



ELSE (Elementary
School Education
Journal)

PENGARUH PERMAINAN BINGO, EFIKASI DIRI DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Maryati Nuraidah^{1*}, Happy Karlina Marjo¹, Sri Tatminingsih¹

Universitas Terbuka, Jakarta, Indonesia¹

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan bingo, efikasi diri dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian pra eksperimental. Analisis data menggunakan regresi linier berganda untuk menguji pengaruh permainan bingo, efikasi diri dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Perangkat lunak yang digunakan adalah SPSS 24. Hasil penelitian menunjukkan siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pelajaran dengan bermain bingo. Berdasarkan koefisien regresi dapat dibuat persamaan regresi sebagai berikut: $Y = 4,510 + 0,222 X1 + 0,146 X2 + 0,516 X3$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika dipengaruhi oleh permainan bingo, efikasi diri dan minat belajar. Pengaruh yang ditimbulkan oleh ketiga variabel bebas tersebut adalah sebesar 0,917 atau 91.7% sedangkan sisanya sebesar 8,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk ke dalam model penelitian. Saran yang dapat diberikan adalah kegiatan belajar yang memanfaatkan kegiatan bermain mampu memberikan suasana yang lebih ceria bagi siswa serta meningkatkan efikasi siswa agar tidak ragu untuk aktif dalam pembelajaran.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

***Correspondence:**

Maryati Nuraidah
nuraidah912@gmail.com
[ail.com](mailto:nuraidah912@gmail.com)

Received: 17-05-2023

Accepted: 21-07-2023

Published: 24-07-2023

DOI

[http://dx.doi.org/
10.30651/else.v7i2.18509](http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i2.18509)

Kata Kunci: Permainan bingo; efikasi diri; minat belajar; hasil belajar matematika

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of bingo games, self-efficacy and learning interest on math learning outcomes. This research was conducted using the experimental method. The research design used was a pre-experimental research design. Data analysis used multiple linear regression to test the effect of bingo games, self-efficacy and learning interest on math learning outcomes. The software used was SPSS 24. The results showed that students experienced an increase in learning outcomes after attending lessons by playing bingo. Based on the regression coefficient, the regression equation can be made as follows: $Y = 4.510 + 0.222 X1 + 0.146 X2 + 0.516 X3$. The results showed that math learning outcomes were influenced by bingo games, self-efficacy and interest in learning. The effect caused by the three independent variables is 0.917 or 91.7% while the remaining 8.3% is influenced by other variables not included in the research model. Suggestions that can be given are learning activities that utilize play activities can provide a more cheerful atmosphere for students and increase student efficacy so that they do not hesitate to be active in learning.

Keywords: Bingo game; self-efficacy; interest in learning; learning outcomes of mathematic

PENDAHULUAN

Siswa Sekolah Dasar Kelas I mengalami kesulitan belajar matematika karena kurang memahami symbol, proses berpikir yang keliru dan salah dalam perhitungan. Beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan belajar matematika pada siswa adalah karena cara belajar yang membosankan, kurang motivasi, minat belajar yang kurang dan fasilitas belajar yang tidak memadai belajar (Suwanto, 2018). Penyebab lainnya adalah pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sering dihindari.

Siswa Sekolah Dasar Kelas I berada dalam proses perubahan karena pada awalnya para siswa belajar dengan cara-cara yang menyenangkan di Taman Kanak-kanak dengan kegiatan belajar yang minim kemudian dihadapkan dengan pembelajaran yang tidak lagi menyenangkan. Suasana kelas yang monoton dan metode pembelajaran yang tidak lagi menyenangkan membuat beberapa siswa kelas I mengalami kesulitan dalam belajar, salah satunya dalam mata pelajaran matematika (Oktaviani, Sulistya Dewi and., 2019).

