirnya tidak mudah untuk menyelesaikannya.

Kunci determinan proses pembelajaran pada ranah afektif selain tingkat *Self-efficacy* juga terdapat tingkat motivasi belajar yang memegang peran penting dalam meraih aktivitas belajar yang efektif (Novitasari, 2023). Dalam membangkitkan gairah dan rasa semangat peserta didik, motivasi menjadi bagian dari penting pada proses belajar (Astriyani et al., 2018). Motivasi mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu (Baharsyah et al., 2023). Peserta didik yang cenderung memiliki motivasi tinggi, beriringan dengan rasa tanggung jawab dalam mengambil sebuah risiko melalui aktivitas belajar yang sungguh-sungguh. Akan tetapi kondisi tersebut berbanding jika peserta didik memiliki motivasi yang rendah dalam aktivitas belajarnya, maka berujung pada proses belajar yang kurang efektif ketika mereka hanya memandang sebelah mata dalam penugasan, munculnya rasa suntuk, dan tidak adanya keseriusan belajar (Emda, 2018). Motivasi belajar mendukung peserta didik dalam menggerakkan dan mengarahkan dalam aktivitas belajar yang lebih baik sehingga memperoleh hasil yang maksimal (Widiasih et al., 2018). Namun seiring berjalannya waktu peserta didik akan menghadapi permasalahan dengan situasi yang beragam, sehingga berakibat pada kurangnya motivasi belajar. Ketika peserta didik mengalami kekurangan motivasi hal ini berdampak pada proses pembelajaran. Maka perlu memperhatikan motivasi belajar peserta didik sebagai daya pendorong untuk melakukan proses pembelajaran yang berasal dari dalam diri maupun dari luar yang dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik (Monika & Adman, 2017)

Aktivitas belajar yang mendapati rendahnya tingkat Self-efficacy yang merujuk pada kurangnya motivasi belajar salah satunya pada pembelajaran IPS. Menurut Nursid dalam (Surahman & Mukminan, 2017b) pendidikan IPS sebagai pembelajaran yang bertujuan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menanggapi isu-isu sosial dilingkungan sekitarnya, menanamkan sikap konstruktif, serta mampu menghadapi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan. Untuk menghadapi kehidupan sosial tersebut peserta didik memerlukan aspek self-efficacy dan motivasi belajar yang tinggi sehingga memungkinkan seseorang untuk memaksimalkan potensinya. Proses pembelajaran IPS mengimplementasikan materi ajar yang berpusat pada guru, yang berdampak pada aktivitas belajar peserta didik yang mengalami kekurangan pada pengembangan dan penggalan informasi (Pratiwi et al., 2023). Kecenderungan dalam proses berpikir yang menekankan pada aspek menghafal, mencatat, dan membaca dari sumber cetak yang terbatas dan selebihnya berpusat kepada guru tanpa didukung dengan variasi aktivitas yang membentuk pandangan tentang rutinitas pembelajaran IPS yang berakibat pada kejenuhan dalam proses aktivitasnya (Rizky Baihaqi & Abdul Muiz Lidinillah, 2018). Munculnya pandangan terhadap pembelajaran IPS sebagai pembelajaran kontekstual yang hanya melihat hafalan dari materi yang telah diperoleh menunjukkan bahwa eksisting pembelajaran IPS masih mengalami kekurangan dalam meningkatkan motivasi belajar dan Self-efficacy peserta didik.

Berdasarkan temuan pengamatan perilaku peserta didik di SMPN 24 Surabaya dijumpai beberapa peserta didik yang kurang memiliki kepercayaan diri dan dorongan belajar yang rendah. Pada proses pembelajaran dijumpai kondisi ketika pertanyaan diajukan oleh guru terhadap peserta didik. Proses belajar didominasi oleh peserta didik yang memilih bungkam dan enggan menjawab pertanyaan yang diberikan. Pada kesempatan lain ketika peserta didik diberikan ujian berupa ujian tulis, dijumpai beberapa jawaban peserta didik yang serupa dengan temannya. Pada kesempatan lain dalam proses pembelajaran penggunaan media pendukung menggunakan buku paket, LKS, dan hanya sedikit yang menerapkan PPT dalam mempresentasikan materi pembelajaran. Penggunaan media tersebut tidak cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Diperoleh tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran IPS dengan presentase rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 36,67% yang artinya hanya terdapat 11 peserta didik yang aktif dari jumlah total 30 peserta didik per kelas. Rendahnya partisipasi aktif peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya motivasi belajar dalam metode konvensional selama proses pembelajaran (Wahyudi et al., 2021)

