



Efektivitas Pembelajaran Bingo Matematika ditinjau dari *Self Efficacy* Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

Nova Eliza Silaen¹, Sri Rafiqoh^{2✉}, Dewi Astuti³

Universitas Asahan, Indonesia^{1,3}

Politeknik Tanjungbalai²,

E-mail : cadosfisilaen@gmail.com¹, fiqoh.fiqoh@gmail.com², dwi.damilt@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan permainan bingo matematika ditinjau dari *Self Efficacy* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kisaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII-1 SMP Negeri 1 Kisaran. Setelah pembelajaran selesai diberikan, diperoleh hasil angket *Self Efficacy* siswa yaitu 78,8% dengan kategori “efektif” dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan permainan bingo matematika ditinjau dari *Self Efficacy* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kisaran “efektif”.

Kata Kunci: efektivitas pembelajaran, permainan bingo matematika, aktivitas belajar matematika.

Abstract

The purpose of this study is to know the effectiveness of learning using math bingo in view of a self literacy class vii class 1 country junior class. This type of research is qualitative work with data collection techniques using angketts. The sample on this study isa vii-1 junior country high school 1 range. After the study has been completed, the results of the self literacy student group group: 78.8% in the "effective" category have been concluded that the learning of using math bingo is based on a self literacy class class vii for the country's junior high school class 1 range of "effective."

Keywords: the effectiveness of learning, math bingo, the activity of learning mathematics.

Copyright (c) 2022 Nova Eliza Silaen, Sri Rafiqoh, Dewi Astuti

✉ Corresponding author

Email : fiqoh.fiqoh@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2476>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam diri siswa yang memungkinkannya untuk berfungsi secara optimal dalam kehidupan masyarakat. Guruan merupakan usaha sadar yang menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Pengajaran bertugas mengarahkan proses guruan agar sasaran dari guruan dapat tercapai sesuai dengan apa yang diinginkan.

Menurut (Yunitasari et al., 2020) Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat diperlukan dalam kehidupan manusia, karena melalui matematika ini siswa dilatih agar mampu berpikir dengan sistematis, logis, kritis, dan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan nyata.

Karena itu, pelajaran matematika sangat perlu diajarkan kepada seluruh siswa mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tarap perguruan tinggi, agar siswa mempunyai kemampuan berpikir secara logis, sistematis, analitis, dan kreatif. Menurut (Siagian., 2020) tujuan pelajaran matematika menurut *National Council of Teachers of Mathematics* yaitu: (1) Belajar untuk berkomunikasi; (2) Belajar untuk bernalar; (3) Belajar untuk pemecahan masalah; (4) Belajar untuk mengaitkan ide; (5) Pembentukan sikap positif terhadap matematika. Disamping pentingnya pelajaran matematika siswa masih menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami, sehingga menyebabkan efek negatif terhadap psikologi siswa.

Menurut (Rohmawati., 2015) efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, "*doing the right things*". Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut (Fajariah et al., 2012) pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa dan menuntut siswa untuk dapat berpikir kritis, logis, kreatif, cermat, sistematis dan tekun. Sama halnya menurut (Fajariah et al., 2017) matematika merupakan studi tentang pola-pola dan hubungan, matematika adalah cara berpikir, melihat dan mengatur dunia, matematika adalah bahasa, matematika adalah alat, matematika adalah bentuk seni, dan matematika adalah kekuatan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran matematika merupakan suatu ukuran yang dicapai dengan berpikir kritis, logis, kreatif dan sistematis dengan tujuan tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Adapun menurut (Putri & Santosa., 2017) aspek afektif/psikologis mencakup minat belajar, motivasi belajar, percaya diri, *Self Efficacy*, *Self-Esteem*, dan lain sebagainya. Aspek psikologi merupakan aspek penunjang yang menjadikan seseorang berhasil dalam menyelesaikan tugasnya dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari tinggi rendahnya rasa percaya diri, motivasi belajar, rasa optimisme, dan rasa yakin akan kemampuan yang ada pada dirinya atau biasa disebut *Self Efficacy*.