Metode permainan bingo dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, di mana siswa akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran, lebih mampu bekerja dengan teman-teman lain, suasana kelas lebih hidup dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sehingga siswa akan termotivasi untuk bersaing sehat dan siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran (Oktaviani et al., 2019). Kesadaran mengenai efikasi diri perlu ditingkatkan terutama pada mata pelajaran matematika yang selama ini masih dianggap sulit karena matematika memiliki kaitan yang erat di kehidupan sehari-hari. Hal-hal yang abstrak cenderung membuat siswa sulit untuk menangkap dan memahami suatu konsep atau materi sehingga kepercayaan siswa dalam mengatasi tantangan berupa permasalahan atau soal menjadi rendah (Setyowati et al., 2019)

Penelitian terdahulu mengenai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika dari Nadia, et al (2022) menggunakan aplikasi

Wordwall diketahui bahwa dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat. Selain itu, penelitian dari Badjeber & Suciati (2021) mengenai permainan bingo materi bangun datar, didapatkan pula bahwa permainan ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, maka peneliti ingin menyelidiki lebih lanjut mengenai pengaruh permainan bingo, efikasi diri dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimental yang digunakan adalah desain pra eksperimental yang digunakan adalah satu kelompok pretes – postes (Sugiyono, 2018). Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri di Wilayah I Kecamatan Kembangan yang terdiri dari 8 sekolah. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampel bertujuan dan berdasarkan tujuannya siswa Kelas IA dari SDN Kembangan Utara 09 menjadi sampel penelitian.

Penelitian dilakukan dengan memberikan pretes kepada siswa sebelum menerapkan model pembelajaran dengan permainan bingo. Setelah menerapkan model pembelajaran dengan permainan bingo, peneliti melakukan postes. Hasil kuesioner siswa diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas sebelum dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda. Uji asumsi klasik dilakukan sebelum menganalisis dan membahas hasil regresi linier berganda.

Tabel 1 Instrument Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator
Permainan Bingo	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> Mudah dimainkan Menyenangkan
	Materi	<ul style="list-style-type: none"> Mudah dipahami Menarik Menyenangkan
	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Mudah dimengerti Sederhana Mudah terbaca
Efikasi Diri	Tingkat	<ul style="list-style-type: none"> Nilai tertinggi Percaya bias

		<ul style="list-style-type: none"> • Tidak tertarik • Memecahkan masalah • Memahami konsep • Menyelesaikan tugas
	Kekuatan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan yang terbaik • Menyelesaikan tugas • Menguasai keterampilan
	Generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Gagal menemukan alternatif • Termotivasi • Tidak dapat meningkat • Menyelesaikan masalah • Putus asa • Mengasah kemampuan
Minat Belajar	Perasaan	<ul style="list-style-type: none"> • Senang
	Senang	<ul style="list-style-type: none"> • Menyenangkan
	Keterarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Tertarik • Menyukai
	Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan
	Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus • Upaya terpilih • Upaya aktif
Hasil Belajar	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Ingatan • Pemahaman
	Afektif	<ul style="list-style-type: none"> • Penerimaan • Sambutan • Apresiasi
	Psikomotorik	<ul style="list-style-type: none"> • Internalisasi • Keterampilan bergerak • Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal

Tabel 2 Hasil Pre Test dan Post Test

Deskriptif	Hasil Pre Test	Hasil Post Test
Minimum	45	70
Maksimum	85	98
Rata-rata	60,65	78,13
Standar Deviasi	10,86	8,73
Tuntas	7	32
Tidak Tuntas	25	0

Pada Tabel 2, hasil pre test terlihat bahwa 25 siswa tidak mencapai KKM, sedangkan hasil post test memperlihatkan bahwa seluruh siswa mencapai KKM. Hasil ini menunjukkan setelah guru mengganti metode pembelajarannya dengan metode permainan bingo dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Setelah menjalankan post test siswa diminta untuk mengisi kuesioner yang berisi pernyataan yang berhubungan dengan permainan bingo, efikasi diri, minat belajar dan hasil belajar. Hasil deskriptif statistik dari setiap variabel penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Analisis Deskriptif Statistik

