

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TERAPI FOBIA MATEMATIKA MENGGUNAKAN  
PERMAINAN TRADISIONAL SUIT DALAM PEMBELAJARAN  
OPERASI HITUNG DI TINGKAT SEKOLAH DASAR**



**OLEH**

**SRY SUARNI  
NIM: 19.1600.056**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2023**

**PENERAPAN TERAPI FOBIA MATEMATIKA MENGGUNAKAN  
PERMAINAN TRADISIONAL SUIT DALAM PEMBELAJARAN  
OPERASI HITUNG DI TINGKAT SEKOLAH DASAR**



**OLEH**

**SRY SUARNI  
NIM: 19.1600.056**

Skripsi sebagai salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2023**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Terapi Fobia Matematika Menggunakan Permainan Tradisional Suit dalam Pembelajaran Operasi Hitung di Tingkat Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Sry Suarni

NIM : 19.1600.056

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi  
Fakultas Tarbiyah  
Nomor 2327 Tahun 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama : Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si. (.....)

NIP : 19720304 200312 1 004

Pembimbing Pendamping : Zulfiqar Busrah, M.Si. (.....)

NIP : 19891001 201801 1 003



Mengetahui:  
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Zulfah, M.Pd  
NIP. 19830420 200801 2 010

## PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Terapi Fobia Matematika Menggunakan Permainan Tradisional Suit dalam Pembelajaran Matematika di Tingkat Sekolah Dasar

Nama mahasiswa : Sry Suarni

Nomor Induk Mahasiswa : 19.1600.056

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Ketetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah Nomor 2327 Tahun 2022

Tanggal Kelulusan : 31 Juli 2023

Disetujui Oleh Komisi Penguji:

Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si.	(Ketua)	(.....)
Zulfiqar Busrah, M.Si.	(Sekertaris)	(.....)
Dr. Buhaerah, M.Pd.	(Anggota)	(.....)
Andi Aras, M.Pd.	(Anggota)	(.....)



Mengetahui:  
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Zulfah, M.Pd  
NIP. 19830420 200801 2 010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَصْرَفِ  
الْأَنْبِيَاءِ وَ الْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya. Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si. dan bapak Zulfiqar Busrah, M.Si. selaku Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, saya ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. Selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang selalu memberikan arahan dan suasana positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Buhaerah, M.Pd. Selaku Ketua Prodi Tadris Matematika yang tiada henti memberikan arahan dan motivasi kepada kami.
4. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah yang selama ini telah mendidik penulis hingga dapat menyelesaikan studi.
5. Kepada perpustakaan IAIN Parepare beserta jajarannya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama studi di IAIN Parepare terutama dalam penyusunan skripsi ini.

6. Jajaran staf administrasi Fakultas Tarbiyah serta staf akademik yang telah begitu banyak membantu melalui proses menjadi mahasiswa sampai pengurusan berkas ujian penyelesaian studi.
7. Kepala SDN 212 Pinrang, para guru serta adik-adik peserta didik kelas IV yang telah memberi izin dan bersedia membantu serta melayani penulis dalam pengumpulan data penelitian.
8. Saudara-saudaraku yang telah memberi motivasi, materi dan dukungan penuh kepada penulis dari awal menempuh pendidikan sampai penyelesaian ini.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan yang senang hati saling membantu dan saling berbagi ilmu dalam menyelesaikan penelitian. Terima kasih atas bantuannya selama ini, memberi doa, motivasi dan juga nasehat-nasehatnya serta masukannya pada karya ilmiah ini.
10. Teman-teman seprodi Tadris Matematika yang telah saling memotivasi dalam proses perkuliahan dan penyelesaian ini selama 4 tahun bersama.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi bantuan, baik moril maupun material kepada penulis selama kuliah hingga penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebaikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhir penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 24 Juni 2023  
5 Zulhijjah 1444 H

Penulis



Sry Suarni  
NIM. 19.1600.056

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sry Suarni  
NIM : 19.1600.065  
Tempat/Tanggal Lahir : Pinrang/3 Mei 2001  
Program Studi : Tadris Matematika  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Penerapan Terapi Fobia Matematika Menggunakan Permainan Tradisional Suit dalam Pembelajaran Matematika di Tingkat Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 24 Juni 2023  
5 Zulhijjah 1444 H

Penulis



Sry Suarni  
NIM. 19.1600.056

## ABSTRAK

Sry Suarni. *Penerapan Terapi Fobia Matematika Menggunakan Permainan Tradisional Suit dalam Pembelajaran Matematika di Tingkat Sekolah Dasar* (Dibimbing oleh Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si. dan Zulfiqar Busrah, M.Si.)

Kecemasan matematika adalah perasaan cemas atau takut pada peserta didik menimbulkan sulit berkonsentrasi dan merasa gelisah ketika berhubungan dengan matematika. Kecemasan matematika yang berlebih menimbulkan fobia terhadap matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit serta perubahan (penurunan) tingkat kecemasan siswa setelah penerapan terapi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan rancangan pre-eksperimental desain, dengan bentuk desain *one-group pretest-posttest design* (satu kelompok tes awal-tes akhir), yaitu desain dimana rancangan penelitian eksperimen dengan cara memberi tes awal (*pretest*) sebelum peneliti memberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan maka tahap akhir yaitu diberi tes akhir (*posttest*).

Berdasarkan hasil penelitian, perubahan gejala kecemasan pada saat penerapan *treatment* mulai dari pertemuan awal dengan rata-rata nilai sebesar 85,14 dan pertemuan kedua 78,19. Dengan persentase rata-rata pertemuan pertama hingga pertemuan keempat yaitu 69,29 masuk dalam kategori baik. Adapun rata-rata kecemasan belajar matematika siswa sebelum diberi *treatment* adalah 13,93 dengan kategori kecemasan berat, sedangkan rata-rata kecemasan belajar matematika setelah diberi *treatment* yaitu 9,31 dengan kategori kecemasan sedang. Hal ini berarti terdapat penurunan nilai rata-rata kecemasan belajar matematika setelah *treatment* dibandingkan sebelum adanya terapi fobia matematika menggunakan permainan suit.

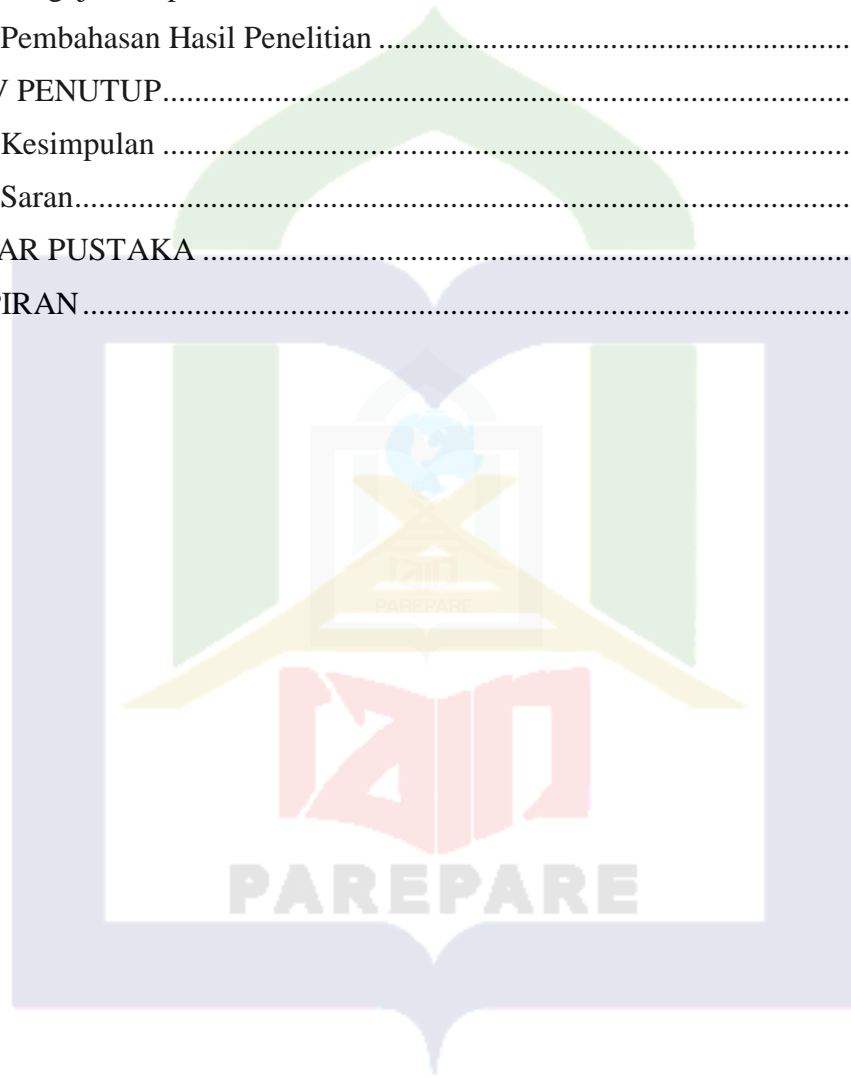
Kata Kunci : kecemasan matematika, permainan suit, terapi fobia



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PEBGESAHAN KOMISI PENGUJI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Penelitian Relevan .....	9
B. Tinjauan Teori.....	12
C. Kerangka Pikir .....	27
D. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	30
C. Populasi dan Sampel .....	31
D. Definisi Operasional Variabel.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Instrumen Penelitian.....	33

G. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	42
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	42
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data .....	53
C. Pengujian Hipotesis.....	54
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	55
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	I
LAMPIRAN.....	V



## DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
1.1	Nilai Matematis Siswa SDN 212 Pinrang	4
2.1	Relevansi penelitian terdahulu dan penelitian yang akan diteliti	11
2.2	Langkah-langkah Terapi Fobia	23
2.3	Bentuk Relaksasi Untuk Kecemasan	26
3.1	Kisi-kisi Kecemasan	34
3.2	Kriteria Penyekoran Instrumen Pengumpulan Data Kecemasan	35
3.3	Hasil Perhitungan Validasi Angket Kecemasan	36
3.4	Hasil Perhitungan Reliabilitas Angket Kecemasan Matematika	37
3.5	kisi-kisi pedoman observasi kecemasan belajar siswa	38
3.6	Ketentuan Uji Kolmogrof Smirnov	40
3.7	Klasifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran	41
4.1	Deskripsi Keterlaksanaan Terapi Fobia Matematika	43
4.2	Hasil <i>Pre-test</i> Tingkat Kecemasan Siswa Kelas IV SDN 212 Pinrang Sebelum <i>Treatment</i>	44
4.3	Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Fisik Sebelum <i>Treatment</i>	46
4.4	Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Behavior Sebelum <i>Treatment</i>	46
4.5	Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Kognitif Sebelum <i>Treatment</i>	46
4.6	Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan Matematika Setelah <i>Treatment</i>	47
4.7	Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Fisik Setelah <i>Treatment</i>	49
4.8	Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Behavior Setelah <i>Treatment</i>	49
4.9	Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Kognitif Setelah <i>Treatment</i>	49
4.10	Perbandingan Tingkat Kecemasan Sebelum Dan Setelah <i>Treatment</i>	50

No.	Judul	Halaman
4.11	Deskripsi Gejala kecemasan Matematika Tiap pertemuan	51
4.12	Hasil Perhitungan Uji Normalitas	53
4.13	Hasil Uji Paired Sample <i>T-Test</i>	54



## DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	28
3.1	Model Eksperimen OneGroup Pretest-Posttest Design	29
4.1	Diagram Peresentase Keterlaksanaan Terapi Fobia Matematika	43
4.2	Tingkat Kecemasan Peserta Didik Sebelum <i>Treatment</i>	45
4.3	Tingkat Kecemasan Peserta Didik Setelah Penerapan <i>Treatment</i>	48
4.4	Perbandingan Nilai Rata-Rata Sebelum Dan Setelah <i>Treatment</i>	50
4.5	Diagram Gejala kecemasan Matematika Tiap pertemuan	53



## DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	Halaman
1.	Instrumen Angket Kecemasan	VI
2.	Instrumen Observasi Gejala Kecemasan	IX
3.	SK Pembimbing Skripsi	XI
4.	Surat Izin Penelitian	XII
5.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	XIII
6.	Validasi Skala Kecemasan	IX
7.	Hasil Validitas Angket Kecemasan	XV
8.	Hasil Reabilitas Angket Kecemasan Matematika	XVI
9.	Hasil Angket Kecemasan Sebelum <i>Treatment</i>	XVII
10.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	XX
11.	Pedoman Pengisian Lembar Observasi Keterlaksanaan Terapi	XXXI
12.	Pedoman Pengisian Lembar Observasi Gejala Kecemasan	XXXIV
13.	Hasil Observasi Tiap Pertemuan	XXXV
14.	Hasil Angket Kecemasan Setelah <i>Treatment</i>	XLVII
15.	Angket Kecemasan Siswa	XLX
16.	Dokumentasi	LVI
17.	Biodata Penulis	LVIII

## TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi

#### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda(“).

## 2. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dhomma	U	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أُو	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : Kaifa



حَوْل : Haula

### 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
نَا / نِي	Fathah dan Alif atau ya	A	a dan garis di atas
يِي	Kasrah dan Ya	I	i dan garis di atas
وُو	Kasrah dan Wau	U	u dan garis di atas

Contoh :

مَات : māta  
رَمَى : ramā  
قِيلَ : qīla  
يَمُوت : yamūtu

### 4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : rauḍah al-jannah atau rauḍatul jannah

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah* atau *al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

#### 5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْمٌ : *nu‘ima*

عُدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يِّ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Aly atau ‘Aly)

#### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf َ (alif lam ma’arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang

mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أَمْرٌ : *Umirtu*

## 8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur’an* (dar *Qur’an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fī zilāl al-qur’an*

*Al-sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibārat bi ‘umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab*

### 9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ                      *Dīnullah*                      بِاِلهِ                      *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ                      *Hum fī rahmatillāh*

### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*  
*Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan*  
*Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an*  
*Nasir al-Din al-Tusī*  
*Abū Nasr al-Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

*Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)*

*Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd  
(bukan:Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)*

## B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahū wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, serta tata laku seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan pembelajaran.<sup>1</sup> Hal ini dikarenakan bahwa pendidikan tidak akan pernah berhasil secara maksimal tanpa adanya tujuan, sedangkan tujuan tidak akan pernah tercapai dan terarah tanpa adanya landasan atau dasar yang kuat. Semua penyelenggara pendidikan baik di tingkat kebijakan, manajemen, sampai pelaksana (guru) dengan berbagai levelnya, baik level makro, meso, dan mikro, merujuk kepada tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 yakni: Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang MahaEsa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.<sup>2</sup>

Filosofi pendidikan bagi bangsa Indonesia dapat dilihat dalam batang tubuh UUD 1945 yakni “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Bangsa dalam hal ini mencakup keseluruhan lapisan masyarakat dari ujung barat ke ujung timur, serta dari utara ke selatan. Dunia pendidikan nasional hingga saat ini masih dihadapkan pada tantangan pemerataan pendidikan hingga ke pelosok-pelosok negeri.<sup>3</sup> Pemerataan pendidikan seolah menjadi sebiah pekerjaan rumah yang tidak pernah selesai.

---

<sup>1</sup> Jennifer Brier and lia dwi jayanti, “Artikel Landasan Pendidikan” 21, no. 1 (2020): 1–9.

<sup>2</sup> Tajuddin Noor, ‘Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum Dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf’, *Universitas Singaperbangsa Karawang*, 20, 2018, 123–44.

<sup>3</sup> Melkianus Suluh, ‘Perspektif Pendidikan Nasional’, *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2.1 (2018), 1.



Pendidikan merupakan hal yang sangat berperan penting bagi kehidupan manusia untuk menjadi lebih baik. Sebagai mana Allah SWT berfirman dalam al-Qur'an surah al-Mujadilah/58:11

menyebutkan:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ  
 انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۗ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ  
 Terjemahannya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.<sup>4</sup>

Makna dari ayat di atas menjelaskan tentang orang yang beriman dan berilmu pengetahuan diangkat derajatnya oleh Allah SWT beberapa derajat. Derajat yang dimaksudkan dapat bermakna kedudukan, kelebihan atau keutamaan dari makhluk lainnya, dan hanya Allah SWT yang lebih mengetahuinya tentang bentuk dan jenisnya serta kepada siapa yang akan ditinggikan derajatnya.

Pendidikan sekolah adalah pendidikan yang diperoleh seseorang di sekolah secara teratur, sistematis, bertingkat, dan dengan mengikuti syarat-syarat yang jelas dan ketat (mulai dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi). Program yang telah direncanakan dan ditetapkan disekolah antara lain: rencana pembelajaran, jam pelajaran, materi pokok yang diajarkan dan peraturan lain yang menggambarkan bentuk dari program sekolah secara keseluruhan. Salah satu pelajaran pokok yang diajarkan di sekolah adalah matematika.<sup>5</sup>

Matematika merupakan bidang ilmu dasar yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, misalnya: menghitung luas suatu benda, menghitung

<sup>4</sup> Al-Qur'an Al-Karim.

<sup>5</sup> Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja G, 2005).

panjang benda, menghitung volume suatu benda dan masih banyak lagi.<sup>6</sup> Pembelajaran matematika tidak terlepas dari cara penyampaian materi terutama untuk pembentukan konsep matematika, tentunya harus menggunakan model pembelajaran atau metode yang tepat. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar ialah emosi siswa. Emosi yang mengarah pada kecemasan belajar akan menghambat penerimaan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sikap cemas yang dialami siswa berdampak pada adanya fobia terhadap matematika. Faktor utama penyebab fobia matematika bukanlah karena bodoh ataupun malas, akan tetapi lebih mengarah kepada kecemasan dan ketakutan yang timbul.<sup>7</sup> Oleh sebab itu, fobia berkaitan erat dengan perasaan atau emosi yang memunculkan rasa takut ataupun cemas.

Kecemasan matematika adalah perasaan cemas atau takut yang menimbulkan perasaan tidak tenang dalam hubungan dengan kegiatan-kegiatan matematika, misalnya kegiatan belajar mengajar matematika atau rasa cemas dalam mengikuti tes matematika. Hasil prestasi belajar siswa juga menurun (rendah) tidak hanya disebabkan oleh kesulitan dalam menyelesaikan soal tetapi adanya kecemasan dalam menyelesaikan masalah matematika.<sup>8</sup> Tingkat kecemasan matematika yang tinggi selalu dikaitkan dengan pemahaman matematika yang buruk.<sup>9</sup> Kecemasan matematika inilah yang dapat menyebabkan munculnya fobia matematika.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru bidang studi matematika ibu Salma Syarifuddin, S.Pd. 6 maret 2023 beliau mengatakan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika tergolong rendah dikarenakan pembelajaran yang terkesan monoton yang membuat peserta didik bosan, tidak termotivasi

---

<sup>6</sup> Budi Setyono, *Media Pendidikan* (Sukoharjo: FKIP, 2006).

<sup>7</sup> Mulhamah, "Fobia Dalam Pembelajaran Matematika Di Pendidikan Dasar," *El-Midad : Jurnal Jurusan PGMI* 10, no. 1 (2018): 1–12.

<sup>8</sup> Nelly Julia, 'Level Kecemasan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Kelas VII SMP NEGERI WATANG PULU', 2022.

<sup>9</sup> Ni Wayan Dian Permana Dewi, 'Simple Mathematic Games as a Pleasant Learning Alternatif (a Review of Literature)', 16.1 (2018), 1–8.

untuk belajar dan peserta didik tidak terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga dampaknya untuk peserta didik akan sulit menangkap materi yang diberikan oleh pendidik. Karena kurangnya pemahaman terhadap pembelajaran matematika khususnya pada operasi hitung yang menjadi dasar dalam menyelesaikan soal matematika mengakibatkan peserta didik merasa tegang dan cemas ketika berkaitan dengan angka serta simbol atau masalah yang berkaitan dengan matematika. Dari rasa cemas dan tegang tersebut juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Kecemasan matematika peserta didik juga dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik SDN 212 Pinrang pada semester ganjil tahun 2021/2022 dapat dilihat dari tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Nilai Matematis Siswa SDN 212 Pinrang

Kelas	Interval Nilai		Jumlah Peserta Didik
	$0 \leq x < 75$	$75 \leq x < 100$	
I	17	18	35
II	12	10	22
III	16	14	30
IV	22	14	36
V	21	9	30
VI	19	17	36

Sumber: Nilai ulangan tengah semester Tahun 2023

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil pembelajaran matematika siswa masih banyak siswa mendapat nilai di bawah kriteria kelulusan minimal (KKM). Tabel tersebut menunjukkan bahwa 107 peserta didik dari 189 peserta didik yang tidak mencapai KKM.

Dalam mengatasi fobia matematika pada siswa atau terapi yang dilakukan untuk mengurangi kecemasan pada peserta didik, maka diperlukan adanya suatu perubahan dalam pembelajaran matematika. Jika sebelumnya pembelajaran matematika hanya terfokus pada keterampilan menghitung serta menggunakan buku paket pembelajaran, maka untuk saat ini sebagai pendidik harus

meningkatkan kemampuan siswa dalam bernalar dengan menggunakan sebuah permainan matematika yang diintegrasikan dalam pembelajaran matematika.<sup>10</sup> Permainan tradisional menjadi salah satu hal yang menarik untuk dikembangkan dalam pembelajaran sebab permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.<sup>11</sup> Pada penelitian sebelumnya, terdapat beberapa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika, diantaranya; permainan engklek oleh Siti Halimatul Maulida,<sup>12</sup> permainan siki-soda oleh Sri Imelda Edo dan Damianus Dao Samo,<sup>13</sup> permainan abc lima dasar oleh Siti Rahmah,<sup>14</sup> permainan batok kelapa oleh Fanni Fatoni,<sup>15</sup> permainan congklak oleh Ana Muslihatun,<sup>16</sup> serta permainan lempar karet oleh Sri Hartatik dan Dewi Widiana Rahayu.<sup>17</sup>

Menurut hasil penelitian sebelumnya, diperoleh fakta bahwa permainan tradisional yang dikaitkan dengan pembelajaran matematika dapat mengurangi perasaan tegang, cemas atau ketakutan bagi siswa, sehingga bisa mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan baik, serta dapat meningkatkan kinerja sekaligus tantangan bagi guru dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Elly's Mersina Mursidik dan Veni Ambarwati membahas tentang *mathematic*

---

<sup>10</sup> Muhammad Rizky Rahadi, Kodrat Iman Satoto, and Ike Pertiwi Windasari, "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer* 4, no. 1 (2016): 44.