Self-efficacy dan motivasi belajar pada peserta didik merupakan bagian penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. maka perlu adanya terobosan yang dapat mengontrol dan memperhatikan motivasi belajar dan *Self-efficacy* pada peserta didik (Harahap et al., 2020). Salah satu tindakan yang dapat dilakukan adalah memberikan aktivitas yang menyenangkan berupa media permainan dalam mengubah tingkah laku bermasalah yang dilakukan oleh peserta didik secara sistematis, hal ini merujuk pada media permainan sebagai kegiatan yang menyenangkan dan menjadi alat pendidikan yang bersifat mendidik (Marsela et al., 2023). Gamifikasi menjadi salah satu media baru yang digunakan dalam menerapkan proses interaksi antara manusia dengan teknologi komputer yang dikenal sebagai HCI (Human Computer Interaction), ranah psikologi, dan pengembangan permainan digital sebagai alat bantu dalam memberikan rangsangan keyakinan dan dorongan pada manusia (2019). Dalam pembelajaran, gamifikasi mengubah konteks non-game menjadi proses pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik melalui penggabungan game thinking, game mechanics serta game design.

Adapun media gamifikasi yang diterapkan pada proses pembelajaran, salah satunya yakni *platform* EducaPlay. *Platform* EducaPlay yang digagas oleh Juan Diego sebagai salah satu *platform* berbentuk website yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran menyenangkan melalui 18 jenis fitur yang disajikan, diantaranya fitur permainan 1) Unscramble Letters Game; 2) Froggy Jumps; 3) Map Quiz; 4) Matching Game; 5) Memory Game; 6) Words Search; 7) Riddle; 8) Yes or No; 9) Word search puzzle; 10) Matching Pairs; 11) Slideshow; 12) Dictation Game; 13) Fill in the Blanks Game; 14) Crossword Puzzle; 15) Video Quiz; 16) Dialogue Game; 17) Quiz; 18) Alphabet Game (Páez-

Quinde et al., 2022). Platform EducaPlay mempermudah peserta didik untuk belajar lebih baik dengan media pembelajaran yang menyenangkan (Surachmi & Sison, 2021). Melalui platform EducaPlay membantu peserta didik menciptakan keyakinan diri dan dorongan belajar, serta keluar dari pembelajaran yang bersifat monoton didukung dengan platform EducaPlay yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran (Páez-Quinde et al., 2022).

Kompleksitas pembelajaran IPS sering kali dianggap membosankan membutuhkan penyelesaian masalah dengan mengeksplorasi metode pembelajaran yang inovatif yang dapat membangkitkan minat peserta didik serta pemahaman mereka terhadap pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan dalam mengisi kesenjangan dengan pengaruh media gamifikasi pada platform EducaPlay terhadap *Self-efficacy* dan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS. Dengan membandingkan tingkat *Self-efficacy* dan motivasi belajar pada peserta didik yang menggunakan media gamifikasi pada platform EducaPlay, maka penelitian ini untuk menguji secara empiris, mengetahui pengaruh media gamifikasi pada platform EducaPlay dalam konteks pembelajaran IPS. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPS. Oleh karenanya peneliti mengangkat penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Gamifikasi Pada Platform EducaPlay Terhadap *Self-efficacy* dan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPS”**.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah quasi-eksperimen diterapkan agar dapat mengontrol variabel yang relevan ketika kondisi tidak memungkinkan. Hal ini bertujuan untuk menguji variabel dari penelitian yang dilakukan dengan mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak dari variabel lainnya. Melalui desain penelitian, penulis dapat rancangan proses pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain “posttest only control desain”. Desain tersebut menempatkan subjek penelitian dalam dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan uji data regresi linear sederhana dan uji independent t-test dalam mengukut seberapa besar pengaruh media gamifikasi educaplay mempengaruhi variabel terikat serta melihat perbandingan rata-rata dari penerapan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan menggunakan jenis kuisisioner secara tertutup berbentuk google formulir dan sumber data primer dengan berbentuk dokumentasi untuk mengumpulkan informasi secara langsung yang diperoleh dari dokumen yang relevan dan asli, sesuai dengan topik dari penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 24 Surabaya pada bulan Februari – Maret 2025 dan data diperoleh melalui hasil kuisisioner menggunakan media google formulir dengan sampel sebanyak 56 peserta didik kelas 7A sejumlah 28 siswa dan 7C sejumlah 28 siswa. Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yakni variabel X (Media Gamifikasi Educaplay), Y1(*Self-efficacy*), dan Y2 (Motivasi Belajar) pada pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media gamifikasi pada platform educaplay terhadap tingkat *Self-efficacy* dan motivasi belajar peserta didik. Maka pada bagian ini disajikan hasil deskripsi data berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan. Kumpulan data yang diperoleh peneliti diperoleh dari penyebaran kuisisioner berupa instrumen pertanyaan yang mewakili setiap indikator pengukuran pada setiap variabel sebagai dasar dari pengambilan data. Penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana serta uji independent t-test untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan melihat presentase dari hasil koefisien determinasi dan rata-rata perbedaan kelas eksperimen dan kontrol yang dibantu oleh SPSS 26.0 For windows.