Variabel	Min	Max	Mean	Std.dev
Permainan Bingo	24	50	37,09	7,55
Efikasi Diri	37	60	48,78	7,36
Minat Belajar	32	40	34,50	2,75
Hasil Belajar	32	45	37,65	4,02

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan oleh peneliti dengan melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan siswa yang akan menjadi responden. Hasil pre-test menunjukkan bahwa mayoritas siswa gagal memenuhi target KKM. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan bingo, maka peneliti melakukan kegiatan post-test yang bertujuan menguji kembali kemampuan siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan permainan bingo. Hasilnya seluruh siswa mampu mencapai KKM.

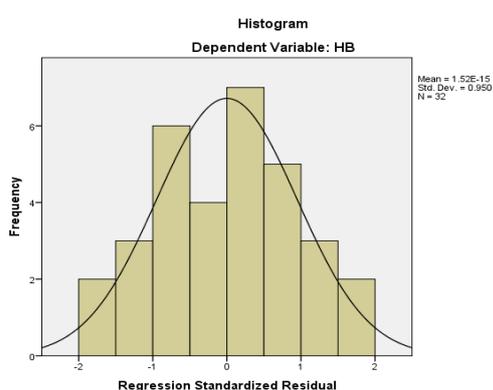
Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa variabel permainan bingo memiliki nilai minimum sebesar 24 dan maksimum 50. Nilai rata-rata variabel permainan bingo adalah 37,0938 dengan standar deviasi 7,54923. Variabel permainan bingo memiliki 10 item pernyataan, sehingga nilai rata-rata sebesar 37,0938 menunjukkan bahwa setiap item memiliki nilai rata-rata sebesar 3,7. Nilai ini cukup tinggi bila diukur pada skala Likert antara 1-5, dimana nilai 3,7 lebih mendekati nilai 5.

Variabel efikasi diri memiliki nilai minimum 37 dan nilai maksimum 60. Nilai rata-rata sebesar 48,7813 dengan standar deviasi sebesar 7,36484. Jumlah pernyataan pada variabel efikasi diri adalah sebanyak 20 item pernyataan. Nilai rata-rata sebesar 48,7813 menunjukkan bahwa tiap item pernyataan memiliki nilai rata-rata sebesar 2,4. Bila diukur dengan skala Likert antara 1-5, nilai 2,4 lebih mendekati 1. Hasil ini bila mengacu pada skala Likert positif adalah buruk, akan tetapi pada variabel efikasi diri terdapat beberapa item pernyataan negatif, sehingga hasil tersebut dapat juga di katakan baik.

Variabel minat belajar memiliki nilai minimum sebesar 32 dan nilai maksimum sebesar 40. Nilai rata-rata sebesar 34,5000 dengan standar deviasi sebesar 2,72743. Item pernyataan variabel minat belajar sebanyak 10 item, sehingga nilai rata-rata sebesar 34,5000 menunjukkan tiap item pernyataan memiliki nilai rata-rata sebesar 3,4.

Sebelum data dianalisis menggunakan analisis regresi berganda, maka dilakukan pengujian asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinieritas dan uji heteroskedastisitas.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data yang diwakili oleh histogram mengikuti gambar kurva normal yang membentuk lonceng (gambar 1).



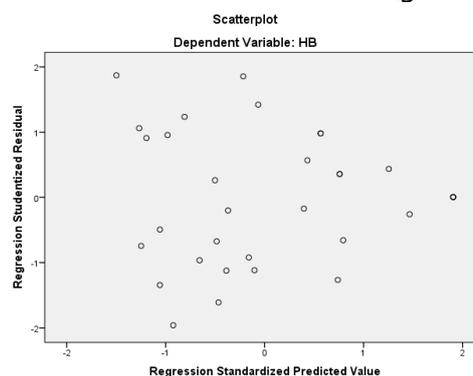
Gambar 1 Hasil Uji Normalitas (Histogram)

Hasil uji ,multikolinieritas menggunakan nilai VIF dan tolerance menunjukkan bahwa variabel bebas tidak mengalami gejala multikolinieritas karena memiliki nilai VIF < 10 dan tolerance > 0.1.

