

PENGARUH SELF-EFFICACY TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL

Jahring^{*1}, Hasan Djidu²

¹Universitas Sembilanbelas November Kolaka

²Universitas Negeri Yogyakarta

Email: ¹jahring.usn@gmail.com, ²hasandjidu@gmail.com

*Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 03-12-2024, diterima untuk diterbitkan: 21-12-2024)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika melalui media pembelajaran digital. Pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional digunakan dalam penelitian ini. Sampel terdiri dari 57 siswa kelas X yang dipilih menggunakan metode sampel jenuh. Data diperoleh melalui kuesioner *self-efficacy* berbasis skala Likert 1–5 dengan 16 butir pertanyaan dan tes hasil belajar berbasis kurikulum. Analisis regresi menunjukkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai $p = 0.044$ pada tingkat kepercayaan 95%. Koefisien regresi negatif ($B = -1.024$) mengindikasikan bahwa peningkatan *self-efficacy* dikaitkan dengan penurunan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan adanya faktor lain yang mungkin memoderasi hubungan tersebut, seperti literasi digital atau strategi pembelajaran. Temuan ini menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan *self-efficacy* tetapi juga mendukung keterampilan penggunaan media digital untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Kata kunci: *self-efficacy, hasil belajar, media pembelajaran digital*

THE INFLUENCE OF SELF-EFFICACY ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES THROUGH DIGITAL LEARNING MEDIA

Abstract

This study seeks to examine the impact of *self-efficacy* on mathematics learning outcomes via digital learning media. This research utilized a quantitative method with a descriptive correlational design. The sample comprised 57 tenth-grade pupils chosen by a saturation sampling technique. Data were gathered using a *self-efficacy* questionnaire employing a 5-point Likert scale consisting of 16 items, along with a curriculum-based assessment of learning outcomes. Regression analysis indicated that *self-efficacy* significantly affected learning outcomes, with a p -value of 0.044 at a 95% confidence interval. The negative regression coefficient ($B = -1.024$) suggested that an enhancement in *self-efficacy* correlated with a decline in students' learning results. This implies that additional factors, such as digital literacy or learning methodologies, may influence the association. These findings underscore the need of a pedagogical approach that not only bolsters *self-efficacy* but also fosters digital media proficiency to attain optimal learning outcomes.

Keywords: *self-efficacy, educational results, digital learning resources*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digital kini menjadi salah satu inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, terutama pada

mata pelajaran seperti matematika yang sering dianggap menantang. Media ini menyediakan berbagai fitur interaktif yang mempermudah penyampaian materi, seperti simulasi visual, video pembelajaran, dan latihan soal otomatis.

Namun, efektivitas pembelajaran melalui media digital tidak hanya bergantung pada kualitas media itu sendiri, tetapi juga pada karakteristik individu siswa. Salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan belajar adalah *self-efficacy*, yaitu keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas dan memahami materi. Siswa dengan tingkat *self-efficacy* yang tinggi cenderung lebih percaya diri, gigih, dan mampu menghadapi tantangan dalam pembelajaran, termasuk saat menggunakan media digital. Sebaliknya, siswa dengan *self-efficacy* rendah mungkin merasa kesulitan untuk memanfaatkan media ini secara maksimal.

Peningkatan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran digital dapat dicapai jika siswa memiliki kepercayaan diri yang cukup terhadap kemampuan mereka. Oleh karena itu, penting untuk memahami sejauh mana *self-efficacy* memengaruhi keberhasilan siswa dalam memanfaatkan media digital untuk belajar matematika. Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan tersebut dengan mengkaji hubungan antara *self-efficacy* dan hasil belajar matematika melalui media digital.