Penelitian ini menggunakan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui hasil data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Shapiro-wilk dengan dasar pengambilan keputusan nilai asym.sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$). Proses uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistic 26 dengan menggunakan taraf nilai signifikan 5%. Berikut hasil uji normalitas 2 variabel yakni variabel Y1 (*Self-efficacy*) dan Y2 (Motivasi Belajar) yang disajikan dalam tabel.

Tabel 1. Uji Normalitas Self-efficacy dan Motivasi belajar Shapiro-Wilk

Self-efficacy dan Motivasi Belajar	Shapiro-Wilk		
	Variabel	Kelas	Sig.
	<i>Self-efficacy</i>	Eksperimen	0,469
		Kontrol	0,638
	Motivasi Belajar	Eksperimen	0,777
		Kontrol	0,370

Sumber : Data Primer Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil signifikansi dua variabel yakni *Self-efficacy* dan motivasi belajar. Pada variabel self efficacy diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen sejumlah 0,469 dan pada kelas kontrol diperoleh 0,638. Sedangkan untuk variabel motivasi belajar diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sejumlah 0,777 dan pada kelas kontrol 0,370. Diketahui bahwa keseluruhan hasil uji normalitas yang meliputi kelas eksperimen dan kontrol pada variabel self-efficacy dan motivasi belajar diatas $>0,05$. Berdasarkan pedoman shapiro-wilk dengan dasar pengambilan keputusan nilai asym.sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$) maka seluruh hasil kedua variabel dinyatakan berdistribusi normal.

Tahap setelah uji normalitas untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak, maka selanjutnya dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Pada uji ini, peneliti menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic 26. Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah dari dua kelompok atau lebih pada populasi memiliki variansi yang sama dengan melihat tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$). Berikut hasil uji homogenitas dua variabel yakni variabel Y1 (*Self-efficacy*) dan Y2 (Motivasi Belajar) yang disajikan dalam tabel.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variance		
<i>Self-efficacy</i>		Sig.
	Based on Mean	0,087
	Based on Median	0,086
	Based on Median and with adjusted df	0,087
	Based on trimmed mean	0,088
Motivasi Belajar	Based on Mean	0,063
	Based on Median	0,080
	Based on Median and with adjusted df	0,081
	Based on trimmed mean	0,063

Sumber : Data Primer Penelitian (2025)

Hasil uji homogenitas pada tabel diatas diketahui bahwa variabel *Self-efficacy* (Y1) dan motivasi belajar (Y2) memperoleh keseluruhan nilai signifikansi $>0,05$. Berdasarkan pedoman nilai homogenitas yang melihat tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$) yang artinya dapat disimpulkan

variabel *Self-efficacy* dan motivasi belajar dinyatakan bersifat homogen. Pada pengujian asumsi klasik, homogenitas varians mendukung validasi kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji hipotesis independent t-test.

Pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana yang diperkuat dengan hasil data yang tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dan data dinyatakan linear. uji heteroskedastisitas yang bertujuan untuk mengetahui adanya ketidaksamaan varian dari residual model regresi dalam model regresi yang terbentuk. Penelitian ini dikatakan memiliki data yang baik ketika data tidak mengalami heteroskedastisitas atau data terjadi heterokedestisitas. Hal ini dapat terjadi apabila varian dari variabel pada model regresi memiliki hasil nilai yang sama atau konstan. Pada uji heterokadastisitas penelitian ini menggunakan “Uji Glejser” yang bertujuan mengetahui lebih sensitif dlam mendeteksi gejala heterokadastisitas.

Tabel 3. Uji Heteroskedastisitas Self-Efficacy dan Motivasi Belajar

Variabel	Model	Coefficients ^a (Heterokedastisitas)
		Sig.
Self-Efficacy	(Constant)	0,012
	Media educaplay	0,185
Motivasi Belajar	(Constant)	0,243
	Media educaplay	0,839

Sumber : Data Primer Penelitian (2025)

Tabel diatas menyajikan hasil uji heterokadastisitas pada variabel X terhadap Y1 yang menyatakan bahwa diperoleh nilai Sig 0,185 dan pada variabel media gamifikasi educaplay (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y2) yang menyatakan bahwa diperoleh nilai sig 0,839. Adapun dasar pengambilan keputusan menggunakan uji park yakni jika nilai signifikansi $>0,05$, maka data dinyatakan tidak terjadi gejala heterokadastisitas pada model regresi dan jika diperoleh nilai signifikansi $<0,05$, maka data yang diperoleh dinyatakan terjadi gejala heterokadastisitas. Dari hasil tabel diatas yang menyatakan bahwa nilai Sig 0,185 dan 0,839 yang artinya $>0,05$, maka dapat dinyatakan data baik dan tidak terjadi gejala heterokadastisitas.