Tabel 4 Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	VIF	Tolerance
Permainan Bingo	4,781	0,209
Efikasi Diri	3,688	0,271
Minat Belajar	2,517	0,397

Pada pengujian heteroskestisitas dapat diambil kesimpulan bahwa data tidak mengalami heteroskedastisitas karena titik-titik data menyebar tanpa membentuk suatu pola. Gambar scatterplot yang digunakan untuk pengujian heteroskedastisitas memperlihatkan data menyebar merata disemua kuadran (gambar 2).



Gambar 2 Hasil Uji Heterokedastisitas

Setelah pengujian asumsi klasik, maka data akan dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda.

Tabel 5 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	B	Uji t	Sig
Konstanta	4,510	1,367	0,183
Permainan Bingo	0,222	3,494	0,002
Efikasi Diri	0,146	2,560	0,016
Minat Belajar	0,516	4,075	0,000

Berdasarkan Tabel 5 dapat dibuat persamaan regresi linier berganda:

$$Y = 4,510 + 0,222 X1 + 0,146 X2 + 0,516 X3$$

Dari persamaan regresi yang terbentuk di atas dapat dijelaskan interpretasinya sebagai berikut:

- a. Nilai α (konstanta) adalah 4,510. Artinya jika permainan bingo (X_1), efikasi diri (X_2) dan minat belajar (X_3) nilainya adalah 0, maka hasil belajar matematika nilainya positif, yaitu 4,510. Nilai konstanta sebesar 4,510 menunjukkan bahwa tanpa adanya ketiga variabel bebas, maka hasil belajar matematika berada pada nilai positif 4,510 yang berarti sangat bagus. Dalam rentang skala antara 1 sampai dengan 5 (Skala Likert) nilai konstanta sebesar 4,510 berada di dalam kategori sangat bagus.
 - b. Nilai koefisien regresi variabel permainan bingo (β_1) bernilai positif, yaitu 0,222. Artinya apabila variabel permainan bingo (X_1) meningkat dan variabel efikasi diri (X_2) serta minat belajar (X_3) tidak berubah atau tetap, maka variabel hasil belajar matematika (Y) akan meningkat sebesar 0,222. Nilai koefisien regresi sebesar 0,222 menunjukkan bahwa permainan bingo dapat mempengaruhi hasil belajar matematika sebesar 0,222. Hasil ini mengindikasikan bahwa adanya peningkatan pembelajaran matematika menggunakan permainan bingo dapat meningkatkan hasil belajar karena permainan bingo membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.
 - c. Nilai koefisien regresi variabel efikasi diri (β_2) bernilai positif, yaitu 0,146. Artinya apabila variabel efikasi diri (X_2) meningkat dan variabel permainan bingo (X_1) serta minat belajar (X_3) tidak berubah atau tetap, maka variabel hasil belajar matematika (Y) akan meningkat sebesar 0,146. Peningkatan kepercayaan diri siswa mempengaruhi hasil belajarnya, hal ini dikarenakan siswa yang memiliki kepercayaan diri akan aktif di dalam kelas, baik dalam hal bertanya maupun memberikan jawaban atas tugas yang diberikan. Siswa yang mampu mengerjakan tugasnya dengan cepat dan benar akan semakin percaya pada kemampuannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
 - d. Nilai koefisien regresi variabel minat belajar (β_3) bernilai positif, yaitu 0,516. Artinya apabila variabel minat belajar (X_3) meningkat dan variabel permainan bingo (X_1) serta efikasi diri (X_2) tidak berubah atau tetap, maka variabel hasil belajar matematika (Y) akan meningkat sebesar 0,516. Minat belajar matematika yang dimiliki siswa akan mempengaruhi hasil belajarnya. Siswa yang memiliki minat belajar akan secara sukarela dan senang hati mempelajari mata pelajaran matematika, karena dengan bentuk model pembelajaran apapun bagi siswa pelajaran matematika akan selalu menyenangkan.
- Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa secara bersama-sama permainan bingo, efikasi diri dan minat belajar mempengaruhi hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji F sebesar 102,850 dengan nilai sig 0,000. Ketiga variabel bebas mampu mempengaruhi variabel terikat sebesar 0.917 atau 91,70%, sedangkan sisanya 8,3% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.
- Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara pemberian pembelajaran dengan permainan bingo dengan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar kelas I di SDN Kembangan 09 Jakarta Barat. Pengaruh yang signifikan ditunjukkan dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Penerapan model pembelajaran dengan permainan bingo dapat merangsang kemampuan berpikir siswa menjadi cepat dan memiliki rasa percaya diri. Metode permainan bingo dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar kelas rendah maupun kelas tinggi (Rahayu & Widodo, 2016).
- Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winarsih, (2017) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran tematik dan metode bermain mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2018) yang menunjukkan bahwa metode permainan bingo matematika mampu meningkatkan hasil belajar

