

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
BERBANTUAN GAMIFIKASI DIGITAL TERHADAP *SELF-EFFICACY*
SISWA SMK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Oleh:

Sifa Kiamul Lailia

NIM 2004636

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
BERBANTUAN GAMIFIKASI DIGITAL TERHADAP *SELF-EFFICACY*
SISWA SMK**

Oleh
Sifa Kiamul Lailia

Sebuah skripsi yang ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

© **Sifa Kiamul Lailia**
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SIFA KIAMUL LAILIA

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
BERBANTUAN GAMIFIKASI DIGITAL TERHADAP *SELF-EFFICACY*
SISWA SMK**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng.

NIPT. 920171219910625101

Pembimbing II



Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom.

NIPT. 920171219890308201

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi
Kampus Daerah Purwakarta**



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng.

NIPT. 920171219910625101

ABSTRAK

Self-efficacy berperan penting dalam keberhasilan siswa terhadap penyelesaian dan pemecahan masalah serta peningkatan motivasi belajar. Permasalahan ditemukan ketika pelaksanaan program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) yaitu belum optimalnya *self-efficacy* atau keyakinan diri terhadap kemampuan yang ditandai dengan beberapa kondisi seperti mudah mengeluh saat diberikan tugas, kurang responsif dan belum berani untuk menjawab ataupun bertanya. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan rancangan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantuan gamifikasi digital, mengetahui perbedaan *Self-efficacy* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TSTS berbantuan gamifikasi digital terhadap *Self-efficacy* siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan *Self-efficacy* antara kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya, model TSTS berbantuan gamifikasi digital berpengaruh positif terhadap *Self-efficacy* siswa dengan persentase pengaruh sebesar 41,2%.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*, Gamifikasi Digital, *Self-efficacy*

ABSTRACT

Self-efficacy plays an important role in students' success in solving and solving problems and increasing learning motivation. Problems were found when implementing the Professional Education Strengthening (P3K) program, namely the suboptimal self-efficacy or self-confidence in abilities which were marked by several conditions such as complaining easily when given assignments, being less responsive and not daring to answer or ask questions. The purpose of this study was to produce a learning design using the Two Stay Two Stray (TSTS) learning model assisted by digital gamification, to find out the difference in self-efficacy between the experimental class and the control class and to find out the effect of implementing the TSTS learning model assisted by digital gamification on students' self-efficacy. The data analysis techniques used were the t-test and simple linear regression. The results of the study showed a difference in self-efficacy between the experimental and control classes after being given treatment. Furthermore, the TSTS model assisted by digital gamification had a positive effect on students' self-efficacy with a percentage of 41.2%.

Keywords: *Two Stay Two Stray Learning Model, Digital Gamification, Self-efficacy*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah	6
1.2.1 Rumusan Masalah	6
1.2.2 Batasan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoretis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teoretis	10
2.1.1 Pembelajaran Abad 21	10
2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif	12
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	14
2.1.4 Gamifikasi Digital	17
2.1.5 <i>Self-efficacy</i>	20
2.2 Penelitian Terdahulu	24
2.3 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29