<sup>11</sup> Ainur Rosikin et al., "Terapi Fobia Matematika Menggunakan Multimedia 'Digimonica' Di SMA Islam Hasyim Asy'ari Batu," *Jurnal Tadris Matematika*, 2020.

<sup>12</sup> Siti Halimatul Maulida, 'Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek', 7.1 (2020), 35–44.

<sup>13</sup> Sri Imelda Edo, 'Lintasan Pembelajaran Pecahan Menggunakan Matematika Realistik Konteks Permainan Tradisional Siki Doka', 6 (2016).

<sup>14</sup> Siti Rahmah, 'Penerapan Permainan Tradisional Abc Lima Dasar Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Kelas i Sdn Terantang 2 Kecamatan Mandastana Barito Kuala', 2021.

<sup>15</sup> Fanni Fatoni, 'Using Traditional Game of Batok Kelapa in Lenght Measurement', 2007, 97–106.

<sup>16</sup> Ana Muslihatun and others, 'Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran : Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika', 15.1 (2019), 14–22.

<sup>17</sup> Sri Hartatik and Dewi Widiana Rahayu, "Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional ' Lempas Karet ' Untuk Mengajarkan Konsep" n.d., 149–58.

<sup>18</sup> S Anissa, 'Pengaruh Metode Permainan Terhadap Kecemasan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Pondok Ranji 01', *Skripsi*, 2016.

*finger game* yang merupakan perpaduan tiga permainan jari yaitu hompimpah, suit Indonesia dan suit Jepang dengan hasil penelitian memberikan manfaat positif terhadap ketertarikan siswa untuk terus mencoba menjadi pemenang sehingga permainan ini dapat digunakan sebagai media belajar siswa meningkatkan kemampuan hitung penjumlahan.<sup>19</sup>

Merujuk pada uraian latar belakang, pada kesempatan ini peneliti tertarik dalam menerapkan terapi matematika menggunakan permainan tradisional suit yang berkaitan dengan materi operasi hitung. Permainan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru terhadap siswa serta mengurangi fobia matematika siswa, dan juga memberikan pemahaman terhadap siswa bahwa permainan bukan sekedar permainan tanpa arti, akan tetapi menjadikan permainan sebagai edukasi dalam pembelajaran matematika serta memberikan nuansa pembelajaran yang baru sekaligus nyaman terhadap siswa, mampu meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa, sehingga siswa nantinya dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas sekaligus juga sebagai daya tarik minat siswa untuk belajar matematika lebih mandiri. Permasalahan dalam penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan hasil dari pelaksanaan terapi matematika dengan menggunakan permainan tradisional suit untuk siswa yang fobia matematika.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit dalam pembelajaran operasi hitung pada tingkat sekolah dasar?

---

<sup>19</sup> Elly's Mersina Mursidik and Veni Ambarwati, "Mathematic Finger Game Berpendekatan Open-Ended Dalam Operasi Hitung Penjumlahan Pada Siswa Sekolah Dasar," *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2021): 61–72.

2. Apakah penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit dalam pembelajaran operasi hitung dapat mengurangi kecemasan matematika peserta didik pada tingkat sekolah dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penulis didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit dalam pembelajaran operasi hitung pada tingkat sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui penurunan tingkat fobia matematika setelah menggunakan permainan tradisional suit dalam pembelajaran operasi hitung pada tingkat sekolah dasar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a) Penelitian ini merupakan suatu masukan yang berguna untuk penelitian selanjutnya serta pengembangan ilmu pengetahuan terkhusus dibidang matematika dalam menerapkan terapi fobia matematika yaitu dengan menggunakan permainan tradisional.
- b) Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu landasan dan sumber informasi bagi seorang pendidik khususnya kepada guru matematika mengenai media pembelajaran yang dijadikan sebagai terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a) Bagi Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan agar peneliti mampu menambah pengalaman dalam melakukan penelitian, serta mampu

mengaplikasikan gagasan yang dimiliki sebagai proses pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan

- b) Bagi Guru, penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi guru untuk menciptakan suasana kelas menjadi lebih hidup agar mampu menentukan pendekatan yang cocok dalam pembelajaran.
- c) Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran matematika serta untuk memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran.





## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan penelitian relevan merupakan pemaparan hasil penelitian sebelumnya yang terkait dengan variabel penelitian.<sup>20</sup> Tinjauan hasil penelitian relevan digunakan sebagai pendukung terhadap penelitian yang akan dilakukan. Di satu sisi juga merupakan bahan perbandingan terhadap penelitian yang ada, baik mengenai kelebihan dan kekurangan yang ada sebelumnya, serta dapat menguatkan argument. Oleh karena itu, sebelum merencanakan penelitian ini maka penulis mengkaji beberapa referensi penelitian yang relevan. Hal ini dimudahkan agar peneliti memiliki acuan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun penelitian yang pernah diteliti sebelumnya yaitu sebagai berikut:

Ainur Rosikin *et al.*, dengan judul penelitian “Terapi Fobia Matematika Menggunakan Multimedia Digimonia di SMA Islam Hasyim Asy’ari Batu” pada tahun 2020 memberikan gambaran mengenai terapi matematika menggunakan multimedia. Tujuan penelitian ini untuk mengatasi siswa yang mengalami fobia matematika dengan melakukan terapi menggunakan multimedia “digimonia”. Hasil penelitian ini diperoleh fakta bahwa terapi matematika dengan multimedia “digimonia” dapat mengurangi tingkat fobia matematika siswa Kelas XI SMA Islam Hasyim Asy’ari Batu. Terapi matematika dengan multimedia “digimonia” dapat mengurangi perasaan tegang, cemas atau ketakutan bagi siswa, sehingga bisa mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan baik, serta dapat meningkatkan kinerja sekaligus tantangan bagi guru dalam proses pembelajaran.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Muhammad Kamal Zubair and others, *Penulisan Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi* (Parepare: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, 2020).

<sup>21</sup> Ainur Rosikin et al., “Terapi Fobia Matematika Menggunakan Multimedia ‘Digimonia’ Di SMA Islam Hasyim Asy’ari Batu,” *Jurnal Tadris Matematika*, 2020.



Mulhamah dengan judul penelitian “Fobia dalam Pembelajaran Matematika di Pendidikan Dasar” pada tahun 2018 yang memberikan penjelasan rinci tentang fobia matematika, penyebab serta solusi dalam mengatasi fobia matematika. Hasil dari penelitian ini yaitu faktor utama penyebab fobia matematika bukanlah karena bodoh ataupun malas, akan tetapi lebih mengarah kepada kecemasan dan ketakutan yang timbul. Kecemasan ini lebih disebabkan oleh suatu hal yang bersifat abstrak, berbeda dengan ketakutan yang lebih disebabkan oleh sesuatu yang tampak dan nyata. Oleh sebab itu, fobia berkaitan erat dengan perasaan atau emosi yang memunculkan rasa takut ataupun cemas. Guru merupakan salah satu faktor kunci selain dari faktor orangtua, intelektual, dan lingkungan dalam mencegah serta mengatasi fobia matematika.<sup>22</sup>

Ni Wayan Dian Permana Dewi pada dengan judul penelitian “Permainan Matematika Sederhana Sebagai Alternatif Pembelajaran yang Menyenangkan” pada tahun 2018 memberikan gambaran bahwa permainan matematika dapat digunakan untuk mengatasi fobia matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan beberapa permainan matematika sederhana sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Adapun hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada beberapa permainan matematika sederhana yang dapat digunakan dalam pembelajaran demi terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.<sup>23</sup>

Elly Mersina Mursidik dan Veni dengan judul penelitian “*Mathematic Finger Game* Berpendekatan *Open-Ended* dalam Operasi Hitung Penjumlahan pada Siswa Sekolah Dasar” pada tahun 2021 memberikan gambaran mengenai perpaduan tiga permainan jari yang dikaitkan dengan operasi hitung penjumlahan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi alternatif dalam membantu siswa sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan

---

<sup>22</sup> Mulhamah, “Fobia Dalam Pembelajaran Matematika Di Pendidikan Dasar,” *El-Midad : Jurnal Jurusan PGMI* 10, no. 1 (2018): 1–12.

<sup>23</sup> Dewi.

melalui pembelajaran interaktif menggunakan *mathematic finger game*. *Mathematic finger game* merupakan perpaduan tiga permainan jari yaitu Hompipah, suit Indonesia dan suit Jepang yang digunakan dalam menentukan pemenang, Kombinasi permainan tersebut dikaitkan dengan operasi hitung penjumlahan. Hasil pengembangan *mathematic finger game* dengan kombinasi tiga permainan jari yang berbeda memberikan manfaat positif terhadap ketertarikan siswa untuk terus mencoba menjadi pemenang sehingga permainan ini dapat digunakan sebagai media belajar siswa meningkatkan kemampuan hitung penjumlahan.<sup>24</sup>

Relevansi dari beberapa penelitian terdahulu di atas dengan penelitian penulis diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Relevansi penelitian terdahulu dan penelitian yang akan diteliti

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Terapi Fobia Matematika menggunakan Multimedia “Digimonic” di SMA Islam Hasyim Asy’ari Batu	Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan yaitu pada aspek penerapan terapi terhadap fobia matematika siswa.	Penelitian terdahulu mengkaji tentang penerapan terapi fobia dengan multimedia pembelajaran matematika menggunakan program PowerPoint. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu terapi menggunakan media permainan tradisional .
2.	Fobia dalam Pembelajaran Matematika di Pendidikan Dasar.	Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan yaitu pada aspek faktor penyebab adanya fobia terhadap	Penelitian terdahulu mengkaji tentang pendeskripsian masalah fobia matematika. Sedangkan penelitian

<sup>24</sup> Elly’s Mersina Mursidik and Veni Ambarwati, “*Mathematic Finger Game Berpendekatan Open-Ended Dalam Operasi Hitung Penjumlahan Pada Siswa Sekolah Dasar,*” *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2021): 61–72.

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
		matematika.	yang akan dilakukan yaitu menerapkan terapi untuk mengatasi fobia terhadap matematika
3.	Permainan Matematika Sederhana Sebagai Alternatif Pembelajaran yang Menyenangkan	Penelitian memiliki kesamaan pada aspek media pembelajaran yaitu permainan dapat digunakan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	Penelitian terdahulu mengkaji tentang berbagai permainan matematika yang dapat digunakan dalam pembelajaran . Sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penerapan salah satu permainan yang digunakan sebagai media terapi pembelajaran
4.	<i>Mathematic Finger Game</i> Berpendekatan <i>Open-Ended</i> dalam Operasi Hitung Penjumlahan pada Siswa Sekolah Dasar	Penelitian memiliki kesamaan yaitu menggunakan permainan jari dalam pembelajaran operasi hitung	Penelitian terdahulu mengkaji tentang operasi hitung yang terkhusus pada operasi penjumlahan dan permainan jari yang digunakan yaitu gabungan antara hompimpa, suit jepang, dan suit indonesia

## B. Tinjauan Teori

Tinjauan teoritis merupakan pendekatan teori yang digunakan peneliti untuk menjelaskan persoalan penelitian.<sup>25</sup> Dalam bab ini peneliti akan

<sup>25</sup> Ryan, Cooper, and Tauer, 'Tinjauan Teoritis', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2013, 12–26.

menjelaskan tentang terapi, fobia matematika, permainan tradisional suit, dan operasi hitung.

### 1. Terapi

Terapi adalah usaha untuk memulihkan keseharan orang yang sedang sakit, pengobatan penyakit dan perawatan penyakit. Menurut kamus lengkap Psikologi, terapi adalah suatu perlakuan dan pengobatan yang ditunjukkan kepada penyembuhan suatu kondisi patologis (pengetahuan tentang penyakit atau gangguan).<sup>26</sup> Menurut prof. Dr. Singgih D Gunawan, terapi berarti perawatan penerapan terhadap aspek kejiwaan seseorang yang mengalami suatu gagasan, ataupun penerapan teknik khusus pada penyembuhan penyakit mental dan pada kesulitan-kesulitan pada penyusaian diri.<sup>27</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa terapi adalah usaha pengobatan yang dilakukan konselor terhadap klien baik dengan cara medis maupun non medis. Dengan adanya terapi, seorang klien dapat berusaha untuk menyembuhkan penyakit atau gangguan yang dialaminya seperti dalam hal kecemasan, stres ataupun lainnya. Terapi memberikan manfaat untuk menjadikan keadaan seseorang menjadi lebih baik. Klien dapat mengetahui permasalahan yang dihadapinya, mengembangkan dirinya, serta dapat mengurangi kecemasan dengan menggunakan relaksasi. Terapi memiliki suatu prosedur atau langkah-langkah pelaksanaannya yaitu:<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> J.P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: Pt.Raja Grafindo, 2001).

<sup>27</sup> Basma G. Alhogbi, "Landasan Teori Tentang Terapi," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 21–25.

<sup>28</sup> Insan Suwanto, "Pendekatan Cognitive Behavior Therapy (Cbt) Teknik Bibliotherapy Sebagai Intervensi Dalam Konseling Kelompok," *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa* 4, no. 1 (2020): 7–8.

a. Mencari tahu akar masalah

Pada awal terapi, pasien akan diminta untuk menceritakan keluhan. Keluhan bisa berupa kecemasan, insomnia, amarah yang meledak-ledak atau lain sebagainya. Pada tahap ini, pasien dan terapis akan sama-sama menentukan akar masalah yang ingin diselesaikan serta tujuan akhir yang ingin dicapai.

b. Menyadari perasaan dan pikiran yang muncul

Pasien akan diminta untuk menceritakan perasaan atau pikiran yang muncul ketika terjadi suatu masalah. Pada tahap ini, pasien akan diminta untuk mencatat atau menceritakan perasaan dan pikiran yang muncul dalam jurnal. Untuk menyadari perasaan atau perilaku perlu adanya pemantauan diri dimana bagian yang melibatkan perilaku, gejala, atau pengalaman dari waktu ke waktu dan membagikannya dengan terapis. Dengan adanya pemantauan diri dapat membantu terapis mendapatkan lebih banyak informasi sehingga dapat diberikan perawatan yang terbaik.

c. Membentuk ulang pola pikir yang salah atau negatif

Pada tahap ini, pasien diajak untuk menilai apakah pola pikir dan cara pandang terhadap suatu kondisi didasarkan oleh akal sehat atau justru oleh pandangan yang keliru. Selanjutnya memahami letak kekeliruan dalam pola pikir. Terapis akan membantu menanamkan pola pikir yang lebih baik secara bertahap. Tujuannya agar Anda bisa mengendalikan pola pikir dan perilaku Anda ketika masalah muncul.

## 2. Fobia Matematika

Fobia merupakan rasa takut berlebihan dan tidak wajar pada kondisi atau objek tertentu.<sup>29</sup> Kondisi tersebut adalah salah satu jenis gangguan kecemasan. Pasalnya, orang yang mengalami kondisi ini akan mencoba menghindari hal yang dapat memicu rasa takut atau menahannya dengan kecemasan yang besar. Banyak jenis fobia yang menjadi penyebab timbulnya

---

<sup>29</sup> dr. Tania Savitri, "Phobia (Fobia)," Hello Sehat, 2021, <https://hellosehat.com/mental/gangguan-kecemasan/fobia/>.

ketakutan hingga rasa cemas. Salah satu gangguan yang terjadi adalah fobia matematika. Faktor penyebab fobia matematika terjadi karena ketidakmampuan anak dalam mencerna pelajaran matematika yang diajarkan oleh guru. Tidak hanya membuat anak kehilangan fokus pada masalah yang sedang dihadapi, kondisi ini dapat mengganggu anak pada saat ujian matematika, ia akan sangat gugup karena merasa tidak siap. Selain itu, terdapat pemikiran siswa bahwa matematika memiliki banyak rumus sehingga siswa merasa kesulitan memahami dan menghafal rumus-rumus matematika, sehingga beranggapan bahwa matematika itu sulit. Bahkan, anak bisa merasa tertekan bila mendengar kata matematika.<sup>30</sup> Hal tersebut dapat mengaburkan pikiran dan tidak mampu mengerjakan soal matematika dengan baik. Fobia matematika dapat berkembang sejak dini. Diperkirakan sekitar lima puluh persen siswa kelas 1 dan 2 SD mengalami kecemasan terhadap matematika dengan tingkat menengah hingga tinggi.<sup>31</sup>

Kecemasan matematika merupakan suatu kondisi peserta didik tidak dapat belajar secara wajar dengan kata lain proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya karena adanya kekurangan dalam suatu bidang akademik, hal tersebut ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dan faktor-faktor tertentu yang dapat beresiko untuk memperoleh hasil belajar yang tidak memuaskan.<sup>32</sup> Adapun tingkat kecemasan yang dialami oleh individu ada empat yaitu sebagai berikut:<sup>33</sup>

- a. Kecemasan ringan yaitu dihubungkan dengan ketegangan yang dialami sehari-hari. Individu masih waspada serta lapang persepsinya meluas,

---

<sup>30</sup> Qonita Tri Maulina, Gifa Nur Arofah, and Wida Nadhifah Rahmayati, 'Fobia Terhadap Pembelajaran Matematika Di Kelas', 4.1 (2023), 27–39.

<sup>31</sup> dr. Verury Verona Handayani, 'Fobia Pada Matematika, Benarkah Bisa Terjadi?', *Halodoc*, 2019 <<https://www.halodoc.com/artikel/fobia-pada-matematika-benarkah-bisa-terjadi>> [accessed 12 February 2023].

<sup>32</sup> Paulus Roy Saputra, 'Kecemasan Matematika Dan Cara Mengurangnya (Mathematic Anxiety and How To Reduce It)', *Jurnal Pythagoras*, 3.2 (2014), 75–84.

<sup>33</sup> Sugiatno, Dery Priyanto, and Sri Riyanti, 'Tingkat Dan Faktor Kecemasan Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama', *Pendidikan Matematika*, 6.10 (2017), 1–12.

menajamkan indra. Dapat memotivasi individu untuk belajar dan mampu memecahkan masalah secara efektif dan menghasilkan pertumbuhan dan kreatifitas;

- b. Kecemasan sedang yaitu individu untuk memusatkan pada hal-hal yang penting dan mengesampingkan yang tidak penting atau bukan menjadi prioritas yang ditandai dengan perhatian menurun, tidak sabar, dan mudah tersinggung.
- c. Kecemasan berat yaitu lapangan persepsi individu sangat sempit. Pusat perhatiannya pada detail yang kecil (spesifik) dan tidak dapat berfikir tentang hal-hal lain. Seluruh perilaku dimaksudkan untuk mengurangi kecemasan dan perlu banyak perintah/arahan untuk terfokus pada area lain. Kondisi dimana rasa cemas yang mengakibatkan orang tersebut tidak dapat tidur, tidak bisa belajar dengan fokus, pusing, dan bingung.
- d. Kecemasan panik dimana individu kehilangan kendali diri dan detail perhatian hilang. Karena hilangnya kontrol, maka tidak mampu melakukan apapun meskipun dengan perintah sehingga menimbulkan kurangnya keinginan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Adapun tanda dan gejala dari panik yaitu tidak dapat fokus pada suatu kejadian, tingkat kecemasan ini juga tidak sejalan dengan kehidupan, dan jika berlangsung dalam waktu yang lama dapat menimbulkan terjadinya kelelahan yang sangat dan bahkan kematian.

Gangguan kecemasan adalah sekelompok gangguan dimana kecemasan merupakan gejala utama atau dialami jika seseorang berupaya mengendalikan perilaku tertentu.<sup>34</sup> Gejala-gejala kecemasan dikemukakan oleh Dadang Hwari dalam beberapa hal diantaranya:

- a. Cemas, khawatir, tidak tenang, ragu, dan bimbang.
- b. Memandang masa depan dengan rasa was-was.

---

<sup>34</sup> Jeffrey S. Nevid, *PSIKOLOGI: Konsep Dan Aplikasi* (Bandung: Nusa Media, 2017).



- c. Kurang percaya diri, gugup apabila tampil di depan umum (demam panggung).
- d. Sering merasa tidak bersalah dan menyalahkan orang lain.
- e. Tidak mudah mengalah, suka ngotot.
- f. Gerakan sering serba salah, tidak tenang bila duduk, gelisah dan mudah merasa malu.
- g. Sering mengeluh ini itu (keluhan somatik), khawatir berlebihan terhadap penyakit.
- h. Mudah tersinggung, suka membesar-besarkan masalah yang kecil (dramatis).
- i. Dalam mengambil keputusan sering meliputi rasa bimbang dan ragu.
- j. Bila mengemukakan sesuatu atau bertanya seringkali diulang-ulang.
- k. Kalau sedang emosi sering kali bertindak histeris dan merasa sensitif.

