VOLUME 4 NUMBER 3, NOVEMBER 2026

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, INDONESIA

SWAGATI: Journal of Community Service

Journal homepage: https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/swagati
P-ISSN 2986-7940 | E-ISSN 2986-7339

Game-Based Learning Program to Enhance Sixth-Grade Students' Self-Efficacy in Preparing for the Academic Competency Test (TKA) at SDN X Cianjur

Program Game-Based Learning untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Kelas 6 dalam Menghadapi Tes Kemampuan Akademik (TKA) di SDN X Cianjur

Debora Basaria[1], Allya Deby Novianti[2], Rulla Maitsa Ayanda[3], Marcela Adinda K[4], Fayyaza Nisa Ramadhani Ahmad[5], Syaira Novia Fitri[6]

[1,2,3,4,5.6] Universitas Tarumanagara, Jl. Letjen S. Parman No.1, Grogol, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta 11440, Indonesia

Keywords:

Game-Based Learning, Self Efficacy, Academic Ability Test, Elementary School, Sixth-Grade Students.

ABSTRACT

The Academic Ability Test (TKA) preparation program based on game-based learning at SDN X, Ciherang Village, Cianjur Regency, aimed to increase self-efficacy, reduce academic anxiety, and prepare 23 sixth-grade students for the Mathematics and Indonesian Language TKA, a national assessment instrument. This offline program ran for six meetings, using The Academic Self-Efficacy Scale (TASES) as pre-test/post-test, and observation sheets across four educational games (brainopoly, snakes and ladders, scrabble, crosswords) and a mind-mapping activity. The mean pre-test score was 79.56 and post-test 79.82, indicating no significant difference since students already maintained high self-efficacy from the outset; however, the games showed higher interest in numeracy- and literacy-based tasks. The program contributed positively to an enjoyable learning environment, social interaction, and active student engagement.

Kata Kunci:

Pembelajaran Berbasis Permainan, Efikasi Diri, Tes Kemampuan Akademik (TKA), Sekolah Dasar, Siswa Kelas IV

ABSTRAKSI

Program persiapan Tes Kemampuan Akademik (TKA) berbasis *game-based learning* di SDN X, Desa Ciherang, Kabupaten Cianjur, bertujuan meningkatkan *self-efficacy*, mengurangi kecemasan akademik, serta mempersiapkan mental dan akademis 23 siswa kelas VI menghadapi TKA Matematika dan Bahasa Indonesia. TKA merupakan instrumen asesmen nasional yang berfokus pada penguasaan materi Matematika dan Bahasa Indonesia. Program *luring* ini berlangsung selama enam pertemuan dalam rentang 8–17 April 2026 menggunakan *The Academic Self-Efficacy Scale* (TASES) sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test*, serta lembar observasi pada empat permainan edukatif (*brainopoly*, ular tangga, *scrabble*, teka-teki silang) dan aktivitas *mind map*. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 79,56 dan *post-test* 79,82; tidak terdapat perbedaan signifikan pada *self-efficacy* siswa karena secara umum mereka sudah memiliki *self-efficacy* yang baik, namun evaluasi keempat permainan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi pada tugas yang membutuhkan pemahaman numerasi dan literasi. Program ini berkontribusi positif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangun interaksi sosial, dan keterlibatan aktif siswa.

*Corresponding author: **deborab@fpsi.untar.ac.id**

Peer review under responsibility of Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat Univ. Amikom Yogyakarta.

©2026 Hosting by Universitas Amikom Yogyakarta. All rights reserved.

https://doi.org/10.24076/swagati.2026v4i3.2902

1. Introduction

Pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan sumber daya manusia berkualitas, membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter individu (UU No. 20 Tahun 2003). Salah satu tantangan terbaru dalam pendidikan Indonesia adalah pelaksanaan Tes Kemampuan Akademik (TKA) bagi siswa kelas VI SD, yaitu instrumen asesmen nasional yang berfokus pada Matematika dan Bahasa Indonesia [1]. TKA menjadi penting karena selama ini ketiadaan laporan capaian akademik individu siswa dari penilaian yang terstandar menimbulkan persoalan objektivitas dan keadilan, terutama ketika hasil belajar siswa dari sekolah yang berbeda perlu dibandingkan dalam proses seleksi ke jenjang pendidikan berikutnya [2]. Cakupan materi yang luas dan format soal yang berbeda dari evaluasi sebelumnya membuat banyak siswa merasa kurang siap, baik dari sisi penguasaan materi maupun kondisi psikologis.