3.2	Desain Penelitian.....	29
3.3	Lokasi Penelitian.....	30
3.4	Prosedur Penelitian.....	30
3.5	Populasi dan Sampel.....	33
3.6	Instrumen Penelitian.....	35
3.6.1	Instrumen Angket <i>Self-efficacy</i>	35
3.6.2	Instrumen Angket Respons Siswa.....	38
3.6.3	Uji Validitas Instrumen.....	39
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.8	Teknik Analisis Data.....	50
3.8.1	Uji Prasyarat.....	50
3.8.2	Uji Hipotesis.....	51
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1	Temuan.....	54
4.1.1	Rancangan Pembelajaran.....	54
4.1.2	Analisis Data.....	62
4.2	Pembahasan.....	70
4.2.1	Rancangan Pembelajaran Model TSTS Berbantuan Gamifikasi digital	71
4.2.2	Perbedaan Skor Rata-Rata <i>Self-efficacy</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	73
4.2.3	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Berbantuan Gamifikasi digital terhadap <i>Self-efficacy</i> Siswa.....	75
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	78
5.1	Simpulan.....	78
5.2	Implikasi.....	79
5.3	Rekomendasi.....	79
	DAFTAR PUSTAKA.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket <i>Self-efficacy</i>	36
Tabel 3.3 Format Alternatif Jawaban Angket <i>Self-efficacy</i>	37
Tabel 3.4 Kategori <i>Self-efficacy</i>	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	38
Tabel 3.6 Hasil Koreksi Validasi Materi dan Media Pembelajaran.....	40
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Soal Asesmen Sumatif	41
Tabel 3.8 Soal Asesmen Sumatif yang Valid.....	42
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Soal Asesmen Sumatif	43
Tabel 3.10 Hasil Koreksi Validasi Keterbacaan Angket	43
Tabel 3.11 Rekapitulasi Item Hasil Validasi Ketatabahasaan	44
Tabel 3.12 Hasil Koreksi Validasi Konten/Isi Angket <i>Self-efficacy</i>	45
Tabel 3.13 Rekapitulasi Item Hasil Validasi Konten/Isi.....	45
Tabel 3.14 Hasil Penimbangan Akhir dari Validasi Ahli Ketatabahasaan dan Konten	46
Tabel 3.15 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket <i>Self-efficacy</i>	47
Tabel 3.16 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket <i>Self-efficacy</i>	48
Tabel 3.17 Hasil Koreksi Validasi Ahli Angket Respons Siswa	48
Tabel 3.18 Rekapitulasi Item Hasil Validasi Ahli Angket Respons Siswa.....	49
Tabel 4.1 Alur Tujuan Pembelajaran	55
Tabel 4.2 Sintaks Model TS-TS.....	56
Tabel 4.3 Sintaks Model TSTS dengan Gamifikasi Digital	59
Tabel 4.4 Implementasi Elemen Gamifikasi Pada Model TS-TS	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> KE dan KK	64
Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas	65
Tabel 4.7 Hasil Uji t <i>Posttest</i> KE- <i>Posttest</i> KK	66
Tabel 4.8 Hasil Uji Signifikansi Koefisien Regresi	68
Tabel 4.9 Persamaan Regresi Linear Sederhana <i>Coefficients</i> ^a	68
Tabel 4.10 Hasil Uji Determinasi.....	69
Tabel 4.11 Interpretasi Nilai R Square.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Model Pembelajaran TS-TS (Peneliti, 2024).....	16
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian (Fadhilah, 2023)	31
Gambar 3.2 Nilai Rata-Rata Pretest KE-KK Tiap Indikator <i>Self-efficacy</i>	34
Gambar 3.3 Rumus Perhitungan Skor <i>Self-efficacy</i> (Prastika et al., 2018).....	37
Gambar 4.1 Sintaksis Model TSTS dengan Gamifikasi digital (Peneliti, 2024)....	58
Gambar 4.2 Nilai Rata-Rata <i>Posttest</i> KE-KK Tiap Indikator <i>Self-efficacy</i>	63
Gambar 4.3 Perbandingan Rata-Rata <i>Self-efficacy</i> KE dan KK (Peneliti, 2024) .	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing Skripsi	85
Lampiran 2. Kartu Bimbingan	88
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian	90
Lampiran 4. Surat Balasan Izin Penelitian.....	91
Lampiran 5. Modul Ajar	92
Lampiran 6. Lembar Hasil Validasi Modul Ajar	121
Lampiran 7. Lembar Hasil Validasi Materi Pembelajaran.....	125
Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	127
Lampiran 9. Lembar Hasil Validasi Soal Asesmen Sumatif.....	129
Lampiran 10. Lembar Hasil Validasi Ketatabahasaan Angket <i>Self-efficacy</i>	131
Lampiran 11. Lembar Hasil Validasi Konten/Isi Angket <i>Self-efficacy</i>	134
Lampiran 12. Lembar Hasil Validasi Angket Respons Siswa	138
Lampiran 13. Media Pembelajaran (<i>Power Point/Class Point</i>).....	141
Lampiran 14. Modul Pembelajaran (<i>E-book</i>).....	142
Lampiran 15. Evaluasi Pembelajaran <i>Wordwall</i> dan <i>Quizizz</i>	143
Lampiran 16. Video Pembelajaran.....	144
Lampiran 17. Instrumen Angket Respons Siswa	145
Lampiran 18. Instrumen Angket <i>Self-efficacy</i>	148
Lampiran 19. Data Hasil <i>Pretest Self-efficacy</i> Siswa Kelas Eksperimen	154
Lampiran 20. Data Hasil <i>Posttest Self-efficacy</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	155
Lampiran 21. Data Hasil <i>Pretest Self-efficacy</i> Siswa Kelas Kontrol.....	156
Lampiran 22. Data Hasil <i>Posttest Self-efficacy</i> Siswa Kelas Kontrol.....	157
Lampiran 23. Data Hasil Angket Respons Siswa Kelas Eksperimen	158
Lampiran 24. Uji Normalitas	159
Lampiran 25. Uji Homogenitas.....	160
Lampiran 26. Uji Linearitas	160
Lampiran 27. Uji T <i>Posttest KE</i> dan <i>Posttest KK</i>	162
Lampiran 28. Uji Regresi Linear Sederhana.....	163
Lampiran 29. Dokumentasi Kegiatan Validasi	164
Lampiran 30. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	164