Pada penelitian ini, gejala-gejala/ciri-ciri kecemasan yang akan dibahas adalah gejala kecemasan yang dikemukakan oleh Jeffrey S. Nevid, dkk, yakni berdasarkan fisik, behavioral, dan kognitif. Ketiga gejala tersebut dapat mewakili beberapa pendapat para ahli psikolog yang lain dan gejala tersebut dapat diidentifikasi kepada siswa yang mengalami kecemasan. Berikut adalah penjelasan ketiga gejala kecemasan yang dimaksud.<sup>35</sup>

a. Fisik

Secara fisik, kecemasan dapat terlihat dari gangguan tubuh pada seseorang seperti kegelisahan, kegugupan, tangan atau anggota tubuh yang bergetar atau gemetar, sensasi dari pita ketat yang mengikat di sekitar dahi, kekencangan pada pori-pori kulit perut atau dada, banyak berkeringat, telapak tangan yang berkeringat, pening atau pingsan, mulut atau kerongkongan terasa kering, sulit berbicara, sulit bernafas, jantung yang berdebar keras atau berdetak kencang, suara yang bergetar, jari-jari atau anggota tubuh yang

---

<sup>35</sup> Jeffrey S. dkk Nevid, *Psikologi Abnormal*, 5th edn (Jakarta: Erlangga, 2005).



menjadi dingin, pusing, merasa lemas atau mati rasa, sulit menelan, kerongkongan terasa tersekat, leher atau punggung terasa kaku, terdapat gangguan sakit perut atau mual, panas dingin, sering buang air kecil, wajah terasa memerah, diare, dan merasa sensitif atau “mudah marah”. Fisik erat kaitannya terhadap pengaruh emosi. Ini dibuktikan pada perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh emosi seperti malu, marah, sedih, menangis dan lain-lain. Sedangkan emosi yang memengaruhi perubahan fisik seperti, muka yang merah padam pada saat marah, tubuh yang tidak semangat pada saat mengalami kegagalan dan lain sebagainya.<sup>36</sup>

b. Behavioral

Secara behavioral (tingkah laku) memiliki ciri-ciri diantaranya perilaku melekat dan dependen dimana selalu mengandalkan teman saat ada tugas kelompok dikarenakan tidak yakin dengan hasil kerja sendiri, perilaku terguncang, dan ingin melarikan diri. Gejala perilaku juga ditunjukkan dengan berdiam diri karena takut ditertawakan, tidak mau mengerjakan soal matematika karena takut gagal dan menghindari pelajaran matematika dengan tidak adanya keinginan untuk tampil saat pembelajaran, selalu ingin duduk pada kursi belakang, serta menundukkan kepala saat diminta untuk menyelesaikan soal.<sup>37</sup>

c. Kognitif

Secara kognitif, seseorang yang merasa cemas akan mengkhawatirkan segala masalah yang mungkin terjadi, hal ini akan mengakibatkan seseorang yang merasa cemas biasanya tidak akan bekerja dan belajar dengan baik.

---

<sup>36</sup> Kurniah, ‘Pengaruh Emosi Terhadap Perubahan Fisik Dan Perilaku’, *Psychology Mania*, 2012 <<https://www.psychologymania.com/2012/06/pengaruh-emosi-terhadap-perubahan-fisik.html>> [accessed 12 July 2023].

<sup>37</sup> Nurul Meli Efryani Rangkuti, ‘Pengaruh Kecemasan Matematika Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Negeri 2 Kuta Bali’, *BMC Public Health*, 5.1 (2017), 1–8 <<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>>.

Ciri-ciri dari kognitif diantaranya ialah khawatir tentang sesuatu, perasaan terganggu akan ketakutan atau aprehensi terhadap sesuatu yang terjadi di masa depan, keyakinan bahwa sesuatu yang mengerikan akan segera terjadi, tanpa ada penjelasan yang jelas, terpaku pada sensasi ketubuhan, sangat waspada terhadap sensasi ketubuhan, merasa terancam oleh orang atau peristiwa yang normalnya hanya sedikit atau tidak mendapat perhatian, ketakutan akan kehilangan kontrol, ketakutan akan ketidakmampuan mengatasi masalah, berpikir bahwa dunia mengalami keruntuhan, berpikir bahwa semuanya tidak bisa lagi dikendalikan, berpikir bahwa semuanya terasa sangat membingungkan tanpa bisa diatasi, khawatir terhadap hal-hal sepele, berpikir tentang hal mengganggu yang sama secara berulang-ulang, berpikir bahwa harus bisa kabur dari keramaian, kalau tidak pasti akan pingsan, pikiran terasa bercampur aduk atau kebingungan, tidak mampu menghiangkan pikiran-pikiran terganggu, berpikir akan segera mati, meskipun dokter tidak menemukan sesuatu yang salah secara medis, khawatir akan ditinggal sendirian, dan sulit berkonsentrasi atau memfokuskan pikiran.

Dalam penelitian ini alat pengukuran kecemasan yang digunakan yaitu T-MAS yang merupakan alat pengukuran kecemasan yang pertama kali, diciptakan oleh Janet Taylor. Pengukuran ini terdiri dari 24 item pernyataan dengan menggunakan skala guttman, yaitu dengan alternatif jawaban “ya” atau “tidak”. Kategori kecemasan ringan dengan skor  $< 6$ , kecemasan sedang dengan skor  $7 - 12$ , kecemasan berat dengan skor  $13 - 18$ , dan panik dengan skor  $19 - 24$ . Skala pengukuran ini digunakan karena peneliti akan mengukur tingkat kecemasan rendah, sedang, panik.<sup>38</sup>

### **3. Terapi Fobia Matematika**

---

<sup>38</sup> Suliswati, *Konsep Dasar Keperawatan Kesehatan Jiwa* (Jakarta: Encourage Creativity, 2005).

Terapi fobia matematika adalah usaha pengobatan yang dilakukan untuk mengurangi tingkat kecemasan terhadap matematika. Salah satu terapi fobia matematika yang dapat diterapkan pada anak tingkat sekolah dasar yaitu terapi bermain. Bermain sebagai terapi merupakan salah satu cara untuk membantu anak mengatasi masalah, karena bagi anak, bermain merupakan simbol ekspresi bahasa.<sup>39</sup> Anak-anak MI/SD pada umumnya berada pada kisaran usia 7-12 tahun, menurut teori kognitif Peaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkrit. Menurut Piaget, operasi adalah hubungan logis diantara konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkrit adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek dan peristiwa nyata atau konkrit dapat diukur.<sup>40</sup> Pembelajaran matematika di SD/MI akan dapat mencapai hasil dengan baik jika dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan perkembangan fisik maupun psikis serta karakter siswa. Karakter yang menonjol pada siswa sekolah dasar adalah berupa kecenderungan mereka untuk bermain.

Terapi bermain pada penelitian ini yaitu permainan yang terkait dengan materi operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) pada pembelajaran matematika. Permainan yang digunakan yaitu permainan tradisional suit. Suit (atau *Ro-Sham-Bo*, *janken*, dan Batu, Gunting, Kertas) adalah permainan tangan sederhana yang dimainkan di seluruh dunia dalam berbagai nama dan variasi.<sup>41</sup> Suit pertama kali diperkenalkan oleh bangsa Indonesia dengan menggunakan batu, gunting dan kertas. Untuk memainkan “batu,” cukup tutup tangan menjadi tinju. Batu mengalahkan gunting, tetapi kalah dari kertas. Wujud “kertas” dibuat dengan membuka semua jari-jari tangan Anda. Kertas menang melawan batu, tetapi kalah dari

---

<sup>39</sup> Alice Zellawati, ‘Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak’, 164–75.

<sup>40</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).

<sup>41</sup> Bagus Ardi Saputro, “Grup Permutasi Siklis Dalam Permainan Suit,” *Infinity Journal* 1, no. 2 (2012): 153.

gunting. Serta wujud “gunting” dibuat menggunakan dua jari yang meniru bilah-bilah gunting yang terbuka. Gunting menang melawan kertas, tetapi kalah dari batu.<sup>42</sup> Langkah-langkah permainan suit model batu, gunting, dan kertas adalah:

- a. Suit dilakukan oleh dua atau lebih dari dua orang pemain.
- b. Setiap pemain mengacungkan salah satu diantara batu,gunting, atau kertas secara bersamaan.
- c. Menandingkan bentuk tersebut dengan aturan batu mengalahkan gunting, gunting mengalahkan kertas, dan kertas mengalahkan batu.
- d. Pemenang adalah pemain yang dapat mengalahkan suit dari lawan.
- e. Jika pemain mengacungkan bentuk yang sama maka permainan di anggap seri.

Adapun Langkah-langkah permainan suit model jempol, telunjuk, dan kelingking adalah:

- a. Suit dilakukan oleh dua atau lebih dari dua orang pemain.
- b. Setiap pemain mengacungkan salah satu jarinya diantara jempol, telunjuk, dan kelingking secara bersamaan.
- c. Menandingkan bentuk tersebut dengan aturan jempol mengalahkan telunjuk, telunjuk mengalahkan kelingking, dan kelingking mengalahkan jempol.
- d. Pemenang adalah pemain yang dapat mengalahkan suit dari lawan.
- e. Jika pemain mengacungkan bentuk yang sama maka permainan di anggap seri.

Penerapan terapi bermain suit pada penelitian ini yaitu terkait dengan materi operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, dan perkalian) pada pembelajaran matematika yang dimana penggunaan angkanya meliputi 0 –

---

<sup>42</sup> Randy Wirayudha, ‘TOP FILES: Mengorek Sejarah Suit, Tradisi Mengundi Pemenang Dari Negeri Tirai Bambu’, *Okezone*, 2017 <<https://nasional.okezone.com/read/2017/05/13/337/1690080/top-files-mengorek-sejarah-suit-tradisi-mengundi-pemenang-dari-negeri-tirai-bambu>> [accessed 13 February 2023].

5. Pada permainan suit dengan model batu diberi nilai 0, gunting bernilai 2, dan kertas bernilai 5. Sedangkan model suit jempol diberi nilai 4, telunjuk bernilai 3, dan kelingking bernilai 1. Langkah bermainnya mirip dengan permainan suit pada umumnya. Setelah melakukan suit, guru memberikan soal operasi hitung berdasarkan perolehan hasil suit yang dilakukan. Selanjutnya siswa lain ditunjuk untuk menjawab soal serta menuliskannya di papan tulis. Pada permainan suit biasanya digunakan untuk mengetahui urutan ataupun mengakhiri perdebatan, namun pada permainan suit dalam penelitian ini menggunakan angka yang mengakibatkan adanya proses perhitungan namun dalam konteks bermain. *Play therapy* digunakan untuk diagnosis, kesenangan, aliansi, terapi, ekspresi diri, peningkatan ego, kognitif dan sosialisasi. Dalam hal ini kognitif yang dimaksud adalah menjelaskan tentang keterampilan, seperti konsentrasi, memori, mengantisipasi konsekuensi dari perilaku seseorang, dan pemecahan masalah secara kreatif yang dapat dikembangkan melalui *play therapy*.<sup>43</sup> Adapun langkah-langkah pada terapi bermain adalah:

a. Langkah awal

Membangun kepercayaan melalui *active listening and reading situation* (mendengarkan secara aktif dan membaca keadaan serta karakteristik anak), mencoba memberikan bantuan pada anak dan berkomunikasi penuh kesabaran dengan anak. Orang yang memberikan terapi harus berusaha masuk secara total dalam dunia anak, sehingga anak betul-betul merasa aman dan menganggapnya sebagai sahabat. Pada tahap awal juga diberikan angket untuk mengetahui tingkat kecemasan terhadap peserta didik.

b. Langkah pertengahan

---

<sup>43</sup> Prathiba, 'Play Therapy', *Ajmer*, 10.4 (2020), 517.

Pada tahap ini dimulai penerapan terapi yang telah ditentukan dan memberikan informasi mengenai tujuan dari terapi tersebut. Mengeksplorasi dan mengobservasi cara anak bermain, sehingga dengan cara ini konselor juga dapat membantu anak untuk mengembangkan kreatifitasnya secara luas, seperti kemampuan bahasa, gerak, menulis dan dapat mengembangkan kemampuan emosi anak dalam menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya.

c. Langkah akhir

Langkah terakhir merupakan langkah dimana seorang terapis mengakhiri penerapan terapi yang diberikan dan memberi kesempatan pada anak untuk menyimpulkan apa yang dia dapatkan dari permainan yang dilakukan serta pengisian angket dan tertulis untuk mengetahui apakah ada perubahan dengan membandikan hasil sebelum dan setelah melakukan terapi.

Tabel 2.2 Langkah-langkah Terapi Fobia

Tahap	Terapi Fobia	Guru	Siswa
Pertama	Membangun kepercayaan	Berusaha masuk dalam dunia anak (siswa) sehingga siswa merasa nyaman dan menganggap guru sebagai sahabatnya	Menanggapi dan menerima usaha guru yang mulai membangun komunikasi dengan baik
	Mengukur tingkat kecemasan (angket)	Membagikan angket yang telah disiapkan sebelumnya dan memberikan arahan untuk mengisi angket tersebut sesuai	Mengisi angket yang telah dibagikan dengan mengikuti arahan dari guru

Tahap	Terapi Fobia	Guru	Siswa
		keadaan yang dialami siswa	
Pertengahan	Terapi bermain (game suit)	Menjelaskan secara detail mengenai terapi bermain (game suit) yang akan dilakukan, tujuan, serta tahap-tahap dan aturan pelaksanaannya	Mendengarkan dengan baik serta memahami penjelasan guru dan bertanya jika ada yang belum dipahami
	Penerapan terapi bermain	Memberikan arahan sesuai aturan terapi bermain yang telah ditetapkan dan melakukan eksplorasi serta observasi selama terapi dilakukan	Melakukan terapi bermain yang telah dijelaskan sebelumnya sesuai arahan guru
Akhir	Mengakhiri penerapan terapi	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan apa yang didapatkan dari permainan yang telah dilakukan	Memberikan kesimpulan terhadap apa yang dirasakan dan didapatkan selama penerapan permainan suit
	Pengisian angket	Guru memberikan angket yang telah disediakan dan mengarahkan siswa untuk	Mengisi angket yang telah dibagikan sesuai apa yang dirasakan



Tahap	Terapi Fobia	Guru	Siswa
		mengisi sesuai apa yang dirasakan setelah penerapan terapi bermain	

#### 4. Operasi Hitung

Operasi Hitung Dasar adalah konsep dasar yang meliputi penjumlahan (penambahan), pengurangan, perkalian dan pembagian yang digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari.<sup>44</sup> Operasi penjumlahan pada dasarnya merupakan suatu aturan yang mengaitkan setiap pasang bilangan dengan bilangan yang lain. Lambang “+” adalah lambang untuk operasi penjumlahan atau pertambahan, sehingga kalimat matematika seperti jumlah delapan dan lima sama dengan 13 ditulis secara symbol atau model matematika adalah “ $5 + 2 = 7$ ”.<sup>45</sup> Operasi pengurangan merupakan kebalikan dari operasi penjumlahan. Operasi perkalian dapat didefinisikan sebagai penjumlahan berulang. Operasi pembagian dapat didefinisikan sebagai pengurangan berulang.

Pembelajaran matematika pada materi operasi hitung memiliki tahap, dimana pembelajaran awal dimulai pada konsep operasi hitung penjumlahan bilangan asli. Setelah konsep penjumlahan bilangan asli dikuasai anak dengan mantap, kemudian dilanjutkan dengan penanaman konsep pengurangan. Karena sifat pengurangan yang berkebalikan dengan operasi penjumlahan, maka syarat penguasaan operasi penjumlahan menjadi mutlak untuk anak.

<sup>44</sup> Jordan A Pello and Irfan A Syarif, ‘Program Operasi Hitung Bilangan Menggunakan Bahasa Assembly’.

<sup>45</sup> Risky Oklad Palar, “Operasi Hitung Dasar Matematika,” Blogspot, 2015, <https://unitedminoz.blogspot.com/2015/03/operasi-hitung-dasar-matematika.html>.



Operasi hitung berikutnya adalah perkalian. Perkalian sebagai penjumlahan berganda, memerlukan tahap berpikir yang lebih kompleks pada diri anak. Oleh karena itu jika anak tampak belum siap memulai materi perkalian sebaiknya diingatkan kembali tentang operasi penjumlahan. Setelah operasi perkalian dapat dikuasai dengan baik, selanjutnya adalah operasi pembagian.

Keterampilan operasi hitung merupakan modal utama dalam pembelajaran matematika. Keterampilan operasi hitung harus dikuasai siswa agar pembelajaran matematika dapat berjalan dengan baik. Seseorang yang tidak dapat menghitung dengan benar, berarti dia tidak memiliki keterampilan operasi hitung. Seseorang yang dapat melakukan operasi hitung tetapi membutuhkan waktu lama, juga tidak dapat dianggap terampil dalam operasi hitung. Keterampilan operasi hitung memuat dua hal utama yaitu kecepatan dan ketepatan dalam melakukan operasi hitung.

### **5. Hubungan Terapi Fobia Menggunakan Permainan Suit dengan Operasi Hitung**

Terapi fobia dilakukan untuk mengurangi tingkat kecemasan matematika peserta didik. Terapi fobia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan bermain. Bermain sebagai terapi merupakan salah satu cara untuk membantu anak mengatasi masalah, karena bagi anak, bermain merupakan simbol ekspresi bahasa.<sup>46</sup> Adapun bentuk relaksasi untuk mengendalikan kecemasan yang terdiri atas beberapa wilayah otot, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.3 Bentuk Relaksasi Untuk Kecemasan<sup>47</sup>

No.	Wilayah	Bentuk Latihan Otot
1.	Tangan	Kepalkan tangan

<sup>46</sup> Zellawati.Zellawati.

<sup>47</sup> Abdul Hayat, "Kecemasan Dan Metode Pengendaliannya," *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 12, no. 1 (2017): 52–63.

No.	Wilayah	Bentuk Latihan Otot
2.	Otot lengan	Tekukkan tangan ke lengan
3.	Mulut, pipi, rahang	Merapatkan gigi dan mulut direntangkan dalam senyuman yang dibuat-buat
4.	Dada	Tarik nafas dalam-dalam, dan lebarkan/busungkan dada

Terapi bermain pada penelitian ini yaitu menggunakan permainan suit yang dimana dapat melatih otot tangan dan lengan serta dapat diarahkan untuk melakukan bentuk relaksasi pada otot mulut, pipi, rahan dan dada pada saat hendak memulai permainan suit. Permainan suit pada penelitian ini sama dengan langkah suit pada umumnya namun suit disini tidak hanya digunakan untuk menentukan siapa yang menang tetapi akan diakitkan dengan materi pembelajaran matematika operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) yang dimana penggunaan angkanya meliputi 0 – 5. Pada permainan suit dengan model batu diberi nilai 0, gunting bernilai 2, dan kertas bernilai 5. Sedangkan model suit jempol diberi nilai 4, telunjuk bernilai 3, dan kelingking bernilai 1.

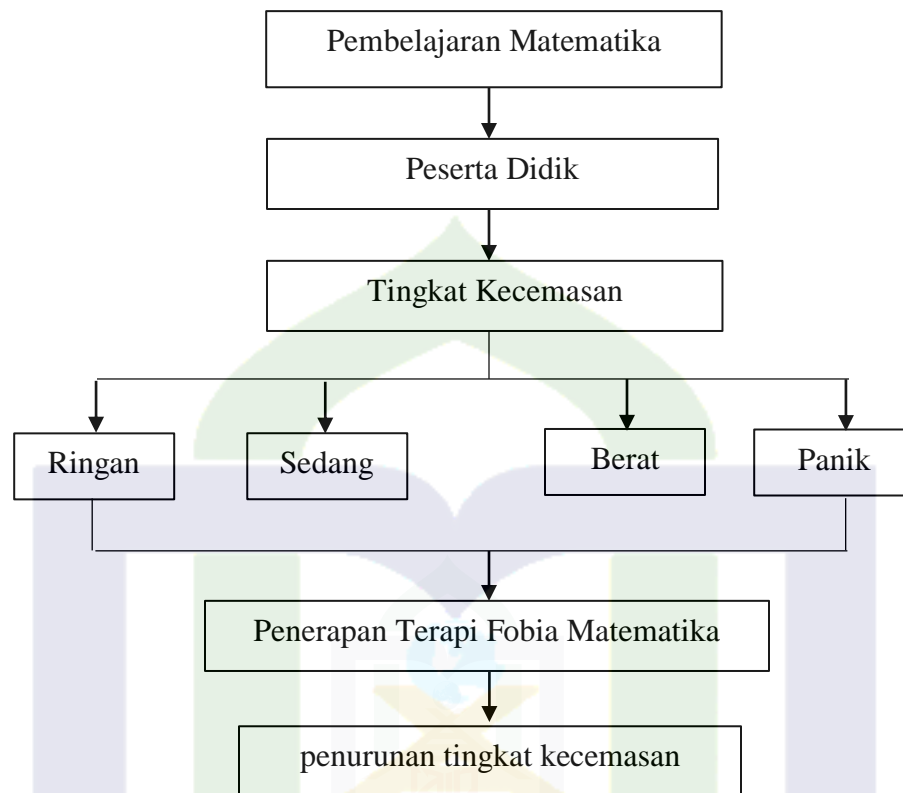
### C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir adalah suatu konsep tentang teori yang berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai suatu masalah.<sup>48</sup> Oleh karena itu, kerangka pikir memuat teori, dalil, atau kojnsep-konsep yang akan dijadikan dasar penelitian. Di dalam kerangka pikir variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan pemahaman yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.

---

<sup>48</sup> Marcos Moshinsky, “Pengaruh Electronic Word of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Followers Instagram, *Nucl. Phys.* 13, no. 1 (1959): 104–16.