Self Efficacy merupakan suatu keyakinan/kepercayaan diri yang harus dimiliki siswa agar berhasil dalam proses pembelajaran matematika. "*Self-Efficacy* dapat dibangkitkan dari diri siswa melalui 4 sumber, yaitu (1) Pengalaman otentik (*authentic mastery experiences*) (2) Pengalaman orang lain (*vicarious experience*) (3) Pendekatan sosial atau verbal (*verbal persuasion*) (4) Aspek psikologi (*physiological affective states*)" (Jumroh et al., 2018). *Self Efficacy* membantu seseorang dalam menentukan pilihan, usaha mereka untuk maju, kegigihan dan ketekunan yang mereka tunjukkan dalam menghadapi kesulitan, dan derajat kecemasan atau ketenangan yang mereka alami saat mereka mempertahankan tugas-tugas yang mencakupi kehidupan mereka. Adanya *Self Efficacy* yang tinggi terhadap pelajaran matematika mendorong siswa untuk tekun serta berusaha sungguh-sungguh dalam memberikan perhatian dan strategi-strategi belajar untuk

mempelajari dan mengerjakan tugas-tugas matematika. Sehingga *Self Efficacy* memiliki kontribusi positif serta peranan yang sangat penting terhadap pembelajaran matematika khususnya untuk prestasi belajar siswa.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Kisaran diperoleh informasi bahwa seringkali siswa tidak mampu menunjukkan hasil belajar matematika yang maksimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Salah satu penyebabnya adalah karena mereka sering merasa tidak yakin bisa menyelesaikan tugas yang diberikan padanya. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus melihat *Self Efficacy* siswa. Hal ini dikarenakan *Self Efficacy* mendorong siswa untuk memperbaiki metode pembelajarannya dan dapat memprediksi hasil yang dicapainya.

Rendahnya *Self Efficacy* siswa SMP Negeri 1 Kisaran disebabkan juga oleh pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik hanya menggunakan pembelajaran konvensional yaitu siswa datang ke sekolah memberikan tugas-tugas yang diberikan guru. Sehingga perlu adanya perubahan pembelajaran yang dilakukan guru agar *Self Efficacy* tidak rendah yaitu salah satunya dengan pembelajaran menggunakan permainan bingo matematika.

Metode permainan Bingo merupakan jenis pembelajaran dengan permainan yang diterapkan pada saat siswa merasa bosan dan siswa akan lebih waspada atau memerhatikan jika kita dapat membuatnya ke dalam permainan ini. Permainan ini dapat dilakukan guru saat mereview materi pembelajaran. Permainan Bingo muncul dan coba diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, dengan tujuan kompetensi yaitu: 1) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah- masalah yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran di sekolah, seperti pada mata pelajaran matematika masalah perkalian dan pembagian. 2) Meningkatkan antusias dan *self efficacy* siswa. 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Permainan Bingo adalah tindakan kelas oleh guru yang merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang timbul di kelas. Kemampuan siswa untuk memecahkan masalah melalui permainan Bingo menunjukkan bahwa, baik siswa dengan kemampuan tinggi sedang maupun rendah dapat meningkatkan hasil belajarnya. Disamping itu, pembelajaran dengan permainan Bingo juga dapat meningkatkan antusias dan *self efficacy* siswa.

Permainan Bingo dengan cara konvensional adalah model siswa menyelesaikan permainan dengan cara harus menempelkan gambar yang cocok sesuai kata yang diucapkan guru. Permainan Bingo ini dapat disajikan dalam bentuk *PowerPoint*. Gambar-gambarnya pun menarik, dapat dengan menggunakan gambar sebagai alat peraga (*Teach with Pictures*). Kelemahan dari permainan Bingo ini adalah dibutuhkannya waktu yang tepat dan cukup lama agar penerapannya dapat berjalan lancar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pendidikan pendidikan yang menerapkan pembelajaran matematika dengan sebuah permainan. Penelitian ini berjudul Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Bingo Matematika Ditinjau Dari *Self Efficacy* Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kisaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kisaran Kabupaten Asahan. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya efektivitas pembelajaran menggunakan permainan bingo matematika ditinjau dari *Self Efficacy* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kisaran. Sumber data penelitian ini yang akan menjadi sumber data siswa yang di observasi serta di beri angket. Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Teknik yang digunakan peneliti dalam pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu teknik *sampling purposive*. Menurut (Sugiyono., 2017) Teknik *sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan sebagai memperoleh data dari sumber data yang diteliti. Dalam penelitian ini kelas VII-1 terpilih sebagai subjek