siswa. Selain penelitian Rahayu dan Widodo (2016) serta Winarsih (2017), penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Frengky (2015) dan Chumdari et al., (2018) yang menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika pada siswa Sekolah Dasar Kelas I di SDN Kembangan Utara 09 Jakarta. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai signifikan kurang dari 0.05. Efikasi diri didefinisikan sebagai kepercayaan terhadap kemampuan seseorang untuk menyesuaikan suatu tugas (Schultz & Schultz, 2010).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Oktalia et al. (2017) yang menunjukkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Siswa dengan efikasi diri yang tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan efikasi rendah. Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Konak et al., (2019) yang menunjukkan adanya pengaruh efikasi diri terhadap hasil belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Bausad & Arif Yanuar (2017) yang menyimpulkan bahwa efikasi diri dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian lain yang sejalan adalah penelitian yang dilakukan oleh Oktalia, dkk (2017) yang menunjukkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian Sari, (2016) memberikan bukti empiris bahwa efikasi diri pada siswa dapat membantu meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal matematika.

Hasil penelitian menunjukkan pengaruh antara minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa SD Kelas I di SDN Kembangan Utara 09 Jakarta. Hasil ini membuktikan bahwa minat belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sirait (2016) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang sejalan dengan hasil penelitian ini adalah penelitian Suyatno, (2019) menunjukkan adanya hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar matematika. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suyatno (2019) yang menunjukkan bahwa minat belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Winarsih, (2017) juga menunjukkan adanya pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar yang menyenangkan tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran namun juga membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa bahwa mereka mampu mempelajari materi tersebut. Kepercayaan yang timbul di dalam diri siswa membantunya dalam mempelajari materi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Siswa dengan efikasi diri yang lebih tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan efikasi diri rendah (Oktalia, dkk, 2017).

Timbulnya minat belajar membantu siswa untuk mengikuti pelajaran dengan hati senang. Rasa senang yang muncul membantu siswa untuk mempelajari materi, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajarnya. Adanya minat belajar matematika akan membantu siswa untuk lebih memperhatikan materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa mampu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan (Suyatno, 2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan bingo memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 09 Jakarta. Permainan bingo membantu siswa agar lebih memahami materi belajar yang diberikan oleh guru.

Selanjutnya efikasi diri memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 09 Jakarta. Kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan tugas membantu dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Adanya minat belajar yang dimiliki oleh siswa membuat siswa senang mempelajari materi yang diberikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika yang selama ini dianggap pelajaran yang sulit.