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis

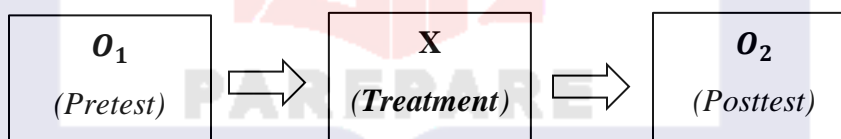
Hipotesis merupakan suatu dugaan atau jawaban sementara permasalahan yang sedang kita hadapi. Hipotesis pada dasarnya disusun secara deduktif dengan mengambil premis-premis dari pengetahuan ilmiah yang sudah diketahui sebelumnya.<sup>49</sup> Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat penurunan tingkat kecemasan setelah penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit dalam pembelajaran operasi hitung pada tingkat sekolah dasar.

<sup>49</sup> Jim Hoy Yam and Ruhayat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif," *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021): 96–102.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian kuantitatif yang kuat dalam mengukur hubungan sebab akibat atau pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi dikendalikan oleh peneliti.<sup>50</sup> Penelitian ini menggunakan rancangan pre-eksperemental desain, dengan bentuk desain *One-group pretest-posttest design* (satu kelompok tes awal-tes akhir), yaitu desain dimana rancangan penelitian eksperimen dengan cara memberi tes awal (*pretest*) sebelum peneliti memberikan perlakuan. Oleh karena itu, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena bisa membandingkan dengan kondisi sebelum diberikan perlakuan dan pada akhir pembelajaran sampel diberi tes akhir (*posttest*).<sup>51</sup> Desain ini digunakan karena peneliti bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan setelah diterapkannya treatment serta peneliti juga hanya melakukan perlakuan kepada satu kelas saja, yang berarti tidak menggunakan kelas kontrol atau kelas pembanding. Model ini dapat dilihat pada gambar berikut.<sup>52</sup>



Gambar 3.1 Model Eksperimen OneGroup  
Pretest-Posttest Design

Keterangan:

<sup>50</sup> M Rahma, "Pengaruh Model Pembelajaran MMP (Missouri Mathematics Project) Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Dalam Perspektif Gender Di SMA Negeri 7 Pinrang," 2022.

<sup>51</sup> Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. by Nita Nur M (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018).

<sup>52</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali Press, 2012).

$O_1$  = pengukuran tingkat kecemasan sebelum diberikan perlakuan

$X$  = Perlakuan dimana kelas tersebut diberikan (Treatment)

$O_2$  = pengukuran tingkat kecemasan setelah diberikan perlakuan

Berdasarkan pemaparan pendekatan serta jenis penelitian tersebut, maka tahap awal penelitian yaitu membuat instrumen. Kemudian memberikan angket mengenai kecemasan terhadap matematika untuk menghasilkan sebuah informasi mengenai keadaan peserta didik sebelum penerapan terapi dilakukan. Setelah itu, masuk pada tahap penerapan terapi fobia matematika ke peserta didik. Angket juga diberikan setelah penerapan terapi fobia matematika. Tahap terakhir yaitu membandingkan hasil tingkat kecemasan sebelum dan setelah perlakuan. Perbedaan hasil kedua angket dan merupakan akibat dari adanya *treatment* (terapi fobia matematika).

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 212 Pinrang tepatnya di Sekkang Desa Bentengge kecamatan Watang Sawitto. Alasan peneliti meneliti pada tingkat sekolah dasar karena umumnya siswa menganggap matematika itu sulit, maka untuk membuat matematika itu lebih menyenangkan dimulai dari tingkat dasar agar selanjutnya siswa lebih nyaman dengan pembelajaran matematika serta belum ada yang pernah meneliti tentang penerapan terapi fobia matematika di SD Negeri 212 Pinrang.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan setelah proposal diseminarkan dan telah mendapatkan izin untuk meneliti. Penelitian ini dilaksanakan  $\pm$  1 bulan untuk memperoleh informasi dan pengumpulan data yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

## C. Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel merupakan salah satu bagian penting dalam penelitian yang harus ditentukan sejak awal. Dengan penentuan jenis objek penelitian ini, peneliti bisa menentukan metode penelitian yang lebih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari kumpulan elemen yang memiliki sejumlah karakteristik umum, yang terdiri dari bidang-bidang untuk di teliti. Atau, populasi adalah keseluruhan kelompok dari orang-orang, peristiwa atau barang-barang yang diminati oleh peneliti untuk diteliti.<sup>53</sup>

Berdasarkan dari survei dan observasi awal yang telah dilakukan maka calon peneliti mengambil populasi target yaitu siswa SDN 212 Pinrang.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>54</sup> Sampel diambil dari populasi dengan teknik *Purposive Sampling*, yaitu sampel yang dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.<sup>55</sup> Subjek yang diambil sebagai sampel merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi setelah dilakukan pengamatan dan wawancara. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 36 siswa.

## D. Definisi Operasional Variabel

Untuk mengetahui lebih jelas maksud dari pembahasan tentang penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit dalam pembelajaran operasi hitung di tingkat sekolah dasar, maka peneliti akan

---

<sup>53</sup> A Nuha, 'Populasi Dan Sampel', *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 8.33 (2017), 44.

<sup>54</sup> Kurniawan.

<sup>55</sup> A Amirwati, *Metodologi Penelitian*, 2022.

memaparkan definisi operasional variabel yang berkaitan dengan judul, sebagai berikut:

- 1) Kecemasan matematika merupakan kondisi peserta didik tidak dapat belajar secara wajar dengan kata lain proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya karena adanya kekurangan dalam suatu bidang akademik, hal tersebut ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dan faktor-faktor tertentu yang dapat beresiko untuk memperoleh hasil belajar yang tidak memuaskan.
- 2) Terapi fobia matematika adalah rasa takut berlebihan dan tidak wajar pada kondisi atau objek tertentu dan termasuk dalam salah satu bentuk kecemasan.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pelaksanaan suatu penelitian diperlukan suatu teknik untuk mengumpulkan suatu data, dengan tujuan untuk membantu peneliti mendapatkan data yang valid. Adapun teknik dan pengolahan data yang digunakan dalam penelitiann ini yaitu:

##### **1. Angket (Kuesioner)**

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>56</sup> Angket dalam penelitian ini dimaksud untuk memperoleh data mengenai kecemasan belajar matematika siswa. Adapun angket yang diberikan kepada responden dipandang dari cara menjawabnya merupakan kuesioner tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Dipandang dari jawaban yang diberikan merupakan kuesioner langsung, responden menjawab tentang dirinya. Dan dipandang dari bentuknya merupakan check list, sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda check ( $\surd$ ) pada kolom yang sesuai.

---

<sup>56</sup> Nur Aedi, 'Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2018), 1689–99.

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan skala sikap (skala Guttman) skala pengukuran dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak” yang akan dipilih oleh responden.<sup>57</sup> Pernyataan yang diberikan dibagi menjadi dua kategori yaitu pernyataan positif dan negatif.

## 2. Observasi

Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indra, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman atau lembar observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku atau aspek yang diamati.<sup>58</sup> Dalam penelitian ini peneliti mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diselidiki, terutama yang berkaitan dengan kecemasan belajar matematika siswa. Data observasi juga digunakan untuk pengamatan keterlaksanaan penerapan terapi yang akan diterapkan.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Instrumen penelitian digunakan untuk pengumpulan data supaya pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diubah. Instrumen penelitian sebelum digunakan akan dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.<sup>59</sup>

### 1. Angket

Instrumen data kecemasan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala Guttman yaitu skala sikap yang digunakan untuk sikap,

---

<sup>57</sup> Iskani, “Pengukuran Skala Guttman Secara Tradisional (Cross-Sectional),” *Ejournal Poltektegal*, 2015, 5.

<sup>58</sup> Ida Bagus GDE Pujaastawa, “Teknik Wawancara Dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi,” *Universitas Udayana*, 2016, 4.

<sup>59</sup> Marcos Moshinsky, ‘Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif’, *Nucl. Phys.*, 13.1 (1959), 104–16.



pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Skala ini menilai dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban dengan skala ukur yang telah disediakan. Pilihan jawaban terdiri dari ya dan tidak sesuai keadaan yang dialaminya. Adapun kisi-kisi skala kecemasan dibuat sebagai pedoman untuk penelitian yang akan dilakukan. Berikut di bawah ini dapat dilihat pada tabel 3.2 kisi-kisi kecemasan.<sup>60</sup>

Tabel 3.1 Kisi-kisi Kecemasan

No.	Aspek Kecemasan	Indikator	Nomor butir pertanyaan		Jumlah
			+	-	
1.	Fisik	Kegelisahan, Kegugupan	1,4	2	9
		Tangan atau anggota tubuh yang gemetar		3	
		Sulit berbicara		5	
		Suara yang bergetar	8	6	
		Pusing		7	
	Merasa sensitif atau mudah marah		10		
2.	Behavior	Perilaku menghindar	9,12	13,11	7
		Perilaku melekat dan dependen	15	14	
		Perilaku terguncang		16	
3.	Kognitif	Khawatir tentang sesuatu	23	17,21	8
		Merasa terancam oleh orang atau peristiwa yang normalnya hanya sedikit atau tidak mendapat perhatian		19	

<sup>60</sup> S Anissa, 'Pengaruh Metode Permainan Terhadap Kecemasan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Pondok Ranji 01', *Skripsi*, 2016.

No.	Aspek Kecemasan	Indikator	Nomor butir pertanyaan		Jumlah
		Ketakutan akan ketidakmampuan mengatasi masalah	18		
		Berpikir semua terasa membingungkan tanpa bisa diatasi	20	22	
		Sulit berkonsentrasi atau memfokuskan pikiran		24	
<b>Jumlah</b>			9	15	24

Kriteria penyekoran butir pernyataan dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penyekoran Instrumen Pengumpulan Data Kecemasan<sup>61</sup>

Alternatif Jawaban	Item Positif	Item Negatif
Ya	0	1
Tidak	1	0

#### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan.<sup>62</sup> Dalam penelitian ini penulis menggunakan validitas butir yang dilakukan dengan cara membagikan instrumen angket kepada siswa tentang kecemasan belajar Matematika. Instrumen soal dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dalam penelitian  $r_{hitung}$  dapat dicari dengan menggunakan bantuan program SPSS dan  $r_{tabel}$  dapat diperoleh dari N. Data N dalam penelitian ini adalah 23 dan  $r_{tabel}$  yang didapat yaitu 0,413. Kriteria taraf signifikansi yang digunakan adalah 5%. Hasil uji validasi pada

<sup>61</sup> S Anissa, 'Pengaruh Metode Permainan Terhadap Kecemasan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Pondok Ranji 01', *Skripsi*, 2016.

<sup>62</sup> Zulkifli Matondang, "Validitas dan Realibilitas Suatu Instrumen Penelitian," *TABULARASA PPS UNIMED 6* (2009).

penelitian dengan bantuan program SPSS dan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.3 Hasil Perhitungan Validasi Angket Kecemasan

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1.	0,416	0,413	Valid
2.	0,437	0,413	Valid
3.	0,531	0,413	Valid
4.	0,712	0,413	Valid
5.	0,563	0,413	Valid
6.	0,667	0,413	Valid
7.	0,509	0,413	Valid
8.	0,715	0,413	Valid
9.	0,448	0,413	Valid
10.	0,514	0,413	Valid
11.	0,475	0,413	Valid
12.	0,603	0,413	Valid
13.	0,483	0,413	Valid
14.	0,496	0,413	Valid
15.	0,521	0,413	Valid
16.	0,608	0,413	Valid
17.	0,563	0,413	Valid
18.	0,464	0,413	Valid
19.	0,542	0,413	Valid
20.	0,590	0,413	Valid
21.	0,721	0,413	Valid
22.	0,467	0,413	Valid
23.	0,420	0,413	Valid
24.	1	0,413	Valid

Berdasarkan tabel 3.3 menunjukkan bahwa dari 24 pernyataan untuk mengukur kecemasan matematika terdapat 24 pernyataan dinyatakan valid. Pernyataan yang valid ini dapat digunakan sebagai data penelitian.

## b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen dalam hal ini kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten. Dengan kata lain, realibilitas instrumen mencirikan tingkat konsistensi dalam suatu penelitian. Realibilitas suatu penelitian merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui adanya konsistensi alat ukur dalam penggunaannya, atau dengan kata lain alat ukur tersebut mempunyai hasil yang konsisten apabila digunakan berkali-kali pada waktu yang berbeda.<sup>63</sup> Hasil perhitungan dalam uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan menggunakan metode *Crombach,s Alpha*. Apabila nilai hasil perhitungan Crombach's Alpha  $> 0,413$  maka kuesioner tersebut reliabel. Hasil perhitungan reliabilitas pada penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Reliabilitas Kuesioner Kecemasan Matematika

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.743	25

Berdasarkan tabel 3.4 menunjukkan bahwa nilai Crombach's Alpha  $> 0,413$  dimana  $0,743 > 0,413$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini reliabel.

## 2. Observasi Kecemasan Belajar

Observasi dalam penelitian ini dijadikan data pendukung untuk memperoleh data mengenai kecemasan belajar siswa. Observasi ini dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi kecemasan belajar siswa merupakan lembar yang berisi pedoman dalam melaksanakan

<sup>63</sup> Noor Wahyuni, "Uji Validitas Dan Reliabilitas," *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018): 17–23.

pengamatan kecemasan siswa pada saat pembelajaran matematika di kelas menggunakan metode permainan. Peneliti menetapkan tiga aspek kecemasan mengacu pada aspek-aspek kecemasan, menurut Jeffrey, yaitu: fisik, behavior, kognitif. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:<sup>64</sup>

Tabel 3.5 kisi-kisi pedoman observasi kecemasan belajar siswa

No.	Aspek kecemasan	Aspek yang diamati
1.	Fisik	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis
		Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban
		Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru
		Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata
		Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung
2.	Behavior	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung
		Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan
		Siswa mengandalakan teman saat diberi tugas/soal
3.	Kognitif	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis

### 3. Observasi Keterlaksanaan Terapi Fobia Matematika

Keterlaksanaan terapi fobia matematika ini digunakan untuk menggunakan data tentang pencapaian guru (konselor) dalam pemberian *treatment* di dalam kelas, sehingga di dalam penerapan terapi benar-benar

<sup>64</sup> S Anissa, 'Pengaruh Metode Permainan Terhadap Kecemasan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Pondok Ranji 01', *Skripsi*, 2016.

sesuai dengan kondisi dan proses yang diharapkan. Data keterlaksanaan terapi fobia matematika diperoleh dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan selama kegiatan pendahuluan pembelajaran matematika melalui penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan suit. Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya adalah sebagai berikut:

- a. Observer/pengamat mengambil tempat yang sekunder mungkin sehingga guru teramati dengan baik.
- b. Memberi tanda ( $\surd$ ) pada kolom terlaksana, dan menyangkut kemampuan konselor dalam pengelolaan *treatment* berdasarkan skala penilaian berikut: (4) terlaksana dengan baik; (3) cukup terlaksana; (2) kurang terlaksana; dan (1) tidak terlaksana.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mencari harga rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, nilai maksimum dan minimum yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang kecenderungan dan penyebaran data. Analisis deskriptif ini disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan divisualisasikan dengan menggunakan histogram.<sup>65</sup>

### 2. Pengujian Prasyarat Analisis data

#### a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data merupakan salah satu persyaratan yang diasumsikan dalam statistika parametrik.<sup>66</sup> Pengujian normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji shapiro wilk dengan aplikasi *IBM SPSS Statistic for Windows*.

---

<sup>65</sup> kadir, *Statistika Terapan, Konsep Contoh Dan Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*, III (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).

<sup>66</sup> Usmadi Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62.

Tabel 3.6 Ketentuan Uji Kolmogrof Smirnov<sup>67</sup>

Probabilitas	Keterangan	Artinya
$sig > \alpha$	$H_0$ diterima	Data berdistribusi normal
$sig < \alpha$	$H_0$ ditolak	Data tidak berdistribusi normal

### 3. Hipotesis Statistik

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Kriteria pengujian :

jika  $sig > \alpha$  maka  $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak

jika  $sig < \alpha$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima

### 4. Teknik Analisis Lembar Observasi

Analisis data terhadap keterlaksanaan terapi menggunakan analisis rata-rata. Keterlaksanaan terapi fobia matematika dihitung dengan cara menjumlah nilai tiap aspek kemudian membaginya dengan jumlah aspek yang dinilai. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$RSP = \frac{\sum X}{n} \times 100$$

Keterangan:

$RSP$  : rata-rata skor penilaian setiap pertemuan

$\sum X$  : jumlah penilaian setiap pertemuan

$n$  : banyaknya aspek penilaian

Adapun klasifikasi keterlaksanaan terapi fobia matematika disajikan pada tabel berikut:

<sup>67</sup> Antomi Saregar, Sri Latifah, and Meisita Sari, "Efektivitas Model Pembelajaran CUPs: Dampak Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Gisting Lampung," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 2 (2016): 233–44.

Tabel 3.7 Klasifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran<sup>68</sup>

<b>Rentang Persentase</b>	<b>Klasifikasi</b>
$85 < p$	Sangat Baik
$70 < p \leq 85$	Baik
$50 < p \leq 70$	Kurang Baik
$p \leq 50$	Tidak Baik



<sup>68</sup> Fina Fidiana Melati, 'Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2016, 38.



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah data dari setiap variabel terkumpul yaitu data tentang keterlaksanaan terapi fobia matematika (terapi bermain) dan tingkat kecemasan yang dimiliki oleh peserta didik, selanjutnya akan digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

#### 1. Deskripsi Penerapan Terapi Fobia Matematika

Terapi fobia matematika diterapkan sebanyak empat kali pertemuan. Sebelum diberikan perlakuan, sampel diberikan *pre-test* yaitu mengisi angket kecemasan belajar matematika. Kemudian dilanjutkan dengan observasi mengenai keterlaksanaan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit yang mengandung materi operasi hitung pada kegiatan pendahuluan sebelum masuk pada kegiatan pembelajaran inti. Rangkaian kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Guru (konselor) memulai terapi dengan menjelaskan mengenai terapi bermain dengan menggunakan suit serta langkah-langkahnya.
- b. Selanjutnya guru membagi peserta didik ke beberapa kelompok terlebih dahulu dengan sistem pembagian yang merata. Setiap kelompok memiliki anggota yang mengalami tingkat kecemasan berat dan sedang.
- c. Guru kemudian menunjuk perwakilan masing-masing kelompok untuk bermain suit dengan mengutamakan siswa yang memiliki gejala kecemasan yang lebih tinggi.
- d. Selanjutnya guru memberi pertanyaan (soal) mengenai operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian) berdasarkan hasil suit dari peserta didik.
- e. Siswa yang telah menjawab soal dengan benar, maka selanjutnya guru menunjuk siswa lain dengan pemilihan berdasarkan siswa yang memiliki gejala kecemasan yang lebih tinggi untuk menuliskan soal yang telah diberikan sebelumnya beserta jawaban yang benar di papan tulis dengan bantuan guru.

- f. Setelah terapi permainan itu diterapkan, guru kemudian melanjutkan kegiatan pembelajaran inti sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- g. Pada pertemuan terakhir, peserta didik diminta untuk memberikan kesimpulan mengenai penerapan permainan suit yang dikaitkan dengan pembelajaran.

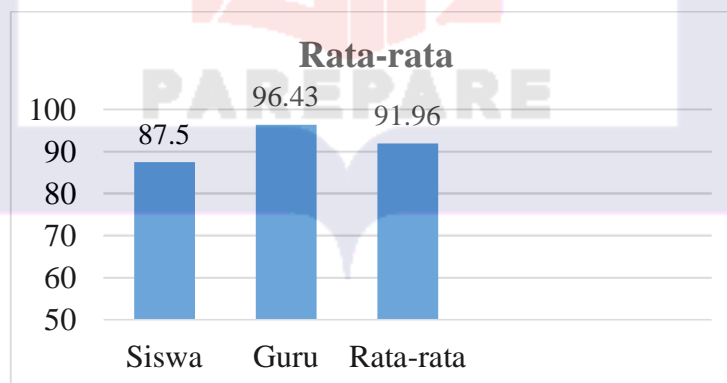
Hasil observasi terhadap keterlaksanaan terapi fobia matematika dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Deskripsi Keterlaksanaan Terapi Fobia Matematika

Persentase keterlaksanaan terapi fobia matematika		Rata-rata
Kegiatan guru	Kegiatan siswa	
96,43	87,5	91,96
Kategori		Sangat Baik

Keterlaksanaan terapi fobia matematika dengan menggunakan permainan tradisional suit selama empat pertemuan ditambah dua pertemuan untuk tahap terapi awal dan akhir yaitu 91,96. Dalam kriteria keterlaksanaan yang telah dipaparkan pada tabel 3.7 nilai rata-rata total yang diperoleh berada pada kategori  $85 < p$  yang artinya berada pada kategori sangat baik sehingga dapat dikatakan efektif. Data ini juga didukung dengan lembar observasi dari observer. Secara grafis presentase keterlaksanaan terapi fobia matematika dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.1 Diagram Presentase Keterlaksanaan Terapi Fobia Matematika



## 2. Deskripsi Kecemasan Matematika

### a. Deskripsi Kecemasan (Fobia) Matematika Siswa Sebelum *Treatment*

Untuk mendapatkan data terkait tingkat kecemasan belajar matematika siswa SDN 212 Pinrang, maka peneliti menyebarkan form *kuesioner pre-test* kepada 36 siswa kelas IV, hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini:

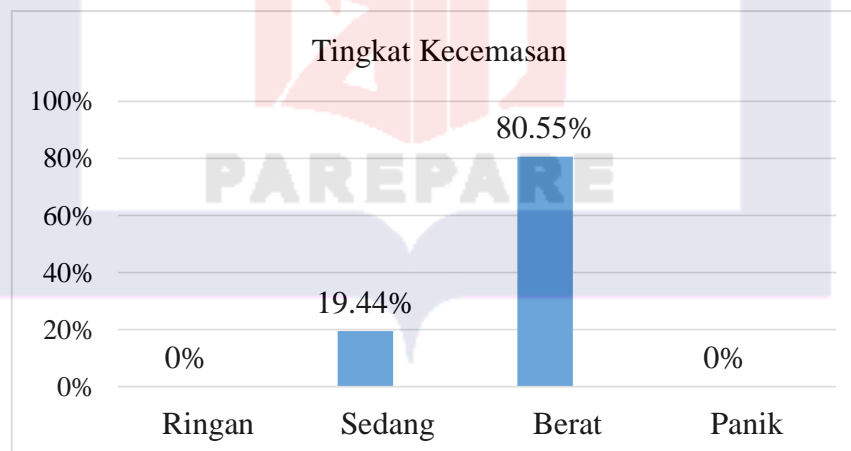
Tabel 4.2 Hasil *Pre-test* Tingkat Kecemasan Siswa Kelas IV SDN 212 Pinrang Sebelum *Treatment*

Responden	Skor Tingkat Kecemasan			
	Ringan 1-6	Sedang 7-12	Berat 13-18	Panik 19-24
1		11		
2			14	
3			15	
4		10		
5			13	
6		12		
7			13	
8		11		
9			14	
10		10		
11			15	
12			13	
13			16	
14			14	
15			17	
16		12		
17			17	
18			15	
19			13	
20			15	
21			17	
22			14	
23		10		
24			13	

Responden	Skor Tingkat Kecemasan			
	Ringan 1-6	Sedang 7-12	Berat 13-18	Panik 19-24
25			13	
26			15	
27			13	
28			14	
29			16	
30			17	
31			13	
32			14	
33			16	
34			15	
35			18	
36			13	
<b>Jumlah</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>29</b>	<b>0</b>
<b>Persentase</b>	<b>0%</b>	<b>19,44%</b>	<b>80,5%</b>	<b>0%</b>

Untuk memperjelas hasil tingkat kecemasan peserta didik saat *pre-test*, berikut akan ditampilkan data dalam bentuk gambar.