penelitian. Berkenaan dengan hal ini maka sampel dari penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kisaran yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain: 1) Observasi yaitu Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi kepada narasumber untuk memperoleh data-data yang ada sebagai pendukung kelancaran dalam kegiatan penelitian di sekolah yang menjadi objek dalam penelitian. 2) Angket yaitu Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Dalam penelitian ini digunakan angket *Self Efficacy* dengan skala *Likert* yang terdiri dari 4 pilihan jawaban, yaitu : sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Sebelum peneliti memberikan angket kepada siswa peneliti terlebih dahulu memvalidasi angket tersebut untuk memperoleh data kevalidan angket yang akan diberikan kepada siswa untuk mendapatkan data. Peneliti menggunakan kuesioner/angket yang dianalisis dengan skala *likert* yaitu mengkuantifikasikan siswa terhadap butir pernyataan yang telah disediakan dan terdiri dari 4 pilihan jawaban, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Kuesioner untuk data penelitian menggunakan pernyataan positif dan pernyataan negatif. Skor-skor dari pernyataan positif dan negatif adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Pernyataan Positif Dan Negatif.

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	4

Sumber: (Jumroh., 2018)

Analisis data angket yang bersifat kuantitatif akan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber : (Lubis & Surya., 2016)

Keterangan:

P : presentase jawaban

F : frekuensi nilai yang diperoleh dari seluruh item

N : jumlah responden

Kriteria untuk menyatakan bahwa *Self Efficacy* siswa terhadap pembelajaran matematika adalah baik apabila minimal 50% siswa yang memberi respons baik dari semua aspek yang ditanyakan.

Dalam penelitian ini, data diperoleh dari angket *Self Efficacy* siswa untuk menganalisis keefektifan pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom*. Selanjutnya dianalisis dengan mencari persentase kualitas efektif seluruh siswa gunakan rumus:

$$P = \frac{\sum F}{Sk} \times 100\%$$

Sumber: (Azriati et al., 2017)

Keterangan :

$\sum F$: Jumlah skor angket seluruh siswa

Sk : Skor maksimum

Hasil keefektifan yang telah diketahui persentasenya kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kualitas efektif pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Kualitas Efektif

No	Persentase Kualitas Efektif	Kriteria
1	$1\% \leq P < 24\%$	Tidak efektif
2	$25\% \leq P < 49\%$	Kurang efektif
3	$50\% \leq P < 74\%$	Cukup efektif
4	$75\% \leq P < 100\%$	Efektif

Sumber: (Azriati et al., 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket kepada 24 siswa. Jumlah angket yang diberikan ada 26 butir pernyataan, yang terdiri atas 15 butir pernyataan untuk nilai positif dan 11 butir pernyataan untuk nilai negatif. Kemudian data yang diperoleh dianalisis untuk melihat efektivitas pembelajaran menggunakan permainan Bingo matematika ditinjau dari *self efficacy* siswa.

Angket *Self Efficacy* siswa terdiri dari 26 pernyataan terbagi menjadi 15 pernyataan positif dan 11 pernyataan negatif, dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

Kriteria untuk menyatakan bahwa *Self Efficacy* siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan bingo matematika adalah baik apabila minimal 50% siswa yang memberikan respon positif dari semua aspek yang ditanyakan. *Self Efficacy* dikatakan baik apabila $\geq 50\%$ siswa memilih opsi “sangat setuju dan setuju” pada pernyataan positif dan $\geq 50\%$ siswa memilih opsi “tidak setuju atau sangat tidak setuju” pada pernyataan negatif.

Tabel 3. Persentase Respon Siswa

Pernyataan	Jenis Pernyataan	Jumlah Respon Siswa								Ket
		SS	P(SS)	S	P(S)	TS	P(TS)	STS	P(STS)	
1	Positif	19	79,2%	5	20,8%	0	0%	0	0%	Baik
2	Positif	12	50%	9	37,5%	3	12,5%	0	0%	Baik
3	Positif	8	33,3%	14	58,3%	2	8,3%	0	0%	Baik
4	Negatif	2	8,3%	6	25%	10	41,7%	6	25%	Baik
5	Negatif	4	16,7%	7	29,2%	6	25%	7	29,2%	Baik
6	Positif	19	79,2%	4	16,7%	1	4,2%	0	0%	Baik
7	Positif	18	75%	6	25%	0	0%	0	0%	Baik
8	Positif	15	62,5%	9	37,5%	0	0%	0	0%	Baik
9	Positif	13	54,2%	10	41,7%	1	4,2%	0	0%	Baik
10	Negatif	2	8,2%	13	54,2%	7	29,2%	2	8,3%	Buruk
11	Negatif	2	8,3%	4	16,7%	10	41,7%	8	33,3%	Baik
12	Positif	12	50%	10	41,7%	1	4,2%	1	4,2%	Baik