Penelitian ini menggunakan uji linieritas sebagai syarat sebelum melakukan uji hipotesis regresi linear sederhana pada asumsi klasik. Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui bagaimana dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak yang dilihat dari nilai signifikansi. Pada uji linieritas penelitian ini melihat hubungan antara variabel media gamifikasi educaplay (X) terhadap variabel *Self-efficacy* (Y1) dan variabel gamifikasi educaplay (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y2). Maka diperoleh dua hasil uji linieritas yakni X terhadap Y1 dan X terhadap Y2. Pada uji linieritas SPSS menggunakan *test for lineiary* dengankreteria dalam melakukan uji linieritas dikatakan linear jika nilai sig $<0,05$.

Tabel 4. Uji Linearitas Self-Efficacy dan Motivasi Belajar

Self Efficacy Media educaplay	ANOVA Table (Linearitas)	Sig.
	Deviation from Liniearity	0,925
Motivasi Belajar		0,769

Pada tabel uji linieritas diatas diketahui bahwa jika hasil signifikansi *Deviantion From Liniearity* $> 0,05$ maka data tersebut dinyatakan memiliki hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat, namun jika hasil signifikansi $<0,05$ maka dinyatakan tidak ada hubungan linear antara variabel bebas

dan variabel terikat. Hasil uji linearitas pada tabel diatas diperoleh hasil sig 0,925 pada variabel self-efficacy dan nilai sig 0,769 pada motivasi belajar yang artinya $>0,05$. Maka dari hasil uji signifikansi koefisien regresi tersebut pada variabel bebas dinyatakan terdapat hubungan linear dengan variabel terikat yakni terdapat hubungan linear antara media gamifikasi educaplay dengan *Self-efficacy* dan media gamifikasi educaplay terhadap motivasi belajar.

Uji signifikansi koefisien regresi (uji t) memiliki kreteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ sedangkan untuk derajat bebas (df) = n (jumlah sampel) – k (jumlah variabel). Maka berdasarkan rumus (df) diperoleh $t_{tabel} = 1,70562$. Selain itu pada uji signifikansi koefisien regresi (uji t) menggunakan taraf signifikansi $<0,05$. Berikut tabel hasil SPSS 26 uji signifikansi koefisien regresi (uji t)

Tabel 5. Uji Signifikansi Koefisien Regresi (uji t)

Model	T	Sig
(Constant)	2,476	0,020
Media educaplay terhadap <i>Self-efficacy</i>	9,981	0,000
(Constant)	2,284	0,031
Media educaplay terhadap Motivasi Belajar	10,374	0,000

Sumber : Data Primer Penelitian (2025)

Berdasarkan hasil uji signifikansi koefisien regresi (uji t) yang disajikan pada tabel diatas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,981 yakni lebih besar daripada nilai t_{tabel} sebesar 1,70562. Maka nilai t_{hitung} 9,981 $>$ nilai t_{tabel} 1,70562 dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh signifikan antara variabel Media Gamifikasi Educaplay terhadap variabel *Self-efficacy* Peserta Didik, sehingga semakin tinggi penggunaan media gamifikasi educaplay, maka semakin tinggi tingkat *Self-efficacy* peserta didik. Pada variabel motivasi belajar diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,374 yakni lebih besar daripada nilai t_{tabel} sebesar 1,70562. Maka nilai t_{hitung} 10,374 $>$ nilai t_{tabel} 1,70562 dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh signifikan antara variabel Media Gamifikasi Educaplay terhadap variabel motivasi belajar Peserta Didik.

Hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien determinasi (R square) yang bertujuan untuk memprediksi hasil dari seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, yakni variabel media gamifikasi educaplay (X) terhadap tingkat motivasi belajar peserta didik (Y2). Berikut hasil R square pada SPSS yang disajikan dalam bentuk tabel model summary :

Tabel 6. Koefisien determinasi Self Efficacy dan Motivasi Belajar

Model Summary		
Model	R	R Square
Self-Efficacy	0,891	0,793
Motivasi Belajar	0,897	0,805

Sumber : Data Primer Penelitian (2025)