Gambar 4.2 Tingkat Kecemasan Peserta Didik Sebelum *Treatment*



Berdasarkan tabel dan gambar tersebut tersebut, menunjukkan bahwa dari 36 siswa yang diberikan form *kusioner* (angket) *pre-test* untuk mengukur kecemasan

belajar matematika siswa, tidak terdapat siswa yang memiliki kecemasan tingkat panik (0%), 29 siswa mengalami kecemasan berat (80,5%), 7 siswa mengalami kecemasan sedang (19,44%), dan 0 siswa mengalami kecemasan ringan (0%). Hal ini berarti bahwa sebelum penerapan terapi fobia matematika, rata-rata kecemasan peserta didik kelas IV SDN 212 Pinrang berada pada kategori tingkat kecemasan berat dengan interval nilai hasil *pre-test* yaitu 13 sampai 18.

Pernyataan kecemasan (Fobia) matematika sebelum diberi *treatment* dari seluruh siswa dengan jumlah 36 orang berdasarkan aspek fisik, behavior dan kognitif. Data disajikan pada tabel 4.3, tabel 4.4, dan tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.3 Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Fisik Sebelum *Treatment*

Perolehan	Jumlah Siswa	Persentase	Pernyataan
Tertinggi	29	80,55%	Tidak dapat menjawab pertanyaan guru dengan suara lantang dan jelas saat pelajaran
Terendah	11	30,55%	Senang saat belajar matematika di kelas

Tabel 4.4 Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Behavior Sebelum *Treatment*

Perolehan	Jumlah Siswa	Persentase	Pernyataan
Tertinggi	29	80,55%	Tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika
Terendah	14	38,89%	Keinginan duduk di kursi belakang saat pembelajaran matematika

Tabel 4.5 Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Kognitif Sebelum *Treatment*

Perolehan	Jumlah Siswa	Persentase	Pernyataan
Tertinggi	30	83,33%	Merasa takut dimarahi guru jika jawaban salah
Terendah	14	38,89%	Tidak berusaha untuk menyelesaikan soal terutama yang sulit

**b. Deskripsi Kecemasan (Fobia) Matematika Siswa Setelah *Treatment***

Penyajian data dalam bentuk distribusi frekuensi skor tingkat kecemasan belajar matematika siswa setelah penerapan terapi bermain dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan Matematika Setelah *Treatment*

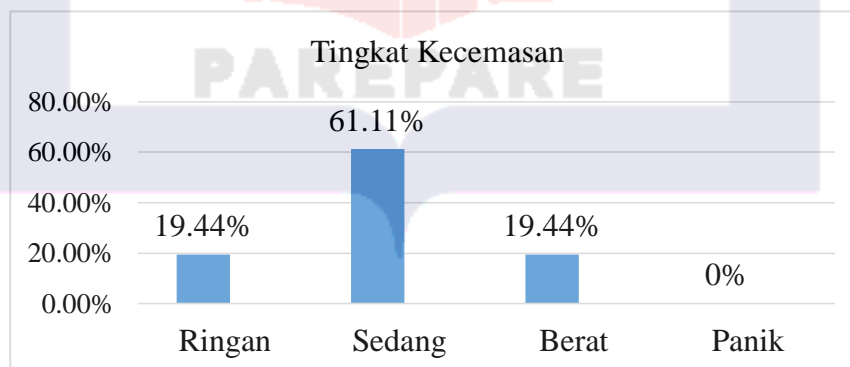
Responden	Skor Tingkat kecemasan			
	Ringan 1-6	Sedang 7-12	Berat 13-18	Panik 19-24
1	6			
2		8		
3		11		
4	2			
5		8		
6		7		
7		8		
8	5			
9		10		
10	4			
11		10		
12		10		
13			14	
14		9		
15		11		
16		12		
17	5			
18		12		
19		9		
20			13	
21			14	
22		12		
23	4			
24		8		
25		12		
26		12		
27		8		

Responden	Skor Tingkat kecemasan			
	Ringan 1-6	Sedang 7-12	Berat 13-18	Panik 19-24
28		9		
29			13	
30			14	
31	6			
32		8		
33			14	
34		9		
35			13	
36		8		
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>	<b>22</b>	<b>7</b>	<b>0</b>
<b>Persentase</b>	<b>19,44%</b>	<b>61,11%</b>	<b>19,44%</b>	<b>0%</b>

Data pada tabel 4.6 menjelaskan bahwa tingkat kecemasan siswa kelas IV SDN 212 Pinrang setelah diterapkan terapi bermain terdapat 7 siswa (19,44%) mengalami kecemasan ringan, 22 siswa (61,11%) memiliki tingkat kecemasan sedang, serta 7 siswa (19,44) yang masih mengalami tingkat kecemasan berat.

Selanjutnya untuk memperjelas tingkat kecemasan siswa setelah penerapan terapi bermain disajikan pada gambar 4.3 berikut.

Gambar 4.3 Tingkat Kecemasan Peserta Didik Setelah Penerapan *Treatment*



Pernyataan kecemasan (Fobia) matematika setelah diberi *treatment* dari seluruh siswa dengan jumlah 36 orang berdasarkan aspek fisik, behavior dan kognitif. Data disajikan pada tabel 4.7, tabel 4.8, dan tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.7 Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Fisik Setelah *Treatment*

Perolehan	Jumlah Siswa	Persentase	Pernyataan
Tertinggi	30	83,33%	Senang saat belajar matematika
Terendah	5	13,89%	Tidak mudah marah saat belajar matematika di kelas

Tabel 4.8 Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Behavior Setelah *Treatment*

Perolehan	Jumlah Siswa	Persentase	Pernyataan
Tertinggi	30	83,33%	Aktif bertanya pada saat pembelajaran matematika
Terendah	5	13,89%	Keinginan duduk di kursi belakang saat pembelajaran matematika

Tabel 4.9 Kecemasan Siswa Berdasarkan Aspek Kognitif Setelah *Treatment*

Perolehan	Jumlah Siswa	Persentase	Pernyataan
Tertinggi	29	80,55%	Fokus saat belajar matematika di kelas
Terendah	15	41,67%	Mengerjakan soal matematika sendiri tanpa bantuan teman

**c. Perbandingan Tingkat Kecemasan Siswa SDN 212 Pinrang Kelas IV Sebelum dan Setelah *Treatment***

Perbandingan perolehan tingkat kecemasan matematika siswa antara sebelum dan setelah penerapan terapi fobia menggunakan permainan suit dapat dilihat pada tabel 4.10.



Tabel 4.10 Perbandingan Tingkat Kecemasan Sebelum Dan Setelah *Treatment*

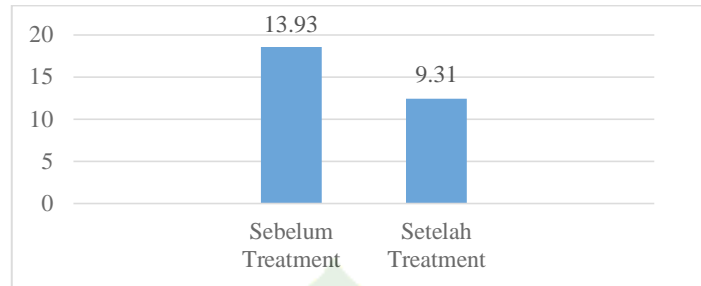
<b>Responden</b>	<b>Sebelum <i>Treatment</i></b>	<b>Setelah <i>Treatment</i></b>
N	36	36
Mean	13,93	9,31
Median	14	9
Modus	15,28	9,5
Nilai Tertinggi	18	14
Nilai Terendah	10	2

Dari tabel 4.10 menunjukkan bahwa rata-rata kecemasan belajar matematika siswa sebelum diberi *treatment* adalah 13,93 yang berarti berada pada tingkat kecemasan berat, sedangkan rata-rata kecemasan belajar matematika setelah diberi *treatment* yaitu 9,31 dengan kategori tingkat kecemasan sedang. Hal ini berarti terdapat penurunan nilai rata-rata kecemasan belajar matematika setelah *treatment* dibandingkan sebelum adanya terapi fobia matematika menggunakan permainan suit.

Selain itu, perolehan nilai tertinggi dan terendah pun mengalami penurunan, dimana nilai tertinggi sebelum diberi *treatment* yaitu 18 sebanyak 1 siswa, sedangkan nilai tertinggi setelah diberi *treatment* yaitu 14 sebanyak 4 siswa. Adapun nilai terendah sebelum diberi *treatment* yaitu 10 sebanyak 3 siswa, sedangkan perolehan nilai terendah setelah diberi *treatment* yaitu 2 sebanyak 2 siswa.

Penyajian diagram batang berdasarkan nilai rata-rata (mean) dari skor kecemasan belajar matematika sebelum dan setelah penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit dapat dilihat pada gambar 4.4.

Gambar 4.4 Perbandingan Nilai Rata-Rata Sebelum Dan Setelah *Treatment*



### c. Deskripsi Gejala Kecemasan Tiap Pertemuan

Keterlaksanaan terapi fobia matematika dengan menggunakan permainan tradisional suit selama empat pertemuan yaitu 69,29. Dalam kriteria keterlaksanaan pembelajaran yang telah dipaparkan pada tabel 3.6 nilai rata-rata yang diperoleh pada rentang persentase  $50 < p \leq 70$  yang berarti berada pada kategori baik sehingga dapat dikatakan efektif.

Hasil observasi terhadap keterlaksanaan terapi fobia matematika dengan menggunakan permainan tradisional suit dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Deskripsi Keterlaksanaan Terapi Fobia Matematika

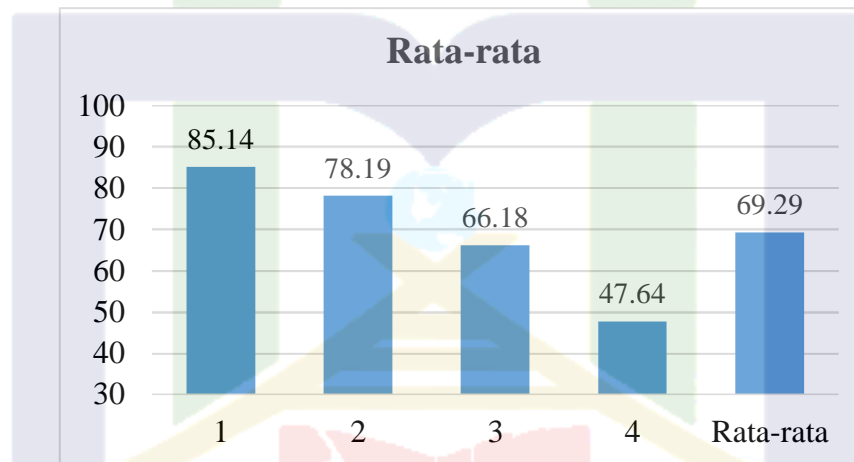
Responden	Pertemuan				Rata-rata
	1	2	3	4	
1	70	62,5	50	42,5	
2	87,5	82,5	65	47,5	
3	90	85	70	52,5	
4	62,5	50	45	35	
5	87,5	70	70	45	
6	75	72,5	67,5	45	
7	85	75	65	47,5	
8	60	60	47,5	40	
9	90	82,5	65	42,5	
10	67,5	67,5	60	35	
11	90	85	62,5	47,5	
12	90	75	67,5	45	
13	95	87,5	75	65	
14	80	75	67,5	47,5	

Responden	Pertemuan				Rata-rata
15	95	87,5	75	50	
16	75	75	57,5	37,5	
17	95	90	72,5	50	
18	92,5	80	65	52,5	
19	87,5	80	72,5	47,5	
20	95	92,5	70	57,5	
21	95	90	77,5	65	
22	92,5	85	65	57,5	
23	60	40	42,5	32,5	
24	82,5	77,5	52,5	42,5	
25	90	87,5	77,5	50	
26	95	77,5	60	50	
27	80	75	67,5	42,5	
28	85	75	75	45	
29	92,5	87,5	77,5	55	
30	90	85	72,5	57,5	
31	80	70	60	37,5	
32	80	80	67,5	42,5	
33	95	90	75	60	
34	92,5	80	70	47,5	
35	97,5	82,5	77,5	50	
36	87,5	85	75	42,5	
<b>Rata-rata</b>	<b>85,14</b>	<b>78,19</b>	<b>66,18</b>	<b>47,64</b>	<b>69,29</b>

Analisis data hasil lembar observasi mengidentifikasi bahwa konselor telah melaksanakan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit dengan baik dan mengalami penurunan gejala-gejala kecemasan setiap pertemuannya. Penurunan gejala-gejala kecemasan tersebut terlihat dari penurunan persentase rata-rata dari pertemuan pertama yaitu 85,14 dan pertemuan kedua 78,19. Dengan persentase rata-rata pertemuan pertama hingga pertemuan keempat yaitu 69,29 masuk dalam kategori baik.

Terjadinya penurunan gejala kecemasan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat bukan semata-mata kebetulan, namun dikarenakan keterlaksanaan terapi fobia matematika yang dilakukan dengan baik, sehingga peserta didik merasa nyaman dan tidak merasa tegang ketika pembelajaran matematika. Data ini juga didukung dengan lembar observasi dari observer. Secara grafis presentasi keterlaksanaan terapi fobia matematika dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.11 Diagram Persentase Keterlaksanaan Terapi Fobia Matematika



## B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data sampel yang diperoleh dari hasil angket kecemasan siswa dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hipotesis yang akan diuji normalitasnya yaitu:

$H_0$  : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality	
	Shapiro-Wilk
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>

	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Sebelum	.136	36	.090	.958	36	.190
Setelah	.126	36	.158	.945	36	.074
a.Lilliefors Significance Correction						

Dari data pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai *sig* sebelum *treatment* adalah 0,190 yang artinya  $sig > 0,05$  maka data berdistribusi normal. Nilai *sig* setelah *treatment* adalah 0,074 yang artinya  $sig > 0,05$ .

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil sebelum dan setelah *treatment* dalam penelitian ini bersumber dari populasi yang berdistribusi normal, dengan demikian persyaratan kenormalan data dapat terpenuhi dan dapat dilakukan analisis lebih lanjut yaitu analisis varians.

### C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini berkaitan dengan ada tidaknya perubahan penurunan antara tingkat kecemasan (fobia) matematika sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dengan setelah diberi perlakuan (*treatment*) yang dimana menggunakan data hasil dari angket kecemasan siswa. Teknik analisis yang digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian ini adalah uji *Paired Sample T-test*. Hasil perhitungan *Paired Sample T-test* disajikan pada tabel 4.12.

Hipotesis yang diuji:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Dengan kriteria pengujian:

jika  $sig > \alpha$  maka  $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak

jika  $sig < \alpha$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima

Tabel 4.13 Hasil Uji Paired Sample T-Test

	Sebelum-Setelah
Mean	4.611

Std. Deviation	2.259
Std. Error Mean	.376
Lower	3.847
Upper	5.375
t	12.249
df	35
<i>One-Sided</i>	< .001
<i>Two-Sided</i>	< .001

Hasil perhitungan *Paired Sample T-test* (Tabel 4.13) menunjukkan bahwa pada kolom *significance one-sided* dan *Two-sided* memiliki nilai  $< 0,001$ , yang artinya nilai *sig*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat penurunan tingkat kecemasan setelah penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit dalam pembelajaran operasi hitung pada tingkat sekolah dasar.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan terapi fobia oleh guru, peneliti membagi 3 tahap yang dapat diamati. Tahap awal yaitu komunikasi (interaksi) antara siswa dan guru (konselor). Menurut observer, guru sudah memiliki komunikasi atau interaksi yang baik dengan siswa, dapat dilihat pada respon siswa saat guru bertanya tentang kendala yang dialami saat pelajaran matematika walaupun masih terdapat 2-5 siswa yang enggan untuk menjawab.

Tahap pertengahan yaitu pada pertemuan ke-2 sampai pertemuan ke-5 penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan suit. Pertama, guru memberikan penjelasan mengenai terapi bermain menggunakan suit beserta langkah-langkah bermainnya. Selanjutnya guru membagi siswa ke beberapa kelompok secara merata dengan masing-masing kelompok terdapat siswa yang memiliki tingkat kecemasan sedang dan berat. Setelah pembagian kelompok, siswa ditunjuk dari masing-masing kelompok untuk melakukan suit di depan kelas. Dari hasil suit tersebut guru memberi soal operasi hitung untuk dijawab oleh siswa dan dapat menuliskannya dengan benar di papan tulis. Menurut observer, tahap pertengahan ini cukup

terlaksana dengan baik karena guru menjelaskan mengenai terapi bermain menggunakan suit serta respon siswa yang bertanya jika ada yang kurang dipahami selama penjelasan guru, namun guru kadang lupa menunjuk siswa lain untuk menuliskan soal yang diberikan beserta jawabannya di papan tulis.

Tahap akhir yaitu kesempatan kepada siswa untuk memberikan kesimpulan terhadap apa yang dirasakan selama penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan suit pada kegiatan pendahuluan pembelajaran sebelum masuk pada kegiatan inti pembelajaran. Respon siswa sangat baik pada tahap ini karena berlomba-lomba ingin memberi kesimpulan yang dimana siswa merasa senang karena selain belajar, siswa juga dapat bermain dan bisa lebih fokus untuk lanjut ke pembelajaran inti. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Cindy Fatimah Eka Putri (2019), yang menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan permainan tradisional dikatakan masuk pada kategori sangat baik serta aktivitas siswa juga baik dan lebih bersemangat dalam pembelajaran saat diterapkan permainan tradisional yang dikaitkan pada materi pembelajaran.<sup>69</sup>

Data yang digunakan dalam analisis pengujian hipotesis adalah data hasil *pretest* (skor perolehan angket sebelum perlakuan) dan *posttest* (skor perolehan angket setelah perlakuan). Dari data hasil *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 18 dengan kategori tingkat kecemasan berat, nilai terendah sebesar 10 dengan kategori tingkat kecemasan sedang, dan rata-rata *pretest* sebesar 13,93. Siswa yang memperoleh skor 13-18 terdapat 29 orang yang dimana masuk pada kategori tingkat kecemasan berat. Siswa yang masuk pada kategori tingkat kecemasan berat yaitu siswa yang paling banyak memiliki aspek kecemasan pada dirinya, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, hilang konsentrasi, gelisah, merasa tidak nyaman selama pembelajaran, tidak memiliki keberanian untuk menjawab pertanyaan di depan kelas, serta aspek yang menunjukkan kecemasan lainnya. Siswa yang memperoleh skor 7-12 terdapat 7 orang yang dimana masuk pada kategori tingkat kecemasan sedang.

---

<sup>69</sup> Cindy Fatimah Eka Putri, 'Penerapan Permainan Tradisional Kelereng Pada Materi Pengukuran Sudut DI Kelas V UPT SD Pendidikan Guru Sekolah Dasar', 2020.

Siswa pada tingkat kecemasan sedang memiliki aspek kecemasan yang lebih rendah dibandingkan siswa pada tingkat kecemasan berat, siswa masih dapat memperhatikan penjelasan guru dengan baik walaupun tidak berani untuk tampil ke depan kelas, merasa gelisah, dan menundukkan kepala saat guru mengajukan pertanyaan.