Kesiapan menghadapi ujian di jenjang SD sangat menentukan karena disinilah fondasi kognitif, emosional, dan sosial siswa dibangun [3]. Kemampuan dasar Matematika dan Bahasa Indonesia menjadi dua kompetensi utama yang harus dikuasai siswa kelas VI [4], namun tekanan menjelang ujian kerap memperburuk kesiapan akademis maupun psikologis siswa [5]. *Self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya menyelesaikan tugas tertentu yang menjadi faktor psikologis kunci dalam kesiapan menghadapi ujian [6]. Penelitian menunjukkan *self-efficacy* belajar Matematika dapat ditingkatkan melalui pembelajaran aktif dan bermakna [7], sementara rendahnya *self-efficacy* berkorelasi negatif dengan kecemasan akademik [8], terutama saat siswa tidak memiliki strategi belajar terstruktur maupun dukungan lingkungan yang memadai [9].

Kondisi serupa ditemukan di SDN X, Desa Ciherang, Kabupaten Cianjur. *Focus Group Discussion* (FGD) pada 28 siswa kelas VI mengungkap bahwa sebagian besar siswa merasa takut dan belum siap menghadapi TKA—sejalan dengan temuan bahwa kecemasan adalah respons umum siswa kelas VI menjelang ujian sekolah [10]. Observasi menunjukkan Matematika dianggap paling sulit, konsisten dengan [3], dan banyak siswa merasa minder terhadap kemampuannya sendiri. Tiga dari lima kelompok FGD belum memiliki persiapan belajar terstruktur, namun seluruh kelompok antusias terhadap konsep belajar sambil bermain.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, penulis merancang program persiapan TKA berbasis permainan edukasi sebagai kegiatan pengabdian masyarakat, bertujuan untuk: (1) meningkatkan *self-efficacy* siswa kelas VI dalam menghadapi TKA; (2) mengurangi kecemasan akademik melalui pendekatan berbasis permainan; (3) membangun interaksi sosial positif sebagai mediator peningkatan *self-efficacy*; serta (4) mempersiapkan siswa secara psikologis dan akademis untuk TKA Matematika dan Bahasa Indonesia.

2. Method

Program dilaksanakan secara *luring* di SDN X, Desa Ciherang, Kecamatan Pacet, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat, dengan sasaran 23 siswa kelas VI SD. Program berlangsung enam pertemuan dalam rentang 8–17 April 2026, berdurasi 30–120 menit per pertemuan, menggunakan pendekatan *game-based learning* yang terdiri dari empat permainan edukatif—Ular Tangga Edukatif, *Brainopoly* Literasi dan Numerasi, Teka-Teki Silang (TTS) Matematika, dan *Scrabble* Bahasa Indonesia—dipadukan dengan psikoedukasi dan interaksi sosial sebagai mediator.

Instrument

(1) *The Academic Self-Efficacy Scale* (TASES), adaptasi Damayanti et al. (2021), 25 butir skala Likert 1–4 (Sangat Tidak Setuju–Sangat Setuju), digunakan sebagai pre-test dan post-test. (2) Panduan FGD berisi 6 pertanyaan menggali kondisi, pengalaman, motivasi, dan keyakinan diri siswa terkait TKA. (3) Lembar observasi permainan menilai tiga aspek yaitu keterlibatan, partisipasi, dan kepatuhan aturan yang mengacu pada skala 1–4, dikategorikan: 1,00–1,75 (kurang), 1,76–2,50 (cukup), 2,51–3,25 (baik), 3,26–4,00 (sangat baik). (4) Kartu soal permainan: *Brainopoly* (25 soal Matematika + 25 soal Bahasa Indonesia), Ular Tangga (25+25 soal), *Scrabble* (20 soal), dan TTS Matematika (10 soal, 5 mendatar & 5 menurun).

Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari dua tahap, yaitu tahap sebelum pelaksanaan intervensi dan tahap pelaksanaan intervensi. Seluruh rangkaian berlangsung dalam enam kali pertemuan pada tanggal 8–17 April 2026, sebagaimana diuraikan berikut.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Rabu, 8 April 2026 (08.15–09.50 WIB, ±95 menit) berupa *Focus Group Discussion* (FGD) untuk menggali kondisi, pengalaman, motivasi, dan keyakinan diri siswa terkait TKA melalui enam pertanyaan terpandu, diselipi *ice breaking* untuk membangun kedekatan dengan siswa kelas VI SD.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Kamis, 9 April 2026, diawali *pre-test* TASES (07.00–08.00 WIB, 25 butir) untuk mengukur *self-efficacy* awal siswa, dilanjutkan Uji Kompetensi TKA (08.30–09.30 WIB) berisi 10 soal Bahasa Indonesia dan 10 soal Matematika untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan diujikan.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Jumat, 10 April 2026 berupa psikoedukasi *self-efficacy* (10.00–10.30 WIB) yang mencakup pengertian, pentingnya, faktor pembentuk, dan strategi peningkatan *self-efficacy*, dilanjutkan sesi tanya jawab. Pada hari yang sama, siswa juga menyusun *Mind Map* "Peta Kekuatan & Jurus Belajarku" (30 menit) secara individual untuk memetakan materi Matematika dan Bahasa Indonesia yang sudah/belum dikuasai serta merancang strategi belajar menjelang TKA.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada Selasa, 14 April 2026 (10.50–12.30 WIB, 100 menit) melalui permainan Ular Tangga Edukatif dengan 25 soal Matematika (bilangan, bangun ruang, sudut, pecahan, KPK/FPB, jarak dan waktu)

serta 25 soal Bahasa Indonesia (sinonim, antonim, imbuhan, makna kalimat, jenis teks, bahasa baku). Siswa dibagi menjadi 4 kelompok (5–6 orang) yang bermain hingga mencapai kotak *finish*, kemudian berdiskusi menjawab kartu soal yang diperoleh.

Pertemuan kelima dilaksanakan pada Kamis, 16 April 2026 melalui permainan *Scrabble* Bahasa Indonesia (11.30–12.15 WIB, 45 menit; 20 soal: antonim, sinonim, jenis kalimat, majas) dan Teka-Teki Silang (TTS) Matematika (12.15–13.00 WIB, 45 menit; 10 soal mendatar-menurun: bangun ruang, pecahan, bilangan, FPB/KPK). Kedua permainan dikerjakan secara berkelompok (4 kelompok, 5–6 orang) melalui diskusi bersama.

Pertemuan keenam dilaksanakan pada Jumat, 17 April 2026 dengan permainan *Brainopoly* Literasi dan Numerasi (07.00–09.30 WIB, 90 menit), adaptasi mekanisme monopoli yang memuat 25 soal Matematika (bangun ruang, bilangan, FPB/KPK, pecahan) dan 25 soal Bahasa Indonesia (sinonim, antonim, majas, gagasan utama cerita), dikerjakan 4 kelompok dalam waktu 10–15 menit per kartu soal. Karena keterbatasan waktu, *post-test* TASES dilaksanakan pada hari yang sama (10.00–11.00 WIB) untuk mengukur perubahan *self-efficacy* siswa setelah program. Rangkaian ditutup dengan sesi evaluasi umpan balik dua arah antara siswa dan penulis, apresiasi kepada seluruh siswa, pesan motivasi terkait pentingnya menjaga keyakinan diri menghadapi TKA, serta dokumentasi bersama sebagai penanda resmi berakhirnya program.