13	Positif	17	70,8%	7	29,2%	0	0%	0	0%	Baik
14	Negatif	12	50%	12	50%	0	0%	0	0%	Buruk
15	Positif	18	75%	5	20,8%	1	4,2%	0	0%	Baik
16	Positif	13	54,2%	11	45,8%	0	0%	0	0%	Baik
17	Positif	8	33,3%	12	50%	4	16,7%	0	0%	Baik
18	Negatif	2	8,3%	6	25%	12	50%	4	16,7%	Baik
19	Positif	16	66,7%	8	33,3%	0	0%	0	0%	Baik
20	Positif	13	54,2%	11	45,8%	0	0%	0	0%	Baik
21	Negatif	6	25%	7	29,2%	7	29,2%	4	16,7%	Buruk
22	Negatif	5	20,8%	10	41,7%	7	29,2%	2	8,3%	Buruk
23	Positif	10	41,7%	14	58,3%	0	0%	0	0%	Baik
24	Negatif	3	12,5%	6	25%	8	33,3%	7	29,2%	Baik
25	Negatif	2	8,3%	8	33,3%	13	54,2%	1	4,2%	Baik
26	Negatif	9	37,5%	6	25%	6	25%	13	12,5%	Buruk

Dari tabel diatas, diketahui siswa memberi respon baik pada 21 pernyataan dan respon buruk pada 5 pernyataan.

Berdasarkan jawaban angket pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* yang ditinjau dari *Self Efficacy* siswa, maka indikator pencapaian dapat dipersentasekan sebagai berikut:

Tabel 4. Indikator Pencapaian Self Efficacy

Indikator	Persentase (%)			
	SS	S	TS	STS
<i>Magnitude</i>	90,3%	74%	28,8%	14,4%
<i>Generality</i>	90,3%	58,6%	23%	12,5%
<i>Strength</i>	69,2%	78,8%	43,2%	25,9%

Dari hasil persentase diatas pada indikator 1 diperoleh nilai dari jawaban sangat setuju sebesar 94 dengan persentase 90,3%, jawaban setuju diperoleh nilai sebesar 77 dengan persentase 74%, jawaban tidak setuju diperoleh nilai sebesar 30 dengan persentase 28,8% dan jawaban sangat tidak setuju diperoleh nilai sebesar 15 dengan persentase 14,4%.

Pada indikator 2 diperoleh nilai dari jawaban sangat setuju sebesar 94 dengan persentase 90,3%, jawaban setuju diperoleh nilai sebesar 61 dengan persentase 58,6%, jawaban tidak setuju diperoleh nilai sebesar 24 dengan persentase 23% dan jawaban sangat tidak setuju diperoleh nilai sebesar 13 dengan persentase 12,5%.

Indikator 3 diperoleh nilai dari jawaban sangat setuju sebesar 72 dengan persentase jawaban 69,2%, jawaban setuju diperoleh nilai sebesar 82 dengan persentase 78,8%, jawaban tidak setuju diperoleh nilai sebesar 45 dengan persentase 43,2% dan jawaban sangat tidak setuju diperoleh nilai sebesar 27 dengan persentase 25,9%.

Penilaian efektivitas pembelajaran menggunakan permainan bingo matematika ditinjau dari *Self Efficacy* siswa dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan angket *Self Efficacy* disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 5. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan bingo ditinjau dari self efficacy

Jenis pernyataan	Jumlah Respon Siswa								Total Skor
	SS	Skor	S	Skor	TS	Skor	STS	Skor	
Positif	19	76	5	15	0	0	0	0	91
Positif	12	48	9	27	3	6	0	0	81
Positif	8	32	14	42	2	4	0	0	78
Negatif	2	2	6	12	10	30	6	24	68
Negatif	4	4	7	14	6	18	7	28	64
Positif	19	76	4	12	1	2	0	0	90
Positif	18	72	6	18	0	0	0	0	90
Positif	15	60	9	27	0	0	0	0	87
Positif	13	52	10	30	1	2	0	0	84
Negatif	2	2	13	26	7	21	2	8	57
Negatif	2	2	4	8	10	30	8	32	72
Positif	12	48	10	30	1	2	1	1	81
Positif	17	68	7	21	0	0	0	0	89
Negatif	12	12	12	24	0	0	0	0	36
Positif	18	72	5	15	1	2	0	0	89
Positif	13	52	11	33	0	0	0	0	85
Positif	8	32	12	36	4	8	0	0	76
Negatif	2	2	6	12	12	36	4	16	66
Positif	16	64	8	24	0	0	0	0	88
Positif	13	52	11	33	0	0	0	0	85
Negatif	6	6	7	14	7	21	4	16	57
Negatif	5	5	10	20	7	21	2	8	54
Positif	10	40	14	42	0	0	0	0	82
Negatif	3	3	6	12	8	24	7	28	67
Negatif	2	2	8	16	13	39	1	4	61
Negatif	9	9	6	12	6	18	13	52	91
Total									1969