Self-efficacy adalah keyakinan individu terhadap kemampuan mereka untuk mengorganisasi dan melaksanakan tindakan tertentu guna mencapai hasil yang diinginkan. Dalam konteks pendidikan, *self-efficacy* berpengaruh pada motivasi belajar, ketekunan, dan kemampuan siswa untuk mengatasi kesulitan. Siswa dengan *self-efficacy* yang tinggi cenderung lebih aktif, percaya diri, dan mampu memanfaatkan sumber belajar dengan lebih baik, termasuk media pembelajaran digital [1]. Sedangkan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam pembelajaran matematika, hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa untuk memahami konsep, menerapkan prosedur, dan menyelesaikan masalah. Media pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan terstruktur [2]. Media pembelajaran digital, seperti aplikasi interaktif, video edukasi, dan platform berbasis *learning management systems (LMS)*, dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui visualisasi, simulasi, dan latihan adaptif. Prinsip multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pemahaman siswa dengan mengintegrasikan elemen visual dan auditori secara bersamaan. Penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang abstrak dan memperkuat keterlibatan mereka dalam belajar [3].

Berbagai studi penelitian menunjukkan hubungan signifikan antara efikasi diri, motivasi akademik, dan pengaturan belajar mandiri terhadap pencapaian akademik siswa. Namun, tidak ditemukan hubungan langsung antara pengaturan belajar mandiri dengan prestasi akademik. Efikasi diri dan motivasi akademik berperan penting dalam membangun pengaturan belajar yang efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa [4]. Pendekatan pembelajaran luar ruangan secara signifikan meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Dengan metode kuasi-eksperimen, ditemukan bahwa siswa yang belajar melalui pendekatan ini memiliki skor post-test lebih tinggi dibandingkan siswa dengan metode konvensional. Pembelajaran luar ruangan juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [5]. e-LKPD berbasis keterampilan proses sains (KPS) meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan kemampuan metakognitif siswa SMA pada mata pelajaran biologi. Penelitian ini menegaskan pentingnya LKPD berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran berbasis kompetensi abad ke-21 [6]. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi gerak lurus. Melalui aktivitas kolaboratif dan permainan berbasis tim, siswa lebih aktif dan hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional [7].

Penelitian [8] mengungkapkan tidak adanya hubungan signifikan antara efikasi diri dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa keperawatan di Universitas Jember. Studi ini merekomendasikan eksplorasi faktor lain seperti lingkungan dan teman sebaya yang mungkin memengaruhi prokrastinasi akademik. Penelitian [9] menemukan hubungan signifikan antara efikasi diri dan gaya hidup terhadap pengelolaan hipertensi. Peningkatan efikasi diri dan perubahan gaya hidup ke arah yang lebih sehat mampu menurunkan risiko hipertensi dan mendukung manajemen penyakit kronis yang lebih baik. Penelitian [10] menyoroti pengaruh positif efikasi diri dan literasi keuangan terhadap kinerja pegawai di Politeknik Pelayaran Sumatera Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua faktor ini secara bersama-sama memengaruhi kinerja, di mana efikasi diri meningkatkan kepercayaan individu dalam menyelesaikan tugas, sementara literasi keuangan membantu pengelolaan keuangan yang lebih baik, yang mendukung produktivitas pegawai. Penelitian [11] menguji pengaruh model flipped classroom berbasis heutagogi dan efikasi diri terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan heutagogi memberikan hasil belajar HOTS yang lebih baik dibandingkan pendekatan andragogi. Selain itu, tingkat efikasi diri mahasiswa juga memengaruhi hasil belajar, di mana mahasiswa dengan efikasi diri tinggi mencapai hasil yang lebih optimal. Studi [12] mengungkapkan adanya perbedaan gender dalam hubungan antara kecemasan, efikasi diri, dan hasil belajar kimia. Mahasiswa perempuan menunjukkan hubungan lebih kuat antara efikasi diri dan hasil belajar dibandingkan mahasiswa laki-laki. Temuan ini menekankan pentingnya memperhitungkan faktor gender dalam pengelolaan kecemasan dan efikasi diri untuk meningkatkan hasil belajar. Studi tinjauan pustaka sistematis [13] menjelaskan bahwa efikasi diri siswa dalam pembelajaran sains dapat ditingkatkan melalui pengalaman keberhasilan belajar, sementara efikasi diri guru diperkuat melalui pelatihan praktikum. Efikasi diri diidentifikasi sebagai variabel kunci yang berkorelasi dengan hasil belajar dan variabel lain dalam pembelajaran sains. Penelitian [14] menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan dan lingkungan keluarga memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat berwirausaha mahasiswa, sementara efikasi diri memberikan hasil positif tetapi tidak signifikan. Hal ini menyoroti perlunya penguatan faktor eksternal dan internal dalam meningkatkan minat berwirausaha.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam memahami peran *self-efficacy* dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan rekomendasi untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika.