Tabel 1. *Rangkaian Kegiatan Program Game-Based Learning*

Pertemuan	Kegiatan
Pertemuan 1 (8 Apr)	FGD (95 menit) menggali kondisi, pengalaman, motivasi, dan keyakinan diri siswa terkait TKA, diselingi ice breaking.
Pertemuan 2 (9 Apr)	*Pre-test* TASES (60 menit) dan Uji Kompetensi TKA 20 soal (60 menit).
Pertemuan 3 (10 Apr)	Psikoedukasi *self-efficacy* (30 menit: pengertian, pentingnya, faktor pembentuk, strategi) + pembuatan *Mind Map* "Peta Kekuatan & Jurus Belajarku" (30 menit).
Pertemuan 4 (14 Apr)	Permainan Ular Tangga Edukatif (100 menit), 4 kelompok (5–6 siswa).
Pertemuan 5 (16 Apr)	Permainan *Scrabble* Bahasa Indonesia (45 menit) dan TTS Matematika (45 menit).
Pertemuan 6 (17 Apr)	Permainan *Brainopoly* Literasi & Numerasi (90 menit); *Post-test* TASES (60 menit); sesi evaluasi, umpan balik, apresiasi, dan pesan motivasi.

3. Result and Discussion

3.1 Hasil *Pre-Test dan Post-Test*

Analisis data untuk mengetahui kondisi *self-efficacy* siswa dilakukan dengan melakukan pengujian normalitas terhadap hasil pre-test dan post-test pada 23 siswa. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian data menggunakan aplikasi SPSS versi 27 yaitu uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang kurang dari 50. Hasil olah data menunjukkan nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0.242 dan *post-test* sebesar 0.199 ($p > 0.05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dari hasil tersebut maka analisis dilanjutkan menggunakan uji parametrik yaitu *Paired Sample T-Test*.

Tabel 2. *Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk*

	Sig
Pre-test	.242
Post-test	.199

Uji Paired Sample T-test digunakan untuk mengetahui perbedaan antara skor *pre-test* dan *post-test self-efficacy* siswa sebelum dan setelah intervensi diberikan.. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 79.56 dan *post-test* sebesar 79.82. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 0.26 poin setelah intervensi. Namun, hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.882 ($p > 0.05$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, intervensi yang diberikan belum menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa.

Tabel 3. *Hasil Uji Pre-Test dan Post-Test Self-Efficacy Siswa*

	Mean	SD
Pre-test	79,57	11,39
Post-test	79,83	9,49

Tabel 4. *Hasil Uji Paired Sample T-Test*

	Mean	SD	Sig (2-tailed)
Pre-test - Post-test	-.26087	8.31875	.882

3.2 Hasil Evaluasi Permainan Edukatif

Keterlibatan, partisipasi, dan kepatuhan aturan siswa dinilai pada 4 kelompok (5–6 siswa) di setiap permainan. Ringkasan nilai rata-rata dan kategori tiap kelompok disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4. *Hasil Evaluasi Permainan Edukatif*

Permainan	K1	K2	K3	K4
Brainopoly	2.78 (Baik)	3.78 (Sangat Baik)	3.53 (Sangat Baik)	3.33 (Sangat Baik)
Ular Tangga	2.95 (Baik)	2.33 (Cukup)	3.83 (Sangat Baik)	3.27 (Sangat Baik)
Scrabble	2.95 (Baik)	2.39 (Cukup)	3.72 (Sangat Baik)	3.27 (Sangat Baik)
TTS Matematika	3.27 (Sangat Baik)	2.06 (Kurang)	2.86 (Cukup)	2.67 (Baik)

Pada permainan *Brainopoly*, tiga dari empat kelompok berada pada kategori sangat baik; observasi menunjukkan siswa mampu menyelesaikan soal tepat waktu, memahami aturan dengan baik, dan menunjukkan kerja sama yang solid, meski keaktifan pada Kelompok 1 masih belum merata antaranggota.