Hasil tabel model summary diatas menunjukkan bahwa nilai r square yakni 0,891. Nilai tersebut diperoleh dari hasil penguadratan koefisien korelasi yakni R sehingga diperoleh $0,891^2 = 0,793$. Maka diperoleh koefisien determinasi (R square) 0,891 atau senilai dengan 1%. Nilai R square menyatakan bahwa media gamifikasi educaplay berpengaruh pada *Self-efficacy* peserta didik sebesar 89,1%. Sedangkan sisanya 10,9% dipengaruhi oleh faktor lain. Pada variabel motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai square yakni 0,897. Nilai tersebut diperoleh dari hasil penguadratan koefisien korelasi yakni R sehingga diperoleh $0,897^2 = 0,805$. Maka diperoleh koefisien determinasi (R square) 0,897

atau senilai dengan 1%. Nilai R square menyatakan bahwa media gamifikasi educaplay berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik sebesar 89,7%. Sedangkan sisanya 10,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media gamifikasi pada platform educaplay sangat tinggi mempengaruhi tingkat self- efficacy sebesar 89,1 % dan mempengaruhi tingkat motivasi belajar 89,7% pada peserta didik.

Hasil pengujian independent sample T-test yang bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata antara dua sampel yang tidak berpasangan sebagai penguat dalam membuktikan seberapa besar pengaruh media gamifikasi educaplay. Syarat sebelum melakukan uji signifikansi koefisien regresi (uji t) memastikan data berdistribusi normal dan homogen dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas. Setelah diketahui hasil data berdistribusi normal dan homogen, maka peneliti melakukan uji statistik parametrik, yakni independent sample t-test. Pada uji ini, peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistic 26 dengan taraf signifikansi 5%. Berikut hasil uji signifikansi koefisien regresi (uji t) kelas eksperimen dan kontrol pada variabel media gamifikasi educaplay terhadap self-efficacy dan media gamifikasi edjcaplay terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Tabel 7. Uji Independent Sampel T-test Self-efficacy dan Motivasi Belajar

Independent Samples Test		
		t-test for Equality of Means
		Sig. (2-tailed)
Self-Efficacy	Equal variances assumed	0,002
	Equal variances not assumed	0,002
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	0,000
	Equal variances not assumed	0,000

Sumber : Data Primer Penelitian (2025)

Pada tabel uji independent t-test diatas menunjukkan nilai sig. (2-tailed) media gamifikasi terhadap *self-efficacy* sebesar 0,002 dan nilai sig. (2-tailed) media gamifikasi terhadap motivasi belajar sebesar 0,000. Pada dasar kreteria penerimaan uji independent t-test diketahui bahwa H_a diterima apabila nilai signifikansi $>0,05$ dan H_0 ditolak. Berdasarkan tabel pengujian diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,02 pada self-efficacy dan 0,000 pada motivasi belajar yang artinya $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media gamifikasi educaplay terhadap *self-efficacy* dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Dasar diterimanya H_a didukung dengan perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penggunaan media gamifikasi educaplay. Pada uji independent t-test diperoleh rata-rata kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut :

Tabel 8. Uji Independent t-test kelas eksperimen dan kelas kontrol pada self-efficacy dan Motivasi belajar

Variabel	Group Statistics		
<i>Self-efficacy</i>	Kategori	N	Mean
	Kelas_Eksperimen	28	90,46
	Kelas_Kontrol	28	74,82
Motivasi belajar	Kelas_Eksperimen		
	Kelas_Kontrol		

Sumber : Data Primer Penelitian (2025)

Tabel diatas merupakan hasil uji variabel *self-efficacy* pada kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan analisis deskriptif dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kuesioner kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yakni $90,46 > 74,82$ yang berarti penggunaan media gamifikasi educaplay berpengaruh terhadap tingkat self-efficacy peserta didik pada pembelajaran IPS. Sedangkan hasil uji variabel Motivasi Belajar pada kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan analisis deskriptif dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kuesioner kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yakni $68,04 > 52,89$ yang berarti penggunaan media gamifikasi educaplay berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