2. METODE

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional. Desain ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara tingkat *self-efficacy* siswa dan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran digital serta menganalisis pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

2. Sampel

Penelitian ini menggunakan pendekatan sampel jenuh, di mana seluruh anggota populasi dalam kelompok tertentu dijadikan sebagai sampel penelitian. Pendekatan ini dipilih karena jumlah populasi yang relatif kecil dan mudah dikelola, sehingga memungkinkan pengumpulan data secara menyeluruh tanpa perlu melakukan teknik sampling yang lebih kompleks.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X.A dan X.B, yang berjumlah 57 siswa. Oleh karena itu, sampel penelitian juga terdiri dari 57 siswa yang mewakili kelompok siswa yang telah menggunakan media pembelajaran digital dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan sampel jenuh diharapkan memberikan hasil penelitian yang lebih komprehensif dan representatif untuk kedua kelas tersebut.

3. Variabel dan Teknik Pengumpulan Data

- a. Variabel Independen (X): *Self-Efficacy* siswa. Kuesioner dibagikan kepada siswa secara daring menggunakan platform seperti Google Forms yang bertujuan untuk mengukur tingkat *self-efficacy*. Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju)
- b. Variabel Dependen (Y): Hasil belajar matematika. Dilaksanakan setelah siswa menyelesaikan pembelajaran menggunakan media digital untuk mengukur hasil belajar matematika sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Tes hasil belajar berupa soal matematika berupa pilihan ganda.
- c. Variabel Intervensi: Media pembelajaran digital yang digunakan selama proses belajar.

4. Teknik Analisis Data

- a. Analisis Deskriptif dengan menghitung rata-rata, median, standar deviasi, dan distribusi frekuensi dari tingkat *self-efficacy* dan hasil belajar.
- b. Uji Validitas dan Reliabilitas dengan menggunakan uji validitas untuk memastikan instrumen kuesioner dan tes hasil belajar layak digunakan.
- c. Reliabilitas kuesioner diuji dengan Cronbach's Alpha.
- d. Regresi Linear Sederhana untuk menganalisis pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika.
- e. Software Analisis yang digunakan untuk pengolahan data statistik untuk mengolah adalah SPSS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil analisis data yang telah dikumpulkan dari penelitian mengenai pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika melalui media pembelajaran digital. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan inferensial untuk menjawab tujuan penelitian. Hasil yang disajikan mencakup gambaran umum tingkat *self-efficacy* siswa, pencapaian hasil belajar matematika, serta hubungan dan pengaruh antara kedua variabel tersebut.

Pembahasan dilakukan dengan mengacu pada temuan penelitian serta teori yang relevan, sehingga dapat memberikan penjelasan menyeluruh mengenai implikasi dari hasil yang diperoleh. Diskusi juga mencakup perbandingan dengan penelitian terdahulu untuk menilai konsistensi atau perbedaan dalam konteks pembelajaran berbasis media digital. Rekapitulasi nilai hasil penelitian seperti Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai *Self-Efficacy* dan Hasil Belajar