Setelah dilakukan *pretest*, kemudian kelas diberi *treatment* (perlakuan) sebanyak empat kali pertemuan. Setelah perlakuan selesai, selanjutnya kelas diberi *posttest*. Dari data hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 14 dengan kategori tingkat kecemasan berat, nilai terendah sebesar 2 dengan kategori tingkat kecemasan ringan, dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 9,31. Berdasarkan hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih rendah dari nilai rata-rata *pretest*. Siswa yang memperoleh skor 13-18 masuk pada kategori tingkat kecemasan berat terdapat 7 orang, dimana tingkat kecemasan berat mengalami perubahan setelah diberi perlakuan yang sebelumnya terdapat 29 siswa. Siswa dalam kategori tingkat kecemasan berat yaitu siswa yang paling banyak memiliki aspek kecemasan, namun tidak sebanyak sebelum diberi perlakuan. Siswa mulai merasa nyaman dalam proses pembelajaran karena suasana kelas yang menyenangkan, walaupun masih terdapat yang tidak percaya diri untuk menyelesaikan soal di papan tulis. Siswa yang memperoleh skor 7-12 dengan kategori tingkat kecemasan sedang terdapat 22 siswa, dimana juga mengalami perubahan yang awalnya hanya terdapat 7 siswa. Siswa dalam kategori sedang yaitu siswa yang memiliki aspek kecemasan yang lebih rendah dibandingkan tingkat kecemasan berat, selain dapat memperhatikan penjelasan guru dengan baik, siswa juga lebih semangat dalam proses pembelajaran, dan mulai lebih berani untuk tampil menjawab pertanyaan (soal) yang diberikan guru. Siswa yang memperoleh skor 1-6 masuk pada kategori tingkat kecemasan ringan. Terdapat perubahan pada tingkat kecemasan ringan yaitu sebelum diberi *treatment* tidak terdapat siswa yang masuk kategori sedangkan setelah diberi perlakuan memperoleh hasil bahwa 7 siswa masuk kategori tingkat kecemasan ringan. Siswa pada kategori kecemasan ringan adalah siswa yang paling sedikit terdapat ciri-ciri kecemasan pada dirinya, siswa lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran.



Berdasarkan hasil observasi gejala-gejala kecemasan selama penerapan terapi bermain menunjukkan bahwa metode permainan dapat membuat siswa lebih tenang dan menikmati pembelajaran pada setiap pertemuan. Terlihat perubahan kecemasan belajar siswa mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir. Pada pertemuan pertama, siswa selalu merasa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, selalu menundukkan kepala untuk menghindari saat guru mengajukan pertanyaan, sering gemetar saat mengerjakan soal di papan tulis, selalu sulit berbicara saat diminta untuk membacakan jawaban, tidak ingin tampil di depan kelas, dan juga terdapat siswa yang kadang-kadang kesal saat pelajaran matematika. Dapat dilihat pada tabel 4.1 yang menunjukkan hasil nilai rata-rata pada pertemuan pertama yaitu 85,14 dan masuk pada klasifikasi tidak baik artinya masih banyak siswa yang mengalami gejala-gejala kecemasan.

Pada pertemuan kedua mulai ada perubahan dimana nilai rata-rata menunjukkan 78,19 artinya siswa mulai mengalami penurunan gejala kecemasan. Pada pertemuan kedua ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang awalnya selalu tidak ingin tampil di depan kelas mengalami perubahan yaitu sesekali memberanikan diri untuk tampil, sudah tidak sering menghindari kontak mata dengan guru saat ada pertanyaan, kadang-kadang mengandalkan teman ketika diberi soal, mulai berbicara saat menjawab pertanyaan walaupun masih terbata-bata. Pada pertemuan ketiga juga mengalami penurunan gejala kecemasan dibandingkan pada pertemuan pertama dan kedua yaitu memperoleh nilai rata-rata 66,18 berada pada klasifikasi baik. Pada pertemuan ketiga lebih banyak siswa yang merasa nyaman saat pembelajaran matematika, hanya terdapat beberapa siswa yang masih sering menundukkan kepala saat diberi pertanyaan, siswa yang sering gemetar saat diminta untuk mengerjakan soal di papan tulis pada pertemuan sebelumnya mengalami perubahan yaitu hanya sesekali gemetar saat diminta untuk mengerjakan soal.

Pada pertemuan terakhir lebih terlihat perubahan gejala kecemasan dimana nilai rata-ratanya yaitu 47,64 berada pada klasifikasi sangat baik. Pada pertemuan ini, siswa lebih sering menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, terdapat siswa

yang sudah tidak pernah mengalami gemetar saat mengerjakan soal di papan tulis, tidak lagi mudah merasa kesal, mencoba mengerjakan soal sendiri tanpa bantuan teman, tidak pernah lagi menundukkan kepala saat diberi pertanyaan oleh guru walaupun masih terdapat siswa yang masih melakukan hal tersebut. Pada pertemuan pertama hingga pertemuan akhir memperoleh nilai rata-rata 69,29 yang artinya terapi fobia matematika menggunakan permainan suit ini masuk dalam klasifikasi terlaksana dengan baik. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang dikaitkan dengan metode permainan sehingga membuat siswa lebih merasa belajar itu menyenangkan. Penurunan kecemasan belajar siswa juga membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Selain itu siswa juga lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru dikarenakan suasana belajar yang menegangkan. Tingkat kenyamanan siswa dalam pembelajaran di kelas terdiri dari beberapa faktor, yaitu pada keadaan lingkungan kelas dan kedekatan antara guru dengan siswa. Pengaruh antara sesama teman juga memiliki peran penting pada tingkat kenyamanan peserta didik. Semakin siswa merasa puas dengan hubungan pertemanan mereka, maka semakin tinggi kenyamanan siswa di sekolah. Siswa yang merasa puas dengan hubungan pertemanan mereka ditunjukkan dengan hubungan sosial yang baik, merasa dihargai, diajak berteman, dan saling memberikan dukungan. Semakin tinggi siswa mempersepsikan ia menerima dukungan sosial yang disediakan oleh lingkungan sekolahnya, maka semakin tinggi pula kepuasan siswa di sekolah, semakin tinggi perasaan positifnya, dan semakin rendah perasaan negatifnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat menguatkan teori yang telah ada, menurut Hetherington dan Parke sebagaimana yang dikutip Desmita, ada tiga fungsi utama dalam permainan, yaitu fungsi kognitif, fungsi sosial, dan fungsi emosi.<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).

- a. Fungsi kognitif. Permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya mempelajari objek-objek disekitarnya, dan belajar memecahkan masalahnya.
- b. Fungsi sosial, dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.
- c. Fungsi emosi, permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin.

Penurunan tingkat gejala kecemasan pada penelitian ini terdapat pada tahap permainan suit yang dimana siswa dibiasakan untuk berani tampil di depan kelas dan mulai untuk aktif saat pembelajaran matematika. Terlihat pada hasil observasi pada pertemuan awal yang dimana siswa masih ragu untuk menjawab pertanyaan guru dan enggan untuk tampil di depan kelas. Tetapi, pada pertemuan berikutnya menunjukkan bahwa terdapat penurunan gejala kecemasan yang dimana terdapat beberapa siswa yang sudah mulai berani untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru, walaupun dalam keadaan masih terbata-bata. Setelah diberikan perlakuan, siswa juga mulai untuk fokus pada saat masuk ke pembelajaran inti, tidak menghindar dari pertanyaan yang diberikan dan berusaha untuk menyelesaikan sendiri masalah matematika yang telah diberikan oleh guru.

Selanjutnya dilakukan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui adanya pengaruh terapi fobia menggunakan permainan terhadap tingkat kecemasan belajar matematika siswa. Uji *paired sample t-test* dilakukan karena data telah diketahui berdistribusi normal. Dari hasil uji *paired sample t-test* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak. Hasil analisis data menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai  $sig < \alpha$  ( $0,001 < 0,05$ ) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan atau penurunan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima, yang artinya terdapat penurunan tingkat kecemasan matematika siswa

setelah penerapan terapi fobia menggunakan permainan suit di kelas IV SDN 212 Pinrang. Dari hasil pengolahan data penelitian, maka dapat dikatakan bahwa penerapan terapi fobia menggunakan permainan tradisional suit mampu mengurangi kecemasan belajar matematika pada siswa karena pembelajaran diarahkan pada suasana yang menyenangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Isabella Hasiana (2021), yang terbukti bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan *treatment* (perlakuan) yaitu permainan tradisional. Dari hasil perhitungannya yang telah dilakukan maka didapatkan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dengan nilai  $17,91 > 1,78$  pada taraf signifikansi 0,05. Dengan itu,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh antara permainan tradisional dakon dengan kemampuan berhitung anak.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Isabella Hasiana, 'Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-20 Pada Anak Kelompok B', 4.2 (2021).

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum penerapan *treatment* (perlakuan), kecemasan matematika siswa memiliki nilai rata-rata 13,93. Siswa yang masuk kategori tingkat kecemasan sedang sebanyak 7 orang, 29 siswa masuk pada kategori tingkat kecemasan berat, dan tidak terdapat siswa yang mengalami tingkat kecemasan ringan serta panik.
2. Setelah penerapan *treatment* (perlakuan), kecemasan matematika siswa memiliki nilai rata-rata 9,31. Siswa yang masuk kategori tingkat kecemasan ringan sebanyak 7 orang, 22 siswa masuk pada kategori tingkat kecemasan sedang, 7 orang yang masih berada pada tingkat kecemasan berat, dan tidak terdapat siswa yang mengalami tingkat kecemasan panik. Setelah diberi *Treatment*, jumlah siswa yang senang terhadap matematika lebih banyak dan siswa tidak mudah marah saat belajar matematika hanya terdapat 5 orang yang dimana gejala kecemasan tersebut masuk pada aspek fisik. Adapun kecemasan berdasarkan aspek behavior (tingkah laku), dimana siswa mulai aktif untuk bertanya dan tidak lagi ingin untuk duduk di kursi belakang saat pembelajaran matematika. Kecemasan siswa berdasarkan aspek kognitif setelah diberikan *treatment* yaitu siswa mulai fokus saat pembelajaran di kelas dan berusaha mengerjakan soal matematika sendiri tanpa bantuan teman.
3. Terdapat pengaruh metode terapi bermain terhadap penurunan tingkat kecemasan setelah penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit yang dikaitkan dengan materi operasi hitung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa nilai pada kolom sig. memiliki nilai  $< 0,001$  yang artinya nilai sig  $< 0,05$ .

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ainur Rosikin *et al.*, dimana menunjukkan hasil penelitian bahwa terapi matematika dengan multimedia “digimonica” dapat mengurangi tingkat fobia matematika siswa Kelas XI SMA Islam Hasyim Asy’ari Batu. Terapi matematika dengan multimedia “digimonica” dapat mengurangi perasaan tegang, cemas atau ketakutan bagi siswa, sehingga bisa mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan baik, serta dapat meningkatkan kinerja sekaligus tantangan bagi guru dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disarankan kepada guru agar dapat menerapkan metode permainan yang dikaitkan dengan materi yang akan dilaksanakan pada kegiatan inti pembelajaran untuk membuat siswa lebih nyaman dalam belajar sehingga pembelajaran juga lebih efektif. Penulis berharap untuk peneliti selanjutnya dapat memberikan metode perlakuan lain kepada peserta didik agar dapat menurunkan tingkat kecemasan sehingga siswa dapat beranggapan bahwa belajar itu menyenangkan, karena pada hasil penelitian penulis untuk metode terapi bermain yang dikaitkan dengan materi pembelajaran terdapat penurunan (perubahan) tingkat kecemasan setelah diberi perlakuan yaitu terapi fobia matematika dengan menggunakan permainan tradisional suit yang dikaitkan dengan materi operasi hitung. Dengan hal ini penulis berharap peneliti akan dapat mengembangkan penelitian selanjutnya untuk mengurangi tingkat kecemasan belajar pada peserta didik.



## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim.*

- Aedi, Nur, 'Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2018), 1689–99.
- Alhogbi, Basma G., 'Landasan Teori Tentang Terapi', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2017), 21–25.
- Anissa, S, 'Pengaruh Metode Permainan Terhadap Kecemasan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Pondok Ranji 01', *Skripsi*, 2016.
- Brier, Jennifer, and lia dwi jayanti, 'Artikel Landasan Pendidikan', 21.1 (2020), 1–9.
- Chaplin, J.P, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: Pt.Raja Grafindo, 2001)
- Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)
- Dewi, Ni Wayan Dian Permana, 'Simple Mathematic Games as a Pleasant Learning Alternativ (a Review of Literature)', 16.1 (2018), 1–8
- Edo, Sri Imelda, 'Lintasan Pembelajaran Pecahan Menggunakan Matematika Realistik Konteks Permainan Tradisional Siki Doka', 6 (2016)
- Fatoni, Fanni, 'Using Traditional Game of Batok Kelapa in Lenght Measurement', 2007, 97–106
- Handayani, dr. Verury Verona, 'Fobia Pada Matematika, Benarkah Bisa Terjadi?', *Halodoc*, 2019 <<https://www.halodoc.com/artikel/fobia-pada-matematika-benarkah-bisa-terjadi>> [accessed 12 February 2023]
- Hartatik, Sri, and Dewi Widiana Rahayu, 'Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional “ Lempas Karet ” Untuk Mengajarkan Konsep KONSEP', 149–58
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja G, 2005)
- Hasiana, Isabella, 'Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-20 Pada Anak Kelompok B', 4.2 (2021)
- Hayat, Abdul, 'Kecemasan Dan Metode Pengendaliannya', *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 12.1 (2017), 52–63.



- Iskani, 'Pengukuran Skala Guttman Secara Tradisional (Cross-Sectional)', *Ejournal Poltektegal*, 2015.
- Julia, Nelly, 'Level Kecemasan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Kelas VII SMP NEGERI WATANG PULU', 2022
- kadir, *Statistika Terapan, Konsep Contoh Dan Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*, III (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016)
- Kurniah, 'Pengaruh Emosi Terhadap Perubahan Fisik Dan Perilaku', *Psychology Mania*, 2012 <<https://www.psychologymania.com/2012/06/pengaruh-emosi-terhadap-perubahan-fisik.html>> [accessed 12 July 2023]
- Kurniawan, Asep, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. by Nita Nur M (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018)
- Matondang, Zulkifli, 'Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian', *TABULARASA PPS UNIMED*, 6 (2009).
- Maulida, Siti Halimatul, 'Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek', 7.1 (2020), 35–44
- Maulina, Qonita Tri, Gifa Nur Arofah, and Wida Nadhifah Rahmayati, 'Fobia Terhadap Pembelajaran Matematika Di Kelas', 4.1 (2023), 27–39
- Melati, Fina Fidiana, 'Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2016, 38
- Moshinsky, Marcos, 'Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif', *Nucl. Phys.*, 13.1 (1959), 104–16
- Mulhamah, 'Fobia Dalam Pembelajaran Matematika Di Pendidikan Dasar', *El-Midad : Jurnal Jurusan PGMI*, 10.1 (2018), 1–12.
- Mursidik, Elly's Mersina, and Veni Ambarwati, 'Mathematic Finger Game Berpendekatan Open-Ended Dalam Operasi Hitung Penjumlahan Pada Siswa Sekolah Dasar', *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5.1 (2021), 61–72.
- Muslihatun, Ana, Lutfianisa Cahyaningtyas, Rangga Narendra, and La Hasaleh, 'Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran : Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika', 15.1 (2019), 14–22


- Nevid, Jeffrey S., *PSIKOLOGI: Konsepsi Dan Aplikasi* (Bandung: Nusa Media, 2017)
- Nevid, Jeffrey S. dkk, *Psikologi Abnormal*, 5th edn (Jakarta: Erlangga, 2005)
- Noor, Tajuddin, ‘Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum Dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf’, *Universitas Singaperbangsa Karawang*, 20, 2018, 123–44
- Nuha, A, ‘Populasi Dan Sampel’, *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 8.33 (2017), 44
- Pello, Jordan A, and Irfan A Syarif, ‘Program Operasi Hitung Bilangan Menggunakan Bahasa Assembly’
- Pujaastawa, Ida Bagus GDE, ‘Teknik Wawancara Dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi’, *Universitas Udayana*, 2016.
- Putri, Cindy Fatimah Eka, ‘Penerapan Permaianan Tradisional Kelereng Pada Materi Pengukuran Sudut DI Kelas V UPT SD Pendidikan Guru Sekolah Dasar’, 2020
- Rahadi, Muhammad Rizky, Kodrat Iman Satoto, and Ike Pertiwi Windasari, ‘Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android’, *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4.1 (2016), 44.
- Rahma, M, ‘Pengaruh Model Pembelajaran MMP (Missouri Mathematics Project) Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Dalam Perspektif Gender Di SMA Negeri 7 Pinrang’, 2022.
- Rahmah, Siti, ‘Penerapan Permainan Tradisional Abc Lima Dasar Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Kelas i Sdn Terantang 2 Kecamatan Mandastana Barito Kuala’, 2021
- Rangkuti, Nurul Meli Efryani, ‘Pengaruh Kecemasan Matematika Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Negeri 2 Kuta Bali’, *BMC Public Health*, 5.1 (2017), 1–8.
- Rosikin, Ainur, Yoga Klody Arianto, Nanda Amaliah Pramawanda, and Abdul Halim Fathani, ‘Terapi Fobia Matematika Menggunakan Multimedia “Digimonica” Di SMA Islam Hasyim Asy’ari Batu’, *Jurnal Tadris Matematika*, 2020, 105–16.
- Ryan, Cooper, and Tauer, ‘Tinjauan Teoritis’, *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2013, 12–26

- Saputra, Paulus Roy, 'Kecemasan Matematika Dan Cara Mengurangnya (Mathematic Anxiety and How To Reduce It)', *Jurnal Phytagoras*, 3.2 (2014), 75–84
- Saputro, Bagus Ardi, 'Grup Permutasi Siklis Dalam Permainan Suit', *Infinity Journal*, 1.2 (2012), 153.
- Savitri, dr. Tania, 'Phobia (Fobia)', *Hello Sehat*, 2021 <<https://hellosehat.com/mental/gangguan-kecemasan/fobia/>> [accessed 12 February 2023]
- Setyono, Budi, *Media Pendidikan* (Sukoharjo: FKIP, 2006)
- Sugiatno, Dery Priyanto, and Sri Riyanti, 'Tingkat Dan Faktor Kecemasan Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama', *Pendidikan Matematika*, 6.10 (2017), 1–12
- Suliswati, *Konsep Dasar Keperawatan Kesehatan Jiwa* (Jakarta: Encourage Creativity, 2005)
- Suluh, Melkianus, 'Perspektif Pendidikan Nasional', *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2.1 (2018), 1.
- Suryabrata, Sumadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali Press, 2012)
- Suwanto, Insan, 'Pendekatan Cognitive Behavior Therapy (Cbt) Teknik Bibliotherapy Sebagai Intervensi Dalam Konseling Kelompok', *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 4.1 (2020), 7–8.
- Usmadi, Usmadi, 'Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)', *Inovasi Pendidikan*, 7.1 (2020), 50–62.
- Wahyuni, Noor, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas', *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.1 (2018), 17–23.
- Yam, Jim Hoy, and Ruhayat Taufik, 'Hipotesis Penelitian Kuantitatif', *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3.2 (2021), 96–102.
- Zellawati, Alice, 'Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak', 164–75
- Zubair, Muhammad Kamal, Rahmawati, Fikri, Herdah, Buhaerah, and Muhammad Qadaruddin, *Penulisan Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi* (Parepare: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, 2020)



# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1 INSTRUMEN ANGKET KECEMASAN

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH</b> <b>Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telp (0421)21307</b>
	<b>INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</b>

Nama : Sry Suarni  
Nim/ Prodi : 19.1600.056/ Tadris Matematika  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Penelitian : Penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit dalam pembelajaran operasi hitung di tingkat sekolah dasar

### INSTRUMEN PENELITIAN

#### PEDOMAN ANGKET

No.	Uraian	Ya	Tidak
1.	Saya senang saat belajar matematika di kelas		
2.	Saya merasa gelisah saat pelajaran matematika berlangsung		
3.	Saya gemetar saat ditunjuk guru untuk mengerjakan soal di papan tulis		
4.	Saya tenang saat diberi soal matematika oleh guru		
5.	Saya merasa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban		
6.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara yang bergetar/terbata-bata		
7.	Kepala saya terasa pusing saat belajar		

No.	Uraian	Ya	Tidak
	matematika		
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara lantang dan jelas saat pelajaran matematika		
9.	Saya selalu ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung		
10.	Saya menjadi mudah marah saat belajar matematika di kelas		
11.	Saya ingin duduk di kursi belakang saat belajar matematika		
12.	Saya aktif bertanya pada saat pembelajaran matematika berlangsung		
13.	Saya menundukkan kepala saat guru meminta seorang siswa untuk menyelesaikan soal di papan tulis		
14.	Saya mengandalkan teman saat mengerjakan tugas kelompok		
15.	Saya yakin dengan hasil kerja saya sendiri saat mengerjakan soal		
16.	Saya ingin pelajaran matematika cepat berakhir dan berganti dengan pelajaran lain		
17.	Saya khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis		
18.	Saya yakin dapat menyelesaikan soal matematika dengan baik		
19.	Saya takut disoraki teman-teman saat tidak bisa mengerjakan soal di papan tulis		
20.	Saya selalu berusaha menyelesaikan soal		

No.	Uraian	Ya	Tidak
	meskipun sulit		
21.	Saya takut dimarahi guru jika jawaban saya salah		
22.	Saya sering mencontek hasil kerja teman		
23.	Saya mengerjakan soal matematika sendiri tanpa bantuan teman		
24.	Saya tidak fokus saat belajar matematika di kelas		

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul diatas, maka instrumen dianggap telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 2023

Mengetahui,-

Pembimbing Utama,-

Pembimbing Pendamping,-





**Muhammad Ahsan, M.Si.**

**Zulfiqar Busrah, M.Si.**

NIP: 1972034 200312 1 004

NIP: 190891001 201801 1 003

## LAMPIRAN 2 INSTRUMEN OBSERVASI GEJALA KECEMASAN

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH</b> <b>Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 911331Telp (0421)21307</b>
	<b>INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</b>

Nama : Sry Suarni  
 Nim/ Prodi : 19.1600.056/ Tadris Matematika  
 Fakultas : Tarbiyah  
 Judul Penelitian : Penerapan terapi fobia matematika menggunakan permainan tradisional suit dalam pembelajaran operasi hitung di tingkat sekolah dasar

### INSTRUMEN PENELITIAN

#### PEDOMAN OBSERVASI

No.	Aspek yang diamati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis				
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban				
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru				
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata				
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung				
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung				



No.	Aspek yang diamati	Kelompok			
		1	2	3	4
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan				
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika				
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis				
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru				

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul diatas, maka instrumen dianggap telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 2023

Mengetahui,-

Pembimbing Utama,-

Pembimbing Pendamping,-



**Muhammad Ahsan, M.Si.**

NIP: 1972034 200312 1 004



**Zulfiqar Busrah, M.Si.**

NIP: 190891001 201801 1 003

## LAMPIRAN 3 SK PEMBIMBING SKRIPSI



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH  
NOMOR : 2327 TAHUN 2022  
TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

---

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Menimbang	: a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2022; b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.
Meringkat	: 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2006 tentang Guru dan Dosen; 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan; 5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2006 tentang Standar Nasional Pendidikan; 6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2016 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare; 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi; 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam; 9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare; 10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
Memperhatikan	: a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2022, tanggal 17 November 2021 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2022. b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 494 Tahun 2022, tanggal 31 Maret 2022 tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2022.
Menetapkan	: <b>MEMUTUSKAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2022;</b>
Kesatu	: Menunjuk saudara, 1. Muhammad Ahsan, M.Si. 2. Zulfikar Busrah, M.Si. Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa : Nama : Sry Suarni NIM : 19.1600.056 Program Studi : Tadris Matematika Judul Skripsi : Penerapan Terapi Fobia Matematika Menggunakan Permainan Tradisional Suli dalam Pembelajaran Operasi Hitung Pada Tingkat Sekolah Dasar
Kedua	: Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
Ketiga	: Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
Keempat	: Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare  
Pada Tanggal : 04 Juli 2022

Dekan,  
  
Zulfikar



**LAMPIRAN 4 SURAT IZIN PENELITIAN**



**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jl. Jend. Sekeloa Nomor 60, Telp/Fax : (0421)921685 Pinrang 91212

---

**KEPANTUN KAPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**  
 Nomor : 333/0174/PSM/01/2023/PTSP/PINRANG

Tentang

**REKOMENDASI PENELITIAN**

**Maksud** : Untuk memberikan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 12.06.2023 atas nama **IRY SOANIL** dengan cara mematuhi syarat-syarat yang dipaparkan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.