Dari tabel di atas diperoleh total skor respon angket adalah 1969, dengan menggunakan rumus pada metode penelitian maka diperoleh kualitas keefektifan pembelajaran menggunakan permainan bingo ditinjau dari *Self Efficacy* siswa sebesar 78,8% dan berada pada kriteria **efektif**.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli sebesar 78,5% dan berada pada kriteria cukup valid, dari 26 pernyataan angket *Self efficacy* yang diberikan kepada siswa, terdapat 21 pernyataan dengan respon baik dan 5 pernyataan dengan respon buruk, dan hasil

keefektifan pembelajaran matematika dengan menggunakan *Google Classroom* sebesar 78,9%, ini berarti bahwa pembelajaran efektif ditinjau dari *Self Efficacy* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azriati, Sri Ayu dan Surya, E. (2017). Menggunakan Model Pembelajaran. *Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Stad Dan Nht*, I(December), 1–11.
- Fajariah, Eka Suci, Dwidayati, Nur Karomah, Cahyono, E. (2012). Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Self-Efficacy Siswa dalam Implementasi Model Pembelajaran Arias Berpendekatan Saintifik. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 6(2), 259–265. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>
- Fatmawati, U. (2020). Pemahaman Covid-19 dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Daring Selama Pandemi Bagi Mahasiswa Prodi Farmasi Fakultas Ilmu Kesehatan Dan Sains Universitas PGRI Madiun. *Prosiding Seinfiks*, 1(1), 48–66.
- Gunawan & Sunarman (Rahmanto, Muhammad Arifin, Bunyamin). (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(November), 119–135.
- Hanifah, Wanda, Putri, K. Y. S. (2020). Efektivitas Komunikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018 The Effectiveness Of *Google Classroom* Communication As A Distance Learning Media In Communication Studies. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, III(II), 24–35.
- Jumroh, Mulbasari, A. S., & Fitriasisari, P. (2018). *Self-Efficacy* Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Strategi *Inquiry Based Learning* Di Kelas VII SMP Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 4(1), 29–42.
- Jumroh, Mulbasari, A. S., & Fitriasisari, P. (2018). *Self-Efficacy* Siswa Dalam Pembelajaran Based Learning Di Kelas VII SMP Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 4(1), 29–42.
- Lubis, C. M., & Surya, E. (2016). Analisis Keefektifan Belajar Matematika Melalui Pendidikan Stop Think Do Pada Siswa MTS. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(3), 483–492. <https://doi.org/10.30738/v4i3.455>
- Maulana, Rizcky Dwi; Mulyani, I. et al. (2017). Hubungan Antara Kemandirian Belajar dan *Self Efficacy* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Smk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 59–64.
- Putri, Runtyani Irjayanti; Santosa, R. H. (2015). Keefektifan Strategi React Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Penyelesaian Masalah, Koneksi Matematis, *Self Efficacy*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 262–272.
- Rahmadani, E., & Sirait, S. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Linear. *Prosiding Seminar Nasional Mutidisiplin Ilmu Universitas Asahan Ke-4, September*, 28–36.
- Siagian, E. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Self Efficacy Siswa Kelas x*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Cetakan ke). ALFABETA.
- Wahidah, I., Septiadi, M. A., Rafiqie, M. C. A., Fitria, N., Hartono, S., & Athallah, R. (2020). *Pandemik Covid-19: Analisis Perencanaan Pemerintah dan Masyarakat dalam Berbagai Upaya Pencegahan COVID-19 Pandemic: Analysis of Government and Community Planning in Various Prevention Measures*. 11(3), 179–188.
- Yunitasari, Ria, Hanifah, Umi. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada

2658 *Efektivitas Pembelajaran Bingo Matematika ditinjau dari Self Efficacy Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama* – Nova Eliza Silaen, Sri Rafiqoh, Dewi Astuti
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2476>

Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 236–240. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>

Yunitasari, Sahrudin, Kartasasmita, & Prakoso Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). *Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID- 19 di SMP Muslimin Cililin*. 05(01), 551–561.