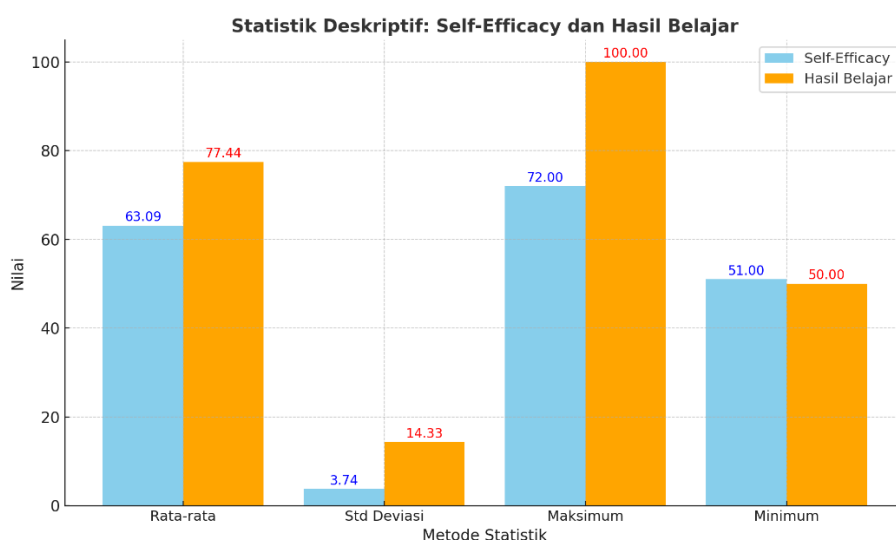
ID Siswa	Self-Efficacy	Hasil Belajar
Siswa_1	69	68
Siswa_2	62	90
Siswa_3	65	87
Siswa_4	59	80
Siswa_5	64	91
Siswa_6	61	100
Siswa_7	59	67
...	...	...
Siswa_56	63	88
Siswa_57	55	87

Setelah data penelitian terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisis deskriptif untuk menggambarkan karakteristik variabel yang diteliti. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat *self-efficacy* siswa dan hasil belajar matematika yang diperoleh melalui media pembelajaran digital. Penghitungan statistik deskriptif mencakup nilai rata-rata (mean), median, standar deviasi, minimum, maksimum, serta rentang nilai dari masing-masing variabel.

Analisis deskriptif terhadap data *self-efficacy* memberikan informasi mengenai tingkat keyakinan diri siswa dalam menghadapi pembelajaran matematika menggunakan teknologi digital. Sementara itu, analisis hasil belajar memberikan gambaran pencapaian siswa setelah menggunakan media pembelajaran digital. Kedua variabel ini dianalisis untuk mengidentifikasi pola distribusi dan variasi nilai dalam data, yang akan menjadi dasar untuk analisis lebih lanjut. Hasil perhitungan analisis deskriptif dengan SPSS seperti Tabel 2 dan Gambar 1 berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

	Self-Efficacy	Hasil Belajar
N	Valid	57
	Missing	0
Mean	63.0877	77.4386
Median	64.0000	79.0000
Std. Deviation	3.74300	14.32532
Range	21.00	50.00
Minimum	51.00	50.00
Maximum	72.00	100.00



Gambar 1. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa data yang dianalisis berasal dari 57 responden, dengan tidak ada data yang hilang. Variabel *self-efficacy* memiliki nilai rata-rata sebesar 63.09, yang mengindikasikan tingkat kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan soal matematika dan menggunakan media pembelajaran digital berada pada kategori cukup baik. Nilai tengah (median) adalah 64.00, yang menunjukkan bahwa separuh dari siswa memiliki skor *self-efficacy* yang sama atau lebih tinggi dari nilai tersebut. Standar deviasi sebesar 3.74

menunjukkan bahwa skor *self-efficacy* relatif homogen di antara siswa, dengan rentang nilai 21.00, dari skor minimum 51.00 hingga maksimum 72.00.

Pada variabel hasil belajar matematika, rata-rata nilai siswa adalah 77.44, yang mencerminkan bahwa mayoritas siswa memiliki prestasi yang baik dalam pembelajaran matematika melalui media digital. Median sebesar 79.00 menunjukkan bahwa setengah siswa memiliki nilai yang sama atau lebih tinggi dari nilai tersebut. Standar deviasi sebesar 14.33 mengindikasikan adanya variasi yang lebih besar dalam hasil belajar dibandingkan dengan skor *self-efficacy*. Rentang nilai hasil belajar adalah 50.00, dengan skor minimum 50.00 dan maksimum 100.00, yang menunjukkan perbedaan signifikan dalam capaian prestasi siswa.

Setelah melakukan analisis deskriptif untuk memahami distribusi data pada variabel *self-efficacy* dan hasil belajar matematika, langkah berikutnya adalah melakukan uji ANOVA (Analysis of Variance). Uji ANOVA bertujuan untuk menguji signifikansi pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika yang diperoleh melalui media pembelajaran digital. Analisis ini digunakan untuk menentukan apakah variabel *self-efficacy* secara signifikan memengaruhi variasi pada hasil belajar siswa.