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Y. Y. T., & Novita, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Pada Materi Laju Reaksi Untuk Melatihkan Self Efficacy Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA 1 Blitar. *Unesa Journal Of Chemical Education*, 7(2), 200–207. [Http://Arxiv.Org/Abs/1011.1669%0Ahttp://Dx.DoI.Org/10.1088/1751-8113/44/8/085201](http://Arxiv.Org/Abs/1011.1669%0Ahttp://Dx.DoI.Org/10.1088/1751-8113/44/8/085201)
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi Untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. [Https://Doi.Org/10.21009/Jpi.032.09](https://Doi.Org/10.21009/Jpi.032.09)
- Arif, R. F., Rosyid, H. A., & Utomo, P. (2019). Design And Implementation Of Interactive Coding With Gamification For Web Programming Subject For Vocational High School Students. In *ICEEIE 2019 - International Conference On Electrical, Electronics And Information Engineering: Emerging Innovative Technology For Sustainable Future* (Pp. 177–182). [Https://Doi.Org/10.1109/ICEEIE47180.2019.8981454](https://Doi.Org/10.1109/ICEEIE47180.2019.8981454)
- Bandura, A. (1977b). *Self-efficacy: Toward A Unifying Theory Of Behavioral Change*. *Psychologicalreview*, 84(2), 191–215. [Https://Doi.Org/10.1007/978-3-319-75361-4](https://Doi.Org/10.1007/978-3-319-75361-4)
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy_ The Exercise Of Control*.
- Bandura, A. (2006). *Guide For Constructing Self-efficacy Scales*. USA: Age Publishing.
- Fadhilah, I. (2023). *Pengaruh Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Dan Cooperative Learning Terhadap Tingkat Cognitive Engagement Siswa*.
- Fitria, T. N. (2023). The Impact Of Gamification On Students' Motivation: A Systematic Literature Review. *Lingtera*, 9(2), 47–61. [Https://Doi.Org/10.21831/Lt.V9i2.56616](https://Doi.Org/10.21831/Lt.V9i2.56616)
- Hafshah, H. N. S. (2017). *Hubungan Self Efficacy Akademik Dengan Kecemasan Menghadapi Ujian* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. [Https://Doi.Org/10.54437/Irsyaduna.V1i1.236](https://Doi.Org/10.54437/Irsyaduna.V1i1.236)
- Hidayat, T. M., & Muhson, A. (2018). The Impact Of Think Pair Share And *Two Stay Two Stray* Learning Model Towards Learning Outcomes And Cooperation Ability. *Dinamika Pendidikan*, 13(1), 119–129. [Https://Doi.Org/10.15294/Dp.V13i1.15045](https://Doi.Org/10.15294/Dp.V13i1.15045)
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Indrawati, F. A., & Wardono, W. (2019, February). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Dan Pembentukan Kemampuan 4C. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, Pp. 247-267).
- Jeskris Lawalata, D., Isabella Palma, D., & Sri Pratini, H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. In *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 1, 255–266.
- Julianto, A. K. A., & Ekohariadi. (2020). Metode Gamification Pada Pemrograman Dasar Teknik Komputer Daninformatika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *It-Edu*, 05(01), 77–84.
- Kurnia, N., Degeng, I. N. S., & Soetjipto, B. E. (2017). The Implementation Of Find Someone Who And *Two Stay Two Stray* Models To Improve Students' *Self-efficacy* And Social Studies Learning Outcomes. *IOSR Journal Of Research & Method In Education (IOSRJME)*, 07(03), 66–70. <https://doi.org/10.9790/7388-0703036670>
- Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media *Wordwall* Pada Siswa Kelas V Sdn Peterongan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370–3378. <https://doi.org/10.23969/Jp.V8i1.8608>
- Marasabessy, R. (2020). Kajian Kemampuan Self Efficacy Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 168–183. <https://doi.org/10.36765/Jartika.V3i2.17>
- Maryono, D., Budiyo, Sajidan, & Akhyar, M. (2022). Implementation Of Gamification In Programming Learning: Literature Review. *International Journal Of Information And Education Technology*, 12(12), 1448–1457. <https://doi.org/10.18178/Ijiet.2022.12.12.1771>
- Mukhibin, A., & Ichsan, N. (2019). The Effectiveness Of Think Pair Share Learning Model With A Problem Based Learning Approach Based On Students' *Self-efficacy*. *Hipotenusa : Journal Of Mathematical Society*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.18326/Hipotenusa.V1i1.9-14>
- Oktafianti, F., Machmudin, D., & Kusnadi. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Dan *Self-efficacy* Pada Siswa Yang Diberikan Feedback Setelah Penggunaan *Quizizz*. Dengan Plickers (The Difference Of Learning Outcome And *Self-efficacy* In Students Are Given Feedback After The Use Of *Quizizz* With Plickers). *Indonesian Journal Of Biology Education*, 4(1), 1–8.
- Parjanen, S., & M. H. (2019). Innotin Game Supporting Collective Creativity In Innovation Activities, 96, 26–34. <https://doi.org/0148-2963>.