PEMBAHASAN

Hasil temuan ini memperkuat teori self-efficacy Albert Bandura yang menyatakan bahwa kepercayaan seseorang pada kemampuan dirinya menjadi bagian utama dalam menentukan seseorang tersebut dalam berpikir, merasakan, dan mengambil keputusan melalui beberapa komponen yakni tingkatan, kekuatan, dan keterhubungan. dalam membentuk self-efficacy (Faizah, 2015). Media gamifikasi pada platform Educaplay menyajikan fasilitas pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif sebagai kunci utama dalam membentuk efikasi diri yakni keberhasilan bertahap (*mastery experiences*). Pada pengalaman belajar ini, peserta didik mendapatkan tantangan dengan tingkat kesulitan yang berbeda serta terdapat umpan balik (*feedback instan*) dari keberhasilan yang mereka raih, maka dengan adanya umpan balik tersebut secara tidak langsung berdampak pada tumbuhnya keyakinan pada diri peserta didik terhadap kompetensi mereka. Terdapat fitur leaderboards dan lencana digital yang dapat digunakan dalam mengetahui perkembangan belajar peserta didik secara langsung, sehingga mereka dapat membandingkan hasil belajarnya dengan peserta didik yang lain. Adanya fitur tersebut membantu peserta didik dalam mengamati keberhasilan orang lain sehingga memberikan elemen pengalaman sosial (*vicarious experience*) dalam aktifitas belajarnya. Sumber yang ketiga dalam membangun self-efficacy menurut Bandura adalah adanya verbal persuasion yakni adanya umpan balik secara langsung dan memiliki nilai positif. Fitur-fitur yang disediakan oleh media gamifikasi Educaplay ini tidak ditemukan dalam metode pembelajaran konvensional (*direct learning*) yang diterapkan pada kelas kontrol. Proses pembelajaran pada kelas kontrol didominasi dengan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) berupa ceramah serta menggunakan media cetak berupa buku paket ataupun LKS sebagai pedoman dalam pembelajaran. Maka sebagai hasil penerapan media gamifikasi Educaplay pada kelas eksperimen dapat meningkatkan aspek afektif peserta didik melalui percobaan, kepercayaan diri, serta partisipasi dalam menghadapi penugasan yang memicu tantangan ketika menyelesaikannya.

Tantangan-tantangan yang ada pada jenis-jenis permainan mencerminkan bahwa komponen *level* dari teori *Self-efficacy* Albert Bandura terpenuhi secara optimal yang dilihat dari perilaku peserta didik menunjukkan kepercayaan diri yang tinggi sehingga tingkat kesiapan dalam menyelesaikan sebuah masalah sesuai dengan tingkat kesulitan yang dihadapi. Tingkat keyakinan diri peserta didik ketika dihadapkan dengan persoalan IPS meningkat karena terbiasa menghadapi permasalahan melalui tantangan interaktif berbasis media educaplay, sehingga peserta didik secara tidak langsung beradaptasi untuk tidak mudah menyerah dalam menghadapi setiap tantangan belajar (Annisa et al., 2025). Partisipasi aktif peserta didik selama penerapan media educaplay juga menunjukkan bahwa mereka dengan keyakinan penuh dapat menyelesaikan misi menyelesaikan setiap permasalahan akademik. Komponen kedua yakni kekuatan yang merujuk pada intensitas keyakinan pada peserta didik dalam menyelesaikan keseluruhan tugas. Frekuensi aktivitas belajar yang terus diulang tersebut terekam oleh platform educaplay sehingga siswa maupun guru dapat mengetahui peningkatan belajarnya secara signifikan. Hal ini berkaitan dengan pemilihan game yang disesuaikan dengan tingkat kerumitan pengerjaan, visual yang menarik, dan setiap pertanyaan evaluasi belajar yang diberikan menjadikan strategi agar peserta didik dapat mempertahankan konsistensi belajarnya (Widaraeni & Vivianti, 2021). Sebagian besar peserta didik mempertahankan antusias belajarnya tidak hanya di awal penerapan educaplay melainkan hingga akhir sesi pembelajaran. Komponen terakhir yakni generalitas yang memuat seberapa jauh keyakinan diri pada peserta didik berlaku secara

luas diberbagai situasi dan kondisi pada penugasan yang diberikan, hingga konteks pembelajaran yang berbeda. Generalisasi sebagai kemampuan dalam mentransfer keyakinan diri dari satu bidang ke bidang lainnya, yang artinya keyakinan diri pada peserta didik tidak hanya di terapkan pada satu domain namun dapat diterapkan pada domain lainnya (Alkatiri & Susilarini, n.d.). Dalam penelitian ini komponen generalisasi akan terbukti terpenuhi apabila peningkatan *Self-efficacy* pada pembelajaran IPS juga berpengaruh terhadap konteks pembelajaran yang berbeda, seperti mata pembelajaran yang berbeda dengan konteks belajar mandiri, kelompok, atau pembelajaran diluar kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, komponen generalisasi belum dapat dinyatakan terpenuhi secara valid dan empiris yang disebabkan penelitian yang hanya mengukur pada ruang lingkup yang terbatas.