Dalam uji ini, nilai F dan tingkat signifikansi (p -value) dihitung untuk mengevaluasi hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil belajar. Apabila tingkat signifikansi berada di bawah 0,05, maka hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Perhitungan ANOVA akan memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai seberapa besar kontribusi *self-efficacy* terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi digital. Perhitungan hasil uji ANOVA seperti Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pengujian ANOVA

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	822.267	1	822.267	4.239	.044 ^b
	Residual	10669.768	55	193.996		
	Total	11492.035	56			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Self-Efficacy

Hasil analisis ANOVA menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan untuk menguji pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil belajar matematika melalui media pembelajaran digital secara statistik signifikan pada tingkat kepercayaan 95% (nilai signifikan $p = 0.044$, $p < 0.05$). Nilai F sebesar 4.239 dengan derajat kebebasan (df) 1 untuk regresi dan 55 untuk residual menunjukkan bahwa variabel *self-efficacy* memberikan kontribusi yang signifikan dalam menjelaskan variasi hasil belajar siswa.

Total jumlah kuadrat (*Sum of Squares*) dari model sebesar 11492.035, yang terdiri dari kontribusi regresi sebesar 822.267 dan kontribusi residual sebesar 10669.768. Rata-rata kuadrat (Mean Square) untuk regresi adalah 822.267, sedangkan untuk residual adalah 193.996. Temuan ini menunjukkan bahwa variabel *self-efficacy* berperan penting dalam memengaruhi hasil belajar siswa, meskipun masih terdapat faktor lain yang mungkin turut berkontribusi terhadap hasil belajar yang belum dijelaskan oleh model ini. Analisis ini mendukung bahwa keyakinan diri siswa memiliki hubungan signifikan dengan prestasi akademik mereka.

Hasil perhitungan analisis regresi seperti Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Analisis Regresi Linier

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	142.025	31.425		4.519	.000
Self-Efficacy	-1.024	.497	-.267	-2.059	.044

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Hasil analisis regresi linier menunjukkan bahwa variabel *self-efficacy* memiliki hubungan yang signifikan secara statistik dengan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran digital, dengan nilai signifikansi $p = 0.044$ ($p < 0.05$). Koefisien regresi tak terstandarisasi (B) untuk variabel *self-efficacy* adalah -1.024, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit skor *self-efficacy* berhubungan dengan penurunan rata-rata hasil belajar sebesar 1,024 poin, dengan asumsi variabel lainnya tetap konstan.

Koefisien beta terstandarisasi (Beta) sebesar -0.267 mengindikasikan bahwa *self-efficacy* memiliki hubungan negatif dengan hasil belajar, dengan kontribusi moderat terhadap variabilitas hasil belajar. Nilai t sebesar -2.059 mendukung keberartian hubungan ini pada tingkat kepercayaan 95%. Konstanta model sebesar 142.025 menunjukkan bahwa ketika skor *self-efficacy* bernilai nol, nilai hasil belajar yang diprediksi adalah 142.025 (nilai ini adalah ekspektasi teoretis, meskipun tidak mungkin dalam konteks praktis karena skor *self-efficacy* tidak mungkin nol).