Secara bersama-sama permainan bingo, efikasi diri dan minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti hanya meneliti siswa kelas rendah yang diwakili oleh siswa Kelas I, sehingga diharapkan pada penelitian yang akan datang dapat dilakukan penelitian pada siswa kelas tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain masih efektif pada siswa kelas rendah terutama siswa kelas I karena pada tahap ini siswa berada pada kondisi peralihan antara taman kanak-kanak dengan menjadi siswa sekolah dasar. Untuk sebab itu, perlu adanya kegiatan belajar yang memanfaatkan kegiatan bermain untuk memberikan suasana yang lebih ceria bagi siswa.

Kepercayaan diri siswa kelas I sekolah dasar masih rendah karena umumnya mereka sedang beradaptasi dengan lingkungan baru dan cara belajar yang baru. Oleh sebab itu ada baiknya bila guru mencari alternatif pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan efikasi diri siswa, sehingga mereka tidak lagi ragu untuk ikut aktif di dalam pembelajaran.

Minat belajar menjadi salah satu kendala bagi guru ketika siswa dihadapkan pada mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti mata pelajaran matematika. Untuk itu guru perlu menghilangkan stigma bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit, salah satunya adalah dengan melakukan kegiatan belajar yang berbeda seperti dengan melakukan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bausad, A. A., & Arif Yanuar, M. (2017). Analisis Karakter Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Penjaskes Di Sekolah Dasar Negeri Se Kota Mataram. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(2), 134–140. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/Semnas/article/download/301/291>
- Badjeber, R. ., & Suciati, I. . (2021). PENGGUNAAN METODE PERMAINAN "BINGO MATEMATIKA" PADA MATERI BANGUN DATAR. *Aksioma*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.22487/aksioma.v10i1.830>
- Chumdari, C., Sri Anitah, S. A., Budiyo, B., & Nunuk Suryani, N. (2018). Implementation of Thematic Instructional Model in Elementary School. *International Journal of Educational Research Review*, 3(4), 23–31. <https://doi.org/10.24331/ijere.424241>
- Frengky. (2015). Model Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 35(2), 151–163. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7949>
- Konak, A., Kulturel-Konak, S., & Cheung, G. W. (2019). Teamwork attitudes, interest and self-efficacy between online and face-to-face information technology students. *Team Performance Management*, 25(5–6), 253–278. <https://doi.org/10.1108/TPM-05-2018-0035>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Oktalia, H., Sapri, J., & Turdjai. (2017). Pengaruh model pembelajaran dan efikasi diri terhadap prestasi belajar ekonomi (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MA di Bengkulu Tengah). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 38–47.
- Oktaviani, T., Sulistya Dewi, E. R., & . K. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 47.

- <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>
- Rahayu, P., & Widodo, S. (2016). Implementasi Dan Pengembangan Model Permainan Funtastic "Ganbatte Dan Bingo Matematik" Untuk Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 15*(2). <https://doi.org/10.17509/jpp.v15i2.1295>
- Sari, R. N. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Kemampuan Penyelesaian Matematika Ditinjau Dari Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan Dasar, 7*(2), 297. <https://doi.org/10.21009/JPD.072.09>
- Schultz, D. ., & Schultz, S. . (2010). *Psychology and Work Today* (Tenth). Pearson Education Inc.
- Setyowati, F., Wahyudi, & Rokhmaniyah. (2019). Pengaruh Efikasi Diri terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Segugus Rujakbeling Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2018/2019. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7*(2), 290–293.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (P. D. Sugiyono (ed.)). Alfabeta.
- Suwarto. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 7*(2), 285–294.
- Suyatno, S., & Pembelajaran, M. (2019). *MINAT SISWA TERHADAP MATEMATIKA*.
- Winarsih, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Tematik dan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Ajar "Perkalian Bilangan Dua Angka" Siswa Kelas II SDN Dukuhmencek 03 Kabupaten Jember. *Jurnal Edukasi, 4*(1), 34. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v4i1.5088>