Pada Hasil penelitian yang diperoleh pada tingkat motivasi belajar mendukung teori yang dikembangkan oleh Edward Desi dan Richard Ryan yakni Self-Determination Theory (SDT) yang menyatakan bahwa motivasi belajar akan tumbuh seiring dengan pemenuhan kebutuhan psikologis dasar yakni aspek otonomi, kompetensi, dan keterhubungan yang dipenuhi secara keseluruhan serta seimbang pada lingkungan belajar peserta didik (Surya et al., 2024). SDT memandang bahwa ketika peserta didik mendapatkan tekanan tidak hanya eksternal melainkan tekanan internal dapat menumbuhkan perasaan dalam dirinya yang menumbuhkan kendali atas proses belajarnya sehingga mereka mampu dalam menghadapi tantangan akademik serta tumbuhnya keterhubungan secara sosial maupun emosional. Penelitian ini melihat konsep SDT yang tercermin pada perubahan perilaku dan dorongan belajar peserta didik yang terjadi pada kelas eksperimen melalui penerapan media Educaplay pada proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari antusiasme peserta didik yang tinggi ketika mengimplementasikan media Educaplay pada proses pembelajaran. Pada aktivitas belajarnya peserta didik menunjukkan keaktifan dalam mengeksplorasi materi serta cenderung bertahan dalam melewati tantangan belajar sehingga mendorong latihan secara interaktif. Perubahan yang ditunjukkan peserta didik menunjukkan bahwa adanya kendali proses belajar pada peserta didik memberikan keleluasaan dalam memilih ritme belajar yang mereka inginkan, adanya tantangan yang dapat menguji ketahanan mereka sehingga mereka mampu dalam menyelesaikannya, serta adanya perasaan terhubung antara teman sebaya dan guru.

Penggunaan media gamifikasi Educaplay pada penelitian ini berperan dalam memfasilitasi kebutuhan dasar psikologis peserta didik. Pada aspek otonomi, media Educaplay menyediakan ruang kebebasan terhadap peserta didik dalam mengatur tempo belajarnya serta dapat menentukan waktu penggunaan berdasarkan preferensi tiap peserta didik. Media Educaplay menyediakan fitur-fitur interaktif yang dapat mendorong aspek kompetensi pada peserta didik, salah satunya fitur yang merekam aktivitas belajar peserta didik secara keseluruhan dimulai dari perolehan poin terendah hingga tertinggi, waktu pengerjaan, serta intensitas penggunaan media. Adanya rekaman aktivitas belajar menciptakan siklus positif terhadap peningkatan motivasi melalui performa belajarnya. Sementara itu, Secara teoritis, aspek keterhubungan dapat dicapai apabila peserta didik merasa memiliki komunikasi belajar yang dapat mendukung, diterima, dan kebersamaan dalam proses pembelajaran (Legault, 2020). Namun dalam praktik penggunaan educaplay, interaksi sosial antar peserta didik terjadi secara tidak merata. Keterbatasan media educaplay dalam memberikan ruang diskusi, kolaborasi, dan kelompok kerja masih kurang optimal dikarenakan setiap permainan yang diberikan bersifat individual. Hal ini diperlukan strategi pembelajaran tambahan untuk menjembatani hubungan sosial antar peserta didik dan guru seperti membentuk kelompok belajar dengan pemberian waktu diskusi hingga merefleksi aktivitas belajar yang telah dilakukan. Dengan demikian media educaplay mampu memenuhi kebutuhan otonomi dan kompeten, namun diperlukan strategi tambahan dalam memenuhi kebutuhan keterhubungan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi pada *platform EducaPlay* memberikan pengaruh signifikan dan positif terhadap *Self-efficacy* dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tujuan

mengetahui pengaruh media gamifikasi Educaplay (X) terhadap self-efficacy peserta didik (Y1) dan pengaruh media gamifikasi Educaplay (X) terhadap motivasi belajar peserta didik (Y2) maka diperoleh penggunaan media gamifikasi pada platform Educaplay berpengaruh signifikan dan positif terhadap peningkatan self-efficacy dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Penemuan tersebut berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan hasil koefisien regresi memperoleh nilai signifikansi 0,891 yang artinya terdapat 89,1 % peningkatan self efficacy peserta didik dipengaruhi oleh media gamifikasi educaplay dan 0,897 hasil koefisien determinasi dari motivasi belajar mengindikasikan terdapat kekuatan 89,7% pengaruh media educaplay terhadap variabel tersebut. Hal ini diperkuat dengan perbedaan hasil rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dan nilai sig (2-tailed) diperoleh 0,002 untuk self-efficacy dan 0,000 untuk motivasi belajar dengan taraf perbandingan nilai sig <0,05 maka hipotesis diterima. Artinya, media gamifikasi pada platform Educaplay meningkatkan kepercayaan diri peserta didik serta mendorong motivasi belajar peserta didik. penemuan pada penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengetahui seberapa besar pengaruh media gamifikasi educaplay terhadap dua aspek afektif peserta didik dalam pembelajaran IPS dan penelitian ini memperkuat teori self-efficacy dari Albert Bandura serta motivasi belajar dari Deci & Ryan berdasarkan konteks pendidikan interaktif berbasis teknologi

Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti benar—media gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengukur pengaruh media *EducaPlay* terhadap kedua aspek psikologis tersebut dalam proses belajar mengajar. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya literatur tentang efektivitas gamifikasi dalam pendidikan, khususnya dalam mendukung teori *Self-efficacy* dari Bandura dan teori motivasi dari Deci dan Ryan. Dari sisi praktis, hasil ini memberikan kontribusi penting bagi guru dan praktisi pendidikan dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih menarik dan berdampak langsung terhadap keterlibatan serta kesiapan mental siswa. *Platform EducaPlay* terbukti mampu mengubah pola pembelajaran yang cenderung pasif menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan memicu perkembangan afektif siswa dalam konteks pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkatiri, S. H., & Susilarini, T. (N.D.). *Hubungan Kecerdasan Emosional Dan Growth Mindset Dengan Self Efficacy Pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Jakarta*. 9(2), 11–19.
- Annisa, D. S., Azis, Z., & Azmi, M. B. (2025). *Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (Pbl)*. 6(1), 21–31.
- Astriyani, Triyono, & Hitipeuw, I. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dan Tindakan Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa Dengan Latar Belakang Broken Home Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(6), 806–809. [Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/](http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/)
- Baharsyah, N. I., Aisyah, A., & Samnur, S. (2023). Pengaruh Minat, Motivasi Belajar Dan Kemampuan Literasi Terhadap Hasil Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Unm Journal Of Technology And Vocational*, 7(2), 162. <https://doi.org/10.26858/Ujtv.V7i2.41161>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/Lj.V5i2.2838>
- Faizah, U. (2015). Pembentukan Self Efficacy Mahasiswa Pgra Dan Dampaknya Bagi Teacher Efficacy Alumni Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (Study Literasi & Survey Terhadap Alumni Pgra Di Yogyakarta). *Thuful A*, 3(2), 219–229.

- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>
- Marsela, F., Wahdani, N., Nurhasanah, Bahri, S., & Rosita, D. (2023). Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Visipena*, 14(1), 1–13. <https://doi.org/10.46244/visipena.V14i1.2155>
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.17509/jpm.V2i2.8111>
- Mufidah Nur Salamah, S. W. (2019). *Pengaruh Minat Belajar Dan Efikasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Ips Peserta Didik Smp Negeri 9 Yogyakarta*. 1–23.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar Sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik Dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal On Education*, 5(2), 5110–5118. <https://doi.org/10.31004/joe.V5i2.1248>
- Oktariani. (2018). Peranan Self Efficacy Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Kognisi Jurnal*, 3(1), 41–50.
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: A Gamification Tool For Academic Performance In Virtual Education During The Pandemic Covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 31–44.
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran Ips Di Semua Tingkat Pendidikan Formal (Sd, Smp Dan Sma). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.V3i3.2818>
- Qomariah, N., Utami, W. S., Larasati, D. A., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh *Self-Efficacy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Dalam Mata Pelajaran Ips Di Smpn 27 Surabaya. *Dialektika Pendidikan Ips*, 2(3), 44–56.
- Ratih, C. (2018). Keefektifan Peermodeling Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Mahasiswa Dalam Menguasai Keterampilan Berbahasa Inggris. *Hibualamo : Seri Ilmu-Ilmu Sosial Dan Kependidikan*, 2(1), 61–65. <http://journal.unhena.ac.id>
- Rizky Baihaqi, M., & Abdul Muiz Lidinillah, D. (2018). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sdn Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya. *All Rights Reserved*, 5(2), 47. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Subaidi, A. (2016). *Self-Efficacy* Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Σigma*, 1(2), 64–68.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (2016). Alfabeta.
- Surachmi, S., & Sison, K. J. S. (2021). Educaplay As Teaching Media Inn Virtual Classes. *The 3rd Bogor English Student And Teacher (Best) Conference*, 1–6.

- Wahyudi, M. S., Iskandar, & Yusuf. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(1), 38–43.
- Widaraeni, F. S., & Vivianti. (2021). Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (E-Journal) Vol. 8 No. 2 Desember 2021. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (E-Journal)*, 8(2), 160–175. [Http://Www.Jurnal.Plb.Ac.Id/Index.Php/Tematik/Article/View/689](http://Www.Jurnal.Plb.Ac.Id/Index.Php/Tematik/Article/View/689)
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. [Https://Doi.Org/10.19184/Jpe.V11i2.6454](https://doi.org/10.19184/jpe.V11i2.6454)
- Yuli Fitria. (2022). Kemampuan Adaptasi Psikososial Dengan Kemunculan Perilaku Bermasalah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(2), 229–236. [Https://Doi.Org/10.32665/Jurmia.V2i2.510](https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i2.510)