Hasil ini mengindikasikan adanya pengaruh negatif antara *self-efficacy* dan hasil belajar dalam konteks penelitian ini, yang mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang memoderasi hubungan tersebut, seperti persepsi siswa terhadap media pembelajaran atau kesesuaian dengan gaya belajar individu. Analisis lebih lanjut diperlukan untuk memahami faktor-faktor tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika melalui media pembelajaran digital, dengan nilai signifikansi sebesar $p = 0.044$. Namun, arah hubungan yang negatif menunjukkan bahwa peningkatan skor *self-efficacy* dikaitkan dengan penurunan nilai hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan adanya kemungkinan bahwa keyakinan diri yang terlalu tinggi dapat menyebabkan siswa kurang optimal dalam memanfaatkan media digital atau kurang fokus dalam memahami materi matematika. Selain itu, variasi dalam hasil belajar menunjukkan bahwa selain *self-efficacy*, terdapat faktor lain yang turut berperan, seperti literasi digital, motivasi belajar, dan kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang holistik, tidak hanya berfokus pada peningkatan *self-efficacy*, tetapi juga pada pengembangan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung hasil belajar yang optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. W. Lestari, M. Saleh, J. Mujiyanto, and S. Yusuf, "Students' Self Efficacy in Learning English: A Case Study at a Vocational High School," vol. 443, no. Iset 2019, pp. 418–425, 2020, doi: 10.2991/assehr.k.200620.081.
- [2] A. C. Kusuma and D. S. Mujiono, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Saintifik untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa," *JRPM (Jurnal Rev. Pembelajaran Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 102–114, 2019, doi: 10.15642/jrpm.2019.4.2.102-114.
- [3] H. Setiyawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," *J. Prakarsa Paedagog.*, vol. 3, no. 2, 2021, doi: 10.24176/jpp.v3i2.5874.
- [4] M. Alafgani and E. Purwandari, "Self-efficacy, academic motivation, self-regulated learning and academic achievement," *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling*, vol. 5, no. 2, p. 104, 2019, doi: 10.26858/jppk.v5i2.10930.
- [5] Nopriyeni, Irwandi, and Irdalisa, "INFLUENCE OF OUTDOOR LEARNING APPROACHES TO STUDENT'S BIOLOGY LEARNING RESULT Destriani," *Dharmas Educ. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 2746–7732, 2023.
- [6] S. Aldi, A. F. Dzulkarnain, and S. Marliyah, "The Influence of Science Process Skills-Based e-LKPD on Learning Outcomes , Learning Motivation , and Metacognitive Abilities of Class XI High School Students," *Bioeduscience*, vol. 6, no. 3, pp. 304–313, 2022, doi: 10.22263/jbes/6310259.
- [7] T. Supriandono, "The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning," *JTP - J. Teknol. Pendidik.*, vol. 25, no. 2, pp. 223–233, 2023, doi: 10.21009/jtp.v25i2.35184.
- [8] N. A. N. Azizah, R. Purwandari, and K. R. M. Nur, "The Relationship between Self-Efficacy and Academic Procrastination in the Undergraduate Nursing Student Program at the University of Jember," *J. Psikol. Teor. dan Terap.*, vol. 15, no. 01, pp. 1–15, 2024, doi: 10.26740/jpvt.v15n01.p1-15.
- [9] J. Y. Mega, "Empowering Health: Unveiling the Impact of Self-Efficacy and Lifestyle on Hypertension Management," *J. Curr. Heal. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 9–16, 2024, doi: 10.47679/jchs.202460.
- [10] Y. Prabowo and A. Yumna, "Self-Efficacy and Financial Literacy Influencing Employee Performance of West Sumatera Merchant Marine Polytechnic," *J. Manaj. Pelayanan Publik*, vol. 7, no. 1, pp. 192–208, 2023, doi: 10.24198/jmpp.v7i1.48183.
- [11] Y. Tarumasely, "The Effects of Flipped Classroom Model with Heutagogy and Self-Efficacy Approach to Higher-Order Thinking Skills," *Edcomtech J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, p. 144, 2022, doi: 10.17977/um039v7i22022p144.
- [12] S. Amaliyah, S. Suryaningsih, and L. Yunita, "Gender Differences in the Relationship Between Anxiety, Self-Efficacy and Students Learning Outcomes on Chemistry Subject," *Edusains*, vol. 13, no. 1, pp. 8–14, 2021, doi: 10.15408/es.v13i1.12991.
- [13] Kartimi, I. R. Anugrah, and I. Addiin, "Systematic Literature Review : Science Self-Efficacy in Science Learning Tinjauan Pustaka Sistematis : Efikasi Diri dalam Pembelajaran Sains," *Al-Khwarizmi J. Pendidik. Mat. dan Ilmu Pengetah. Alam*, vol. 9, no. 2, pp. 13–34, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1787/acd78851-en>.
- [14] I. A. P. W. Sugianingrat, I. I. D. A. Y. Wilyadewi, and I. W. G. Sarmawa, "Determination of Entrepreneurship Education, Family Environment, and Self-Efficacy on Entrepreneurship Interest," *J. Econ.*, vol. 16, no. 1, pp. 33–43, 2020, doi: 10.21831/economia.v16i1.30374.