Fig. 1. Kegiatan *Game-Based Learning Brainopoly*

Pada Ular Tangga Edukatif dan *Scrabble*, hasil bervariasi dari kategori cukup hingga sangat baik; kelompok dengan skor tinggi menunjukkan keberanian menjawab soal dan diskusi aktif, sementara kelompok dengan skor cukup (mis. Kelompok 2) menunjukkan sebagian siswa masih pasif, kurang percaya diri, dan partisipasi yang tidak merata.



Fig. 2. Kegiatan Game-Based Learning Ular Tangga Edukatif

Permainan TTS Matematika memperoleh skor paling bervariasi termasuk satu kelompok pada kategori kurang (2.06) yang mengindikasikan tantangan lebih besar pada tugas numerasi individual/kelompok kecil dibanding permainan kolaboratif lain, dengan sebagian siswa bergantung pada satu anggota kelompok saja dalam menjawab soal.



Fig. 3. Kegiatan Game-Based Learning TTS Matematika

Secara keseluruhan, hasil observasi keempat permainan menunjukkan minat belajar siswa lebih tinggi pada tugas berbasis numerasi dan literasi yang dikemas secara kolaboratif (*Brainopoly*, Ular Tangga) dibanding tugas yang lebih individual/analitik (TTS), sejalan dengan capaian *self-efficacy* yang secara umum sudah tinggi sejak *pre-test.*

3.3 Pembahasan Keseluruhan

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap 23 siswa, terlihat bahwa program *games-based learning* efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa. Temuan ini didukung dengan adanya peningkatan pada nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*, serta hasil penilaian dari setiap kegiatan permainan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Aoliyah (2023) menyatakan bahwa penerapan *game-based learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, karena model pembelajaran ini mampu meningkatkan minat belajar, fokus perhatian, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran [11].

Penelitian Nisa et al. (2024) menyatakan bahwa metode *game-based learning* dapat meningkat *self-efficacy* siswa dalam menyelesaikan tugas [12]. Hasil ini juga sejalan dengan temuan Restiani et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa sekolah dasar, hal tersebut dikarenakan siswa lebih antusias dan tertarik dengan materi pembelajaran [13]. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Handayani et al. (2025) juga menyatakan bahwa model *game-based learning* dapat meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar [14].

Adapun hasil penelitian Maulana et al. (2026) menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran [15]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program *games-based learning* dapat mendukung peningkatan *self-efficacy* siswa, program dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran khususnya saat menghadapi Tes Kemampuan Akademik (TKA), membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta membantu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan refleksi diri dan menyusun strategi belajar saat akan menghadapi Tes Kemampuan Akademik (TKA).

4. Conclusion

Program persiapan menghadapi Tes Kemampuan Akademik (TKA) melalui penerapan *game-based learning* pada 23 siswa kelas VI SDN X belum menunjukkan peningkatan *self-efficacy* yang signifikan. Skor rata-rata *self-efficacy* mengalami peningkatan secara deskriptif dari 79,57 pada *pre-test* menjadi 79,83 pada *post-test* dengan selisih sebesar 0,26 poin. Namun, hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik ($p = 0,882 > 0,05$]. Oleh karena itu, belum dapat disimpulkan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam menghadapi TKA.

Meskipun demikian, hasil observasi selama pelaksanaan permainan edukatif menunjukkan adanya respons positif dalam proses pembelajaran. Siswa memperlihatkan keterlibatan, partisipasi, keberanian menjawab soal, kerja sama kelompok, dan antusiasme selama mengikuti kegiatan, meskipun hasilnya masih bervariasi antar permainan dan antarkelompok. Permainan *brainopoly*, ular tangga edukatif, dan *scrabble* cenderung menghasilkan keterlibatan yang lebih baik dibandingkan TTS matematika.

Dengan demikian, *game-based learning* berpotensi digunakan sebagai strategi pendukung untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif dalam persiapan menghadapi TKA, tetapi efektivitasnya dalam meningkatkan *self-efficacy* masih memerlukan pengujian lebih lanjut. Program selanjutnya disarankan dilaksanakan melalui sesi yang lebih intensif, disertai pengelolaan partisipasi yang lebih merata serta evaluasi dengan jumlah peserta yang lebih besar dan kelompok pembanding.