**Mengingat** :

1. Undang – Undang Nomor 25 Tahun 2010;
2. Undang – Undang Nomor 18 Tahun 2003;
3. Undang – Undang Nomor 21 Tahun 2007;
4. Undang – Undang Nomor 31 Tahun 2009;
5. Undang – Undang Nomor 22 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 87 Tahun 2018;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 16 Tahun 2017 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2018;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 02 Tahun 2014; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 36 Tahun 2019;

**Mempertikan** :

1. Rekomendasi Tap Tahun PTSP, **WISATA FOLKLOK/PP/PTSP/2022/011** Tanggal : 12-06-2023
2. Nomor Aktes Pemeriksaan BAP, Nomor : 002/010/2023/PTSP/PTSP/2023, Tanggal : 11-06-2023

**M E M U T U K A N**

**Mempohon** :

**KEHATI** : Berikanlah Rekomendasi Penelitian kepada:

1. Pihak Lembaga : **INSTITUT AGAMA ISLAM WUJUD DAN FARMASI**
2. Nama/Lembaga : **E. AMAL KARTINI, S**
3. Nama Penulis : **IRY SOANIL**
4. Jenis Penelitian : **PENERAPAN TEORI FORA MATEMATIKA BERKEDIRIAN PRISMANAN TRIANGGONAL SUDUT BALAM PEMBELAJARAN (PEMBAJ) BERJANGKA DI TENGAH BERILAH DALAM**
5. Jangka waktu Penelitian : **1 Bulan**
6. Sasaran/Target Penelitian : **PESEKTA SEKELA (SEKELA)**
7. Lokasi Penelitian : **Kecamatan Sekeloa Selatan**

**KEHATI** : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 12-12-2023.

**KEHATI** : Peneliti wajib mematuhi dan mematuhi ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib bertanggung jawab hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP sesuai dengan ketentuan yang berlaku penelitian dilaksanakan.

**KEHATI** : Keputusan ini tidak berlaku jika tanggal ditawarkan, apabila ditawarkan hari sebagai kebetulan, dan akan diadakan pemanggilan selanjutnya apabila.

Dibuatkan di Pinrang Pada Tanggal 12 Juni 2023



**Biaya : Rp 0,-**

Dianutuskan Secara Elektronik (E-Sub.)  
**ANDI MIRANI, AP, M.Si**  
 NIP. 1970303200312031  
**Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP**  
 Sekeloa Selatan Unit PTSP Kabupaten Pinrang








Dokumen ini telah dipublikasikan secara elektronik menggunakan aplikasi elektronik yang diterbitkan BIRP.

LAMPIRAN 5 SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SD NEGERI 212 PINRANG  
Alamat : Jln.Poros Pare Pinrang-Sekking Ruba

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor: 412/ 21 / UPTSDN212 /VI/ 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SD Negeri 212 Pinrang, Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang menerangkan bahwa :

Nama : SRY SUARNI  
N I M : 19.1600.056  
Jenis Kelamin : PEREMPUAN  
Nama Lembaga : IAIN PARE-PARE  
Program Studi : Tadris Matematika (S-1)

Benar telah melakukan penelitian dengan judul "*Penerapan Terapi Fobia Matematika Menggunakan Tradisional Suit dalam Pembelajaran Operasi Hitung di Tingkat Sekolah Dasar*" yang pelaksananya dari tanggal 1 Juni s/d 1 Juli 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

12 Juli 2023  
Pih. Kepala UPT SD Negeri 212 Pinrang  
  
MARTALIA S.Ag  
NIP. 19720717 200801 2 012

## LAMPIRAN 6 VALIDASI ANGKET KECEMASAN

## INSTRUMEN VALIDASI SKALA KECEMASAN

**Petunjuk :**

Bapak dimohon memberikan penilaian dan saran dengan cara melingkari salah satu angka yang tersedia, kriteria penskoran sebagai berikut: 1 (Sangat kurang), 2 (Kurang), 3 (Baik), 4 (Sangat baik) serta memberi saran atau komentar pada kolom yang disediakan

No.	Komponen Penilaian	Skor
1.	Kejelasan petunjuk pada lembar angket	1 2 3 4
2.	Pernyataan sesuai dengan indikator skala kecemasan	1 2 3 4
3.	Pernyataan mudah dipahami oleh peserta didik	1 2 3 4
4.	Kalimat pernyataan tidak bersifat ambigu	1 2 3 4
5.	Pernyataan ditulis secara rinci sesuai perkembangan peserta didik	1 2 3 4
6.	Kualitas pernyataan	1 2 3 4
7.	Struktur pernyataan	1 2 3 4
8.	Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	1 2 3 4
9.	Kejelasan perumusan indikator instrumen	1 2 3 4

Pare-pare, Juni 2023



Muhammad Ahsan, M.Si.



## LAMPIRAN 7 HASIL VALIDITAS ANGGKET KECEMASAN

		Correlations																								Total	
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24		
X1	Pearson Correlation	1	.408*	-.208	.489**	.342	.312	.346	.069	-.033	.172	.312	-.056	.408*	.049	.106	.157	.157	.049	.056	.311	.107	.408*	.434*	.085	.416*	
	Sig. (2-tailed)		.025	.271	.006	.064	.094	.061	.716	.864	.363	.094	.767	.025	.797	.578	.407	.407	.797	.767	.094	.574	.025	.016	.656	.022	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X2	Pearson Correlation	.408*	1	-.073	.617**	.154	.308	.073	.364*	-.015	.015	.602**	-.089	.524**	.309	.048	.029	.321	.154	-.059	.582**	-.015	.365*	.175	-.089	.437*	
	Sig. (2-tailed)			.702	<.001	.416	.097	.702	.048	.939	.939	<.001	.640	.003	.097	.803	.878	.084	.416	.755	<.001	.939	.047	.355	.640	.016	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X3	Pearson Correlation	-.208	-.073	1	.141	.283	.202	.067	.467**	.61**	.336	.067	.272	.073	.141	.364*	.267	.668**	.424*	.544**	.000	.471**	.218	.134	.272	.53*	
	Sig. (2-tailed)		.271		.456	.130	.285	.726	.009	.000	.069	.724	.146	.702	.456	.048	.153	<.001	.019	.002	1.000	.009	.247	.481	.146	.003	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X4	Pearson Correlation	.489**	.617**	.141	1	.250	.523**	.424*	.424*	.048	.381*	.381*	.289	.617**	.400*	.309	.094	.520**	.250	.144	.530**	.333	.617**	.378*	.144	.71**	
	Sig. (2-tailed)					.183	.003	.019	.019	.803	.038	.038	.122	<.001	.029	.097	.619	.003	.183	.447	.003	.072	<.001	.039	.447	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X5	Pearson Correlation	.342	.154	.283	.250	1	.381*	.424*	.141	.333	-.048	.381*	.144	.309	.250	.154	.378*	.378*	.400*	.000	.354	.476**	.309	.378*	.144	.56*	
	Sig. (2-tailed)		.064	.416	.130			.038	.019	.456	.072	.803	.038	.447	.097	.183	.416	.039	.039	.029	1.000	.055	.008	.097	.039	.447	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X6	Pearson Correlation	.312	.308	.202	.523**	.381*	1	.471**	.605**	.357	.321	.321	.384*	.455*	.381*	.161	.279	.144	.238	.166	.404*	.357	.455*	.144	.247	.67**	
	Sig. (2-tailed)		.094	.097	.285	.003	.038		.009	<.001	.052	.083	.083	.036	.012	.038	.394	.136	.448	.206	.384	.027	.052	.012	.448	.188	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X7	Pearson Correlation	.346	.073	.067	.424*	.424*	.471**	1	.200	.202	.067	.067	.408*	.509**	.141	.218	.267	.134	.000	.000	.333	.336	.509**	.401*	.000	.51**	
	Sig. (2-tailed)		.061	.702	.726	.019	.019	.009		.289	.285	.724	.724	.025	.004	.456	.247	.153	.481	1.000	1.000	.072	.069	.004	.028	1.000	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X8	Pearson Correlation	.069	.364*	.467**	.424*	.141	.605**	.200	1	.336	.47**	.471**	.408*	.218	.424*	.364*	.267	.401*	.566*	.408*	.333	.336	.509**	.134	.272	.72**	
	Sig. (2-tailed)		.716	.048	.009	.019	.456	<.001	.289		.069	.009	.009	.025	.247	.019	.048	.153	.028	.001	.025	.072	.069	.004	.481	.146	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X9	Pearson Correlation	-.033	-.015	.605**	.048	.333	.357	.202	.336*	1	.222	.086	.165	.132	.048	.132	.530**	.396*	.190	.384*	-.067	.186	.132	-.009	.302	.448*	
	Sig. (2-tailed)		.864	.939	<.001	.803	.072	.052	.285	.069		.229	.651	.384	.486	.803	.486	.003	.031	.314	.036	.724	.326	.486	.962	.105	.013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X10	Pearson Correlation	.172	.015	.336	.381*	-.048	.321	.067	.471**	.222	1	.186	.247	.015	.238	.161	.144	.279	.238	.577**	.067	.222	.161	.009	.247	.448*	
	Sig. (2-tailed)		.363	.939	.069	.038	.803	.083	.724	.009	.239		.326	.188	.939	.206	.394	.448	.136	.206	<.001	.724	.239	.394	.962	.188	.013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X11	Pearson Correlation	.312	.602**	.067	.381*	.381*	.321	.067	.471**	.086	.186	1	.247	.161	.238	.308	.144	.279	.238	.165	.404*	.086	.308	.144	.110	.51**	
	Sig. (2-tailed)		.094	<.001	.724	.038	.038	.083	.724	.009	.651	.326		.188	.394	.206	.097	.448	.136	.206	.384	.027	.651	.097	.448	.563	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X12	Pearson Correlation	-.056	-.089	.272	.289	.144	.384*	.408*	.408*	.165	.247	.247	1	.208	.289	.356	.355	.082	.144	.250	.272	.302	.356	.082	.028	.48*	
	Sig. (2-tailed)		.767	.640	.146	.122	.447	.036	.025	.025	.384	.188	.188		.270	.122	.053	.055	.667	.447	.183	.146	.105	.053	.667	.884	.008
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X13	Pearson Correlation	.408*	.524**	.073	.617**	.309	.455*	.509**	.218	.132	.015	.161	.208	1	.309	.206	.175	.321	.154	-.059	.400*	.279	.683**	.467**	.208	.60**	
	Sig. (2-tailed)		.025	.003	.702	<.001	.097	.012	.004	.247	.486	.939	.394	.270		.097	.274	.355	.084	.416	.755	.028	.136	<.001	.009	.270	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X14	Pearson Correlation	.049	.309	.141	.400*	.250	.381*	.141	.424*	.048	.238	.238	.289	.309	1	.154	.378*	.094	.250	.144	.354	.190	.309	.236	.000	.48*	
	Sig. (2-tailed)		.797	.097	.456	.029	.183	.038	.456	.019	.803	.206	.206	.122	.097		.416	.039	.619	.183	.447	.055	.314	.097	.209	1.000	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X15	Pearson Correlation	.106	.048	.364*	.309	.154	.161	.218	.364*	.132	.161	.308	.356	.206	.154	1	.175	.321	.309	.238	.036	.279	.524**	.321	.208	.50**	
	Sig. (2-tailed)		.578	.803	.048	.097	.416	.394	.247	.048	.486	.394	.097	.053	.274	.416		.355	.084	.097	.206	.849	.136	.003	.084	.270	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X16	Pearson Correlation	.157	.029	.267	.094	.378*	.279	.267	.267	.53**	.144	.144	.355	.175	.378*	.175	1	.196	.236	.327	.301	.261	.175	.330	.218	.52**	
	Sig. (2-tailed)		.407	.878	.153	.619	.039	.136	.153	.153	.003	.448	.448	.055	.355	.039	.355		.298	.209	.077	.106	.164	.355	.075	.247	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X17	Pearson Correlation	.157	.321	.668**	.520**	.378*	.144	.134	.401*	.396*	.279	.279	.082	.321	.094	.321	.196	1	.378*	.327	.134	.396*	.321	.330	.218	.61**	
	Sig. (2-tailed)		.407	.084	<.001	.003	.039	.448	.481	.028	.031	.136	.136	.667	.084	.619	.084	.298		.039	.077	.481	.031	.084	.075	.247	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X18	Pearson Correlation	.049	.154	.424*	.250	.400*	.238	.000	.566**	.190	.238	.238	.144	.154	.250	.309	.236	.378*	1	.289	.354	.333	.463**	.236	.433	.56*	
	Sig. (2-tailed)		.797	.416	.019	.183	.029	.206	1.000	.001	.314	.206	.206	.447	.416	.183	.097	.209	.039		.122	.055	.072	.010	.209	.017	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X19	Pearson Correlation	.056	-.059	.544**	.144	.000	.165	.000	.408*	.384	.58**	.165	.250	-.059	.144	.238	.327	.327	.289	1	.068	.384	.238	-.082	.389	.46*	
	Sig. (2-tailed)		.767	.755	.002	.447	1.000	.384	1.000	.025	.036	.001	.384	.183	.755	.447	.206	.077	.077	.122		.721	.036	.206	.667	.034	.010
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
X20	Pearson Correlation	.311																									

**LAMPIRAN 8 HASIL REABILITAS ANGKET KECEMASAN MATEMATIKA**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.743	25

**HASIL PENGUJIAN *PAIRED SAMPLE TEST***

	Paired Samples Test						Significance		
	Paired Differences					t	df	One-Sided p	Two-Sided p
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
			Lower	Upper					
sebelum - setelah	4.611	2.259	.376	3.847	5.375	12.249	35	<.001	<.001

## LAMPIRAN 9 HASIL ANKET KECEMASAN SEBELUM *TREATMENT*

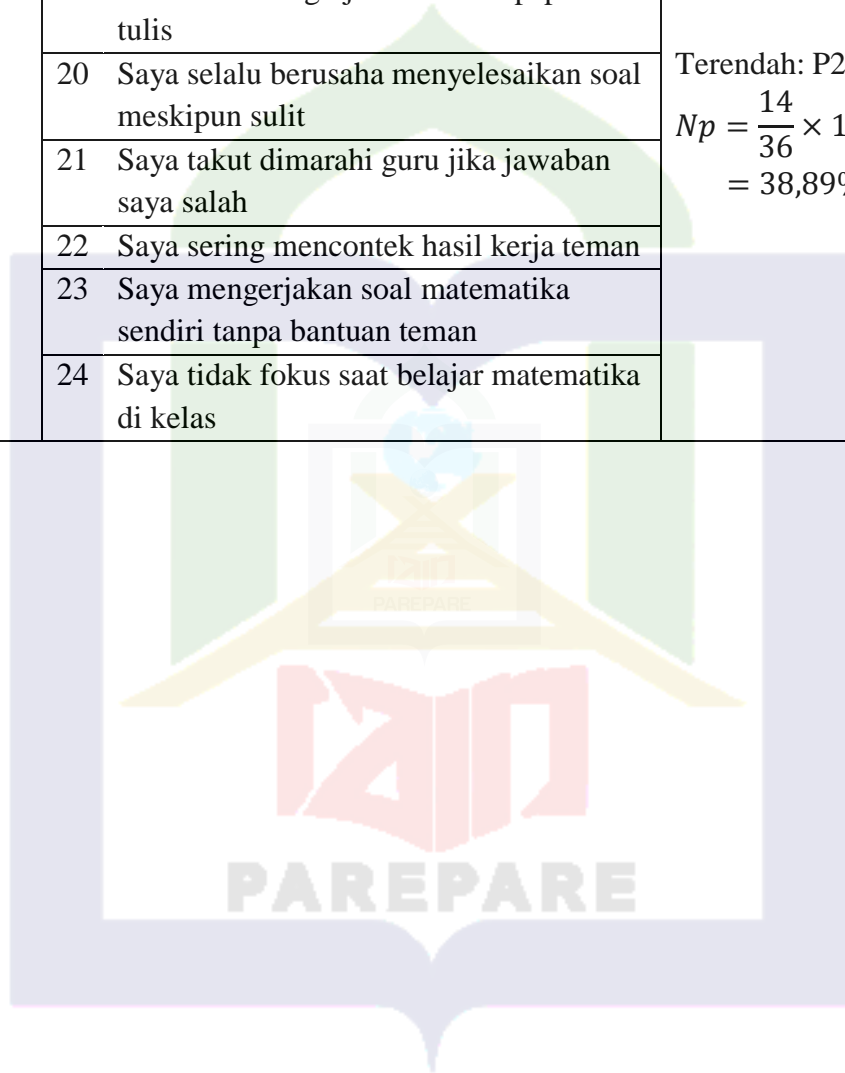
No.Re	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Skor Total Kategori
1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	11 sedang
2	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	14 berat
3	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	15 berat
4	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	10 sedang
5	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	13 berat
6	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	12 sedang
7	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	13 berat
8	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	11 sedang
9	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14 berat
10	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	10 sedang
11	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15 berat
12	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13 berat
13	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	16 berat
14	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14 berat
15	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17 berat
16	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	12 sedang
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	17 berat
18	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	15 berat
19	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13 berat
20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	15 berat
21	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	17 berat
22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	14 berat
23	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	10 sedang
24	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	13 berat
25	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	13 berat
26	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	15 berat
27	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13 berat
28	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	14 berat
29	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	16 berat
30	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	17 berat
31	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	13 berat
32	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	14 berat
33	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	16 berat
34	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	15 berat
35	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18 berat
36	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	13 berat
	11	24	23	20	23	25	17	29	29	14	14	18	27	24	15	23	28	19	22	14	30	20	21	11	

$$\text{Nilai perolehan} = \frac{\text{jumlah yang diperoleh}}{36} \times 100\%$$



Aspek	Pernyataan	Nilai perolehan
Fisik	1 Saya senang belajar matematika	Tertinggi: P8 = 29 siswa $Np = \frac{29}{36} \times 100\%$ $= 80,55\%$ Terendah: P1 = 11 siswa $Np = \frac{11}{36} \times 100\%$ $= 30,55\%$
	2 Saya merasa gelisah saat pelajaran matematika	
	3 Saya gemetar saat ditunjuk guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	
	4 Saya tenang saat diberi soal matematika oleh guru	
	5 Saya merasa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	
	6 Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara yang bergetar/terbata-bata	
	7 Kepala saya terasa pusing saat belajar matematika	
	8 Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara lantang dan jelas saat pelajaran matematika	
	10 Saya menjadi mudah marah saat belajar matematika di kelas	
	Behavior	
11 Saya ingin duduk di kursi belakang saat belajar matematika		
12 Saya aktif bertanya pada saat pembelajaran matematika berlangsung		
13 Saya menundukkan kepala saat guru meminta seorang siswa untuk menyelesaikan soal di papan tulis		
14 Saya mengandalkan teman saat mengerjakan tugas kelompok		
15 Saya yakin dengan hasil kerja saya sendiri saat mengerjakan soal		
16 Saya ingin pelajaran matematika cepat berakhir dan berganti dengan pelajaran lain		
Kognitif	17 Saya khawatir ditunjuk oleh guru untuk	