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Prastika, F. R., Novita, D., & Hidayah, R. (2018). Implementation Of Cooperative Learning Type *Two Stay Two Stray* (TSTS) On Reaction Rate Matter To Train Student's Self Efficacy Grade XI. *Unesa Journal Of Chemical Education*, 7(2), 180-186.
- Rosyida, F., Utaya, S., & Budijanto, B. (2016). Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan *Self-efficacy* Terhadap Hasil Belajar Geografi Di SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 21(2).
- Sahin, A., Ernawati, R., Amalia, R., Dalimunthe, R. Z., Pautina, A. R., Maghfur, S., Chairunnisa, D., Studi, P., Keguruan, F., Studi, P., Keguruan, F., Studi, P., Keguruan, F., Tinggi, S., Tarbiyah, I., & Pesantren, B. (2024). *Self-efficacy Pada Siswa : Systematic Literatur Review Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling , Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi , Universitas Negeri Semarang 1 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Fakultas Keguruan Da. 8(2), 627–639. <https://doi.org/10.31316/Gcouns.V8i2.5549>*
- Sholikha, S. N., & Fitrayati, D. (2021). Integrasi Keterampilan 4C Dalam Buku Teks Ekonomi SMA/MA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2402-2418.
- Sidabutar, G. S., & Dharsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Melalui Lesson Study Terhadap Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2).
- Siregar, E. R. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tsts (Two Stay Two Stray) Terhadap Self Efficacy Pada Materi Hidrolisis Garam Siswa Kelas XI IPA SMA Islam Al-Falah Jambi. [https://repository.unja.ac.id/13520/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/13520/4/BAB 1-Dikonversi.Pdf](https://repository.unja.ac.id/13520/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/13520/4/BAB%201-Dikonversi.Pdf)*
- Soeprajogo, Purnama, M., & Ratnaningsih, N. (2020). Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T. *Universitas Padjajaran*, 5–20.
- Sri Maharani, & Martin Bernard. (2018). Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), 1(5), 819-826. 2018, 1(5), 819–826.
- Sudjana.2005. *Metode Statistika*. Bandung: Penerbit Tarsito
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutanto, Ahmad. (2018). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Ulum, M. (2020). Kebijakan standar nasional pendidikan. Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam, 11(1), 105-116.
- Utami, M. N. A., & Haryati, T. (2023). Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap *Self-efficacy* Siswa. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(3), 1430–1438. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1083>
- Yunianti, E., Maxinus Jaeng, & Mustamin. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Dan *Self-efficacy* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Parigi. In *E-Jurnal Mitra Sains* (Vol. 4, Issue 1, Pp. 8–19).
- Yunita, A. E., Nurjanah, S., & U.S, S. (2023). Implementasi Pembelajaran Kompetisi Antar Kelompok (KAK) Dengan Strategi Konflik Kognitif Untuk Meningkatkan *Self-efficacy*. In *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri* (Vol. 3, Issue 2, Pp. 425–432). <https://www.ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/250>