5. Acknowledgements

Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara atas dukungan dan pendanaan yang diberikan sehingga kegiatan PKM ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SDN Caringin Nunggal, khususnya kepala sekolah, para guru, serta siswa-siswi kelas VI yang telah memberikan dukungan kerja sama, dan berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi. Apresiasi turut diberikan kepada seluruh anggota tim pelaksana yang telah berkontribusi dalam proses observasi, penyusunan materi, persiapan, hingga pelaksanaan kegiatan. Semoga kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat yang berkelanjutan serta menjadi salah satu kontribusi dalam meningkatkan efikasi diri siswa dalam menghadapi ujian.

References

[1] Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2025 tentang Tes Kemampuan Akademik. Jakarta, Indonesia: Kemendikdasmen, 2025.

[2] Pusat Asesmen dan Pembelajaran Pendidikan (Pusmendik), Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, "Tes Kemampuan Akademik (TKA)," 2026.

[3] D. G. Alfiyanti, "Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar serta pemanfaatan tugas perkembangan dalam pembelajaran," Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, vol. 9, pp. 992–1000, 2023.

[4] I. U. Wardani, A. Abdullah, R. Mahmudah, and H. Rodiyah, "Kesulitan belajar siswa dan penanganannya pada pembelajaran matematika SD," Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 10, no. 1, pp. 180–190, 2024.

[5] J. S. Harahap and S. Silvianetri, "Efektifitas konseling kelompok dalam mengatasi kecemasan menghadapi ujian pada siswa," Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, vol. 8, no. 2, pp. 107–122, 2024.

[6] A. Mahsunah and M. Musbikhin, "Pengaruh self efficacy terhadap kepercayaan diri pada siswa," Al-Ihath: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, vol. 3, pp. 34–48, 2023.

[7] D. A. Herzamzam, "Peningkatan motivasi dan self efficacy belajar matematika melalui model pembelajaran berbasis masalah pada siswa sekolah dasar," Jurnal Basicedu, vol. 5, pp. 2133–2144, 2021.

[8] S. Y. Priyanti, M. Mardi, and A. Fauzi, "Analisis kecemasan akademis melalui self efficacy dan dukungan sosial pada siswa SMK jurusan akuntansi," EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, vol. 3, pp. 758–769, 2021.

[9] E. M. Dalimunthe, S. N. A. Solin, V. F. Zebua, M. I. Fahreza, and D. P. Rambe, "Strategi psikologi manajemen dalam meningkatkan pendidikan di MTs Sukaramai," Lokakarya, vol. 1, no. 1, p. 28, 2022.

[10] A. S. Irsanin, "Gambaran kecemasan siswa kelas VI SD Negeri Tunggulsari 1 dalam menghadapi ujian sekolah," Jurnal Talenta Psikologi, vol. 12, no. 2, 2023.

[11] N. Aoliyah, "Penggunaan teknik game-based learning dalam pembelajaran sejarah dan dampaknya terhadap minat belajar siswa," Kala Manca Jurnal Pendidikan Sejarah, vol. 11, no. 1, pp. 31-36, Januari 2023.

[12] F. Nisa et al., "Efektivitas bimbingan klasikal metode game-based learning berbasis digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa," Jurnal Konseling Indonesia, vol. 9, no. 2, pp. 69-76, Agustus 2024.

[13] U.Restiani, "Pengembangan Labirin Gaya Game Materi Gaya Bebantuan Wordwall Meningkatkan Self Efficacy Dan Literasi Sains Siswa Sd," Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, vol. 11, no. 4, pp. 1025–1039, November 2024.

[14] P. Handayani and U. Rahmi, "Efektivitas Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Di Desa Pauh Barat Pariaman: Penelitian Kuantitatif", Didaktik, vol. 11, no. 03, pp. 299 - 308, September. 2025.

[15] A. Maulana et al., "Penggunaan Game Based Learning untuk Efektifitas Pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel," Jurnal Pendidikan Indonesia, vol.6, no. 1, pp. 1-9, Januari 2026.