Aspek	Pernyataan	Nilai perolehan
	mengerjakan soal di papan tulis	Tertinggi: P21=30 siswa
18	Saya yakin dapat menyelesaikan soal matematika dengan baik	$Np = \frac{30}{36} \times 100\%$
19	Saya takut disoraki teman-teman saat tidak bisa mengerjakan soal di papan tulis	= 83,33%
20	Saya selalu berusaha menyelesaikan soal meskipun sulit	Terendah: P20=14 siswa
21	Saya takut dimarahi guru jika jawaban saya salah	$Np = \frac{14}{36} \times 100\%$
22	Saya sering mencontek hasil kerja teman	= 38,89%
23	Saya mengerjakan soal matematika sendiri tanpa bantuan teman	
24	Saya tidak fokus saat belajar matematika di kelas	



**LAMPIRAN 10 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****MATEMATIKA**


---

Satuan Pendidikan	: SD/MI
Kelas / Semester	: 4 /2
Pelajaran	: Bangun Datar
Sub Pelajaran	: Mengenal Bangun Datar
Alokasi waktu	: 3 × 30 menit

---

**A. TUJUAN**

1. Melalui penjelasan guru siswa mampu memahami arti dari bangun datar.
2. Melalui penjelasan guru siswa mampu menjelaskan tentang macam-macam bangun datar.
3. Melalui diskusi dan pengamatan siswa mampu mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.
4. Melalui penjelasan guru siswa mampu menyebutkan sifat-sifat dari persegi, persegi panjang, dan segitiga.
5. Melalui penjelasan guru siswa mampu memahami rumus-rumus dari persegi, persegi panjang, dan segitiga.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dan do'a yang dipimpin oleh salah seorang siswa dilanjutkan dengan menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Membagi siswa ke beberapa kelompok dan menerapkan permainan suit yang dikaitkan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian atau pembagian)</li> <li>3. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya</li> <li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ol>	15 menit

<p><b>Inti</b></p>	<p><b>A. Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membaca materi tentang bangun datar,</li> <li>2. Siswa mengamati penjelasan guru tentang berbagai pengertian dan sifat bangun datar.</li> </ol> <p><b>B. Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami</li> <li>3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa</li> </ol> <p><b>C. Menalar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang bangun datar seperti persegi, persegi panjang, dan 4 jenis bangun segitiga. (<i>Gotong Royong, mandiri</i>)</li> <li>2. Siswa membuat deskripsi tentang bangun datar tersebut</li> <li>3. Guru membimbing dan memberikan pembenaran dan pengatan atas presentasi siswa</li> <li>4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang kegiatan yang akan dilakukan. (<i>Creativity and Innovation</i>)</li> </ol> <p><b>D. Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya tentang bangun datar yang telah didiskusikan. (<i>Comunication</i>)</li> <li>2. Siswa menyampaikan manfaat belajar bangun datar yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru.</li> </ol>	<p>60 menit</p>
--------------------	---	---------------------

<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan materi tentang bangun datar</li> <li>2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa</li> <li>3. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. <b>(Religius)</b></li> </ol>	15 menit
----------------	---	-------------

#### A. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktek/unjuk presentasi.

Pinrang, 1 Juni 2023

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Peneliti



Mulyanti Rihma, S.Pd.



Sry Suarni

PAREPARE

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### MATEMATIKA

---

Satuan Pendidikan	: SD/MI
Kelas / Semester	: 4 /2
Pelajaran	: Bangun Segi Banyak
Sub Pelajaran	: Jenis-jenis Bangun Segi Banyak
Alokasi waktu	: 3 × 30 menit

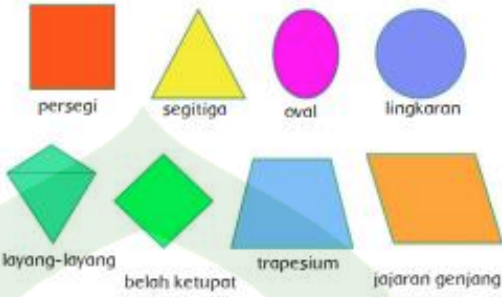
---

#### A. TUJUAN

1. Siswa mampu memahami jenis-jenis Bangun Segi Banyak
2. Siswa mampu mengenal nama-nama segi banyak
3. Siswa mampu lebih mengenal bangun segi banyak
4. Siswa mampu mengidentifikasi segi banyak yang beraturan dan segi banyak yang tidak beraturan

#### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dan do'a yang dipimpin oleh salah seorang siswa dilanjutkan dengan menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li><li>2. Membagi siswa ke beberapa kelompok dan menerapkan permainan suit yang dikaitkan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian atau pembagian)</li><li>3. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya</li><li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li></ol>	15 menit

<p><b>Inti</b></p>	<p><b>A. Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati dan guru menjelaskan tentang jenis bangun segi banyak</li> </ol>  <p><b>B. Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan</li> <li>2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami tentang jenis bangun segi banyak</li> <li>3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa Menalar</li> </ol> <p><b>C. Menalar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang jenis bangun segi banyak</li> <li>2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan hasil diskusi tentang jenis bangun segi banyak</li> <li>3. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada siswa</li> <li>4. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang materi yang telah didiskusikan (<i>Creativity and Innovation</i>)</li> </ol>	<p>60 menit</p>
--------------------	--	---------------------

<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari jenis bangun segi banyak</li> <li>2. Guru menyampaikan pesan moral hari ini dengan bijak</li> <li>3. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius)</li> </ol>	15 menit
----------------	---	-------------

#### A. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktek/unjuk presentasi.

Pinrang, 7 Juni 2023

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran



Mulyanti Rahma, S.Pd.

Mahasiswa Peneliti



Sry Suarni

PAREPARE



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****MATEMATIKA**


---

Satuan Pendidikan	: SD/MI
Kelas / Semester	: 4 /2
Pelajaran	: Pengolahan Data
Sub Pelajaran	: Membaca dan Menafsirkan Data
Alokasi waktu	: 3 × 30 menit

---

**A. TUJUAN**

1. Dengan bimbingan guru siswa mampu memahami cara membaca dan menafsirkan data
2. Dengan bimbingan berbagai latihan siswa mampu membaca dan menafsirkan data

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dan do'a yang dipimpin oleh salah seorang siswa dilanjutkan dengan menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Membagi siswa ke beberapa kelompok dan menerapkan permainan suit yang dikaitkan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian atau pembagian)</li> <li>3. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya</li> <li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ol>	15 menit

<p><b>Inti</b></p>	<p><b>A. Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati penjelasan guru tentang mekanisme penyajian data berupa tabel. (<i>Critical Thinking an Problem Solving</i>)</li> <li>2. Siswa mengamati contoh materi dan menafsirkan data yang disajikan guru.</li> </ol> <p><b>B. Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum di pahami</li> <li>3. Guru menjelaskan pertanyaan siswa</li> </ol> <p><b>C. Menalar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mencoba berdiskusi dengan temannya tentang cara membaca data</li> <li>2. Siswa berdiskusi cara menyimpulkan data tersebut.</li> <li>3. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang kegiatan yang akan dilakukan.</li> </ol> <p><b>D. Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setiap siswa memastikan wajib menguasai materi yang telah dibuat.</li> <li>2. Setiap siswa berlatih menyelesaikan soal membaca dan menafsirkan data.</li> </ol> <p><b>E. Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mempresentasikan secara kelompok hasil pengumpulan data dan hasil diagram yang telah dibuat.</li> <li>2. Setiap siswa menyimak dan mengkritisi hasil dari kelompok yang sedang presentasi.</li> </ol>	<p>60 menit</p>
--------------------	--	---------------------



<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan materi tentang membaca dan menafsirkan data</li> <li>2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa</li> <li>3. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius)</li> </ol>	15 menit
----------------	--	-------------

#### A. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktek/unjuk presentasi.

Pinrang, 8 Juni 2023

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Peneliti



Mulyanti Rahma, S.Pd.



Sry Suarni

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### MATEMATIKA

---

Satuan Pendidikan	: SD/MI
Kelas / Semester	: 4 /2
Pelajaran	: Pengolahan Data
Sub Pelajaran	: Menyajikan Data dalam Bentuk Diagram Batang
Alokasi waktu	: 3 × 30 menit

---

#### A. TUJUAN

1. Dengan bimbingan guru siswa mampu memahami cara membuat diagram batang
2. Dengan banyak berlatih siswa mampu mempraktikkan penyajian data dalam bentuk diagram batang

#### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dan do'a yang dipimpin oleh salah seorang siswa dilanjutkan dengan menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li><li>2. Membagi siswa ke beberapa kelompok dan menerapkan permainan suit yang dikaitkan dengan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian atau pembagian)</li><li>3. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya</li><li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li></ol>	15 menit

<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan materi tentang penyajian data dalam bentuk diagram batang</li> <li>2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa</li> <li>3. Guru meminta siswa secara acak untuk memberikan kesimpulan terhadap permainan suit yang telah diterapkan di awal pembelajaran pada beberapa pertemuan</li> <li>4. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius)</li> </ol>	15 menit
----------------	--	-------------

#### A. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktek/unjuk presentasi.

Pinrang, 19 Juni 2023

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Peneliti

  
Mulyanti Rahma, S.Pd.

  
Sry Suarni

## LAMPIRAN 11 PEDOMAN PENGISIAN LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN TERAPI

### Petunjuk Pengisian:

Amatilah hal-hal yang menyangkut aspek kecemasan pada peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui terapi fobia menggunakan permainan tradisional suit yang dikelola guru di dalam kelas. Berdasarkan aspek tersebut Bapak/Ibu diminta untuk:

1. Memberikan tanda ( $\surd$ ) pada kolom yang sesuai, menyangkut skor penilaian pengelolaan kegiatan belajar mengajar.
2. Memberikan penilaian tentang kecemasan pada proses pembelajaran matematika berdasarkan skala penilaian berikut:
  - a. Skor 4 : Terlaksana dengan baik
  - b. Skor 3 : Cukup terlaksana
  - c. Skor 2 : Kurang terlaksana
  - d. Skor 1 : Tidak terlaksana
3. Berikan komentar secara keseluruhan sesuai dengan penilaian dari komponen yang diamati

$$RSP = \frac{\sum X}{n} \times 100$$

Keterangan:

$RSP$  : rata-rata skor penilaian setiap pertemuan

$\sum X$  : jumlah penilaian setiap pertemuan

$n$  : banyaknya aspek penilaian

Rentang Persentase	Klasifikasi
$85 < p$	Sangat Baik
$70 < p \leq 85$	Baik
$50 < p \leq 70$	Kurang Baik
$p \leq 50$	Tidak Baik

Tahap	Komponen yang diamati	skor				Keterlaksanaan	
		1	2	3	4	Ya	Tidak
Awal (pertemuan 1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memulai setiap pertemuan dengan memberi salam dan menanyakan kabar siswa</li> <li>• siswa menjawab salam dan menyatakan kabarnya</li> <li>• Guru memulai komunikasi dengan siswa mengenai kendala dalam pembelajaran matematika</li> <li>• Siswa menanggapi guru dengan menyampaikan kendala/permasalahan yang dialami pada saat pembelajaran matematika</li> </ul>				√	√	
Pertengahan (pertemuan 2 sampai 5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan mengenai terapi bermain menggunakan suit, tujuan serta langkah-langkah permainannya</li> <li>• Siswa menanyakan hal yang kurang dipahami tentang penjelasan guru</li> <li>• Guru membagi kelompok secara merata dan menunjuk perwakilan masing-masing kelompok untuk maju ke depan kelas melakukan permainan suit</li> <li>• Guru memberikan soal operasi hitung campuran berdasarkan hasil suit dari siswa</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru</li> <li>• Guru menunjuk siswa untuk menjawab dan menuliskan soal beserta jawaban dari pertanyaan</li> </ul>				√	√	



	sebelumnya • Siswa maju ke depan untuk menuliskannya di papan tulis dengan bantuan dari guru			√		√	
Akhir (pertemuan 6)	• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kesimpulan/ perubahan yang dirasakan selama penerapan terapi bermain • Siswa menjelaskan sesuai dengan apa yang dirasakan setelah diterapkan penerapan bermain di awal pembelajaran matematika				√	√	
					√	√	

$$\text{Nilai perolehan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{aspek yang diamati}} \times 100$$

$$\text{Guru} : \frac{27}{28} \times 100 = 96,43$$

$$\text{Siswa} : \frac{21}{24} \times 100 = 87,5$$

Pinrang, 19 Juni 2023  
observer



Sry Suarni  
NIM. 19.1600.056

## LAMPIRAN 12 PEDOMAN PENGISIAN LEMBAR OBSERVASI GEJALA KECEMASAN TIAP PERTEMUAN

### Petunjuk Pengisian:

Amatilah hal-hal yang menyangkut aspek kecemasan pada peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui terapi fobia menggunakan permainan tradisional suit yang dikelola guru di dalam kelas. Berdasarkan aspek tersebut Bapak/Ibu diminta untuk:

1. Memberikan penilaian tentang kecemasan pada proses pembelajaran matematika berdasarkan skala penilaian berikut:
  - a. Skor 4 : Selalu
  - b. Skor 3 : Sering
  - c. Skor 2 : Kadang-kadang
  - d. Skor 1 : Tidak Pernah
2. Berikan komentar secara keseluruhan sesuai dengan penilaian dari komponen yang diamati

$$RSP = \frac{\sum X}{n} \times 100$$

Keterangan:

$RSP$  : rata-rata skor penilaian setiap pertemuan

$\sum X$  : jumlah penilaian setiap pertemuan

$n$  : banyaknya aspek penilaian

Rentang Persentase	Klasifikasi
$85 < p$	Tidak Baik
$70 < p \leq 85$	Kurang Baik
$50 < p \leq 70$	Baik
$p \leq 50$	Sangat Baik

## LAMPIRAN 13 HASIL OBSERVASI GEJALA KECEMASAN

## Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	4	3	2	4	3	3	2	3	2	4	4
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	2	3	3	1	3	3	4	3	4	3	4	4
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	1	3	3	2	2	2	3	1	2	3	3	2
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	2	4	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	3	3	4	2	3	3	4	3	4	2	4	4
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	1	3	3	2	4	3	4	2	3	3	4	4
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	2	4	4	1	4	3	3	3	4	3	4	4
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4

Pinrang, 1 Juni 2023

  
 Mulyanti Rajma, S.Pd.

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	1	3
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	1	3
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	1	4
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	1	3
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4

PAREPARE

Pinrang, 1 Juni 2023



Mulyanti Rahma, S.Pd.

## Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4
7.	Siswa memundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4

Pinrang, 1 Juni 2023

  
 Mulyanti Rahmat S.Pd.



Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	4	4
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	2	3	3	1	2	2	3	3	4	3	4	3
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	2	3	4	3	2	2	3	1	2	3	3	2
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	2	4	4	2	3	3	4	2	3	2	4	3
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	1	3	2	2	3	3	4	2	3	3	4	4
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	2	3	4	1	4	3	3	3	4	3	4	4
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4

Pinrang, 7 Juni 2023

  
Mulyanti Rahma, S.Pd.



## Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	1	3
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	1	3
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3

Pinrang, 7 Juni 2023

  
 Mulyanti Rahmawati, S.Pd.

## Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	4
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4

Pinrang, 7 Juni 2023

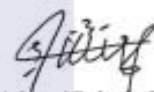
  
 Mulyanti Rahma, S.Pd.



Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	3	2	1	3	2	3	2	2	2	3	3
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	3	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	2	2	3	1	2	2	3	3	3	3	3	2
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	4	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	2	3	3	2	2	2	3	1	2	3	2	2
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	2	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	3
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	2	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3

Pinrang, 8 Juni 2023

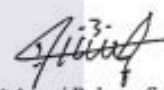


Mulyanti Rahmi, S.Pd.

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	1	3
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	2
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	1	3
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	1	3
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	2	3	2	3	4	3	4	3	2	2	2
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3

Pinrang, 8 Juni 2023



Mulyanti Rahma, S.Pd.

PAREPARE

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	4	3
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	3	3	3	3	4	3	2	4	3	2	3	4
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4

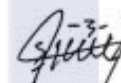
Pinrang, 8 Juni 2023

  
Mulyanti Rahma, S.Pd.

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	2	3	2	1	3	1	2	1	1	2	2	3
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	3	3	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2

Pinrang, 19 Juni 2023



Mulyanti Rahma, S.Pd.



## Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	2	2	1	1	2	2	2	3	3	2	2	
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	3	3	2	2	1	2	2	2	3	3	1	2
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	3	1	2	1	3	2	2	2	3	3	2	3
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	3	2	2	1	3	3	2	3	4	3	2	1
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	3	2	4	2	2	3	3	2	2	3	1	2
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	2	2	1	1	3	2	3	3	1	1	1
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2

Pinrang, Juni 2023

  
 Mulyanti Rahma, S.Pd.



Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Penelitian	Subjek Penelitian											
		25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
1.	Tangan siswa gemetar saat diminta guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	1
2.	Siswa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	2	2	2	3	3	2	1	2	3	2	2	1
3.	Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan guru	2	2	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan suara bergetar atau terbata-bata	2	2	2	2	2	3	2	1	3	1	2	1
5.	Siswa menjadi mudah marah/kesal saat pelajaran matematika berlangsung	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1
6.	Siswa tidak ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
7.	Siswa menundukkan kepala agar tidak terlihat oleh guru saat guru mengajukan pertanyaan	2	2	1	2	2	3	1	2	3	2	3	2
8.	Siswa mengandalkan teman saat diberi tugas/soal matematika	2	3	2	2	2	3	3	1	2	3	1	2
9.	Siswa khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2
10.	Siswa kebingungan menjawab pertanyaan yang diberikan guru	2	1	2	2	3	2	1	1	2	3	1	3

Pinrang, 09 Juni 2023



Mulyanti Rahma, S.Pd.



LAMPIRAN 14 HASIL ANKET KECEMASAN SETELAH TREATMENT

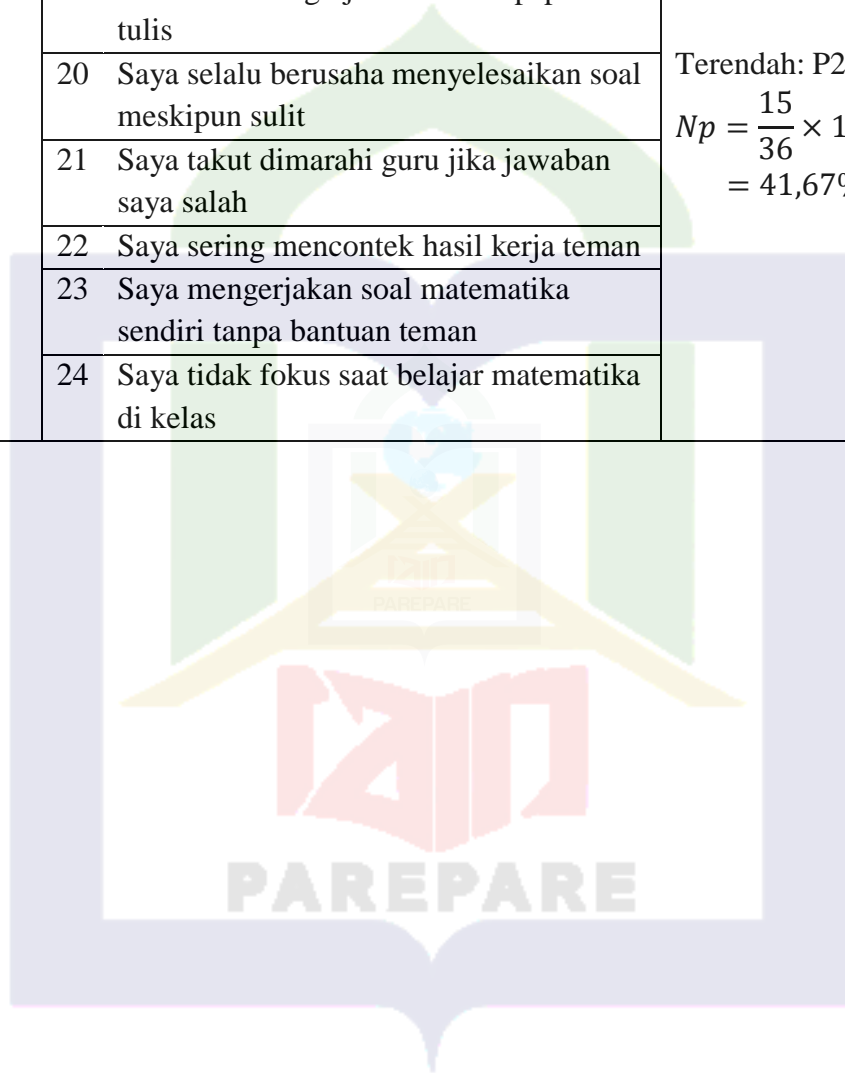
Mo.Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Skor Total	Kategori	
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	6	ringan
2	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	8	redang
3	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	11	redang	
4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	ringan	
5	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	8	redang	
6	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	redang	
7	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	8	redang	
8	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4	ringan	
9	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	redang	
10	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	ringan	
11	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	10	redang	
12	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	10	redang	
13	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	14	berat	
14	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	9	redang	
15	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	11	redang	
16	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	12	redang	
17	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	5	ringan	
18	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	12	redang	
19	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	9	ringan	
20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	13	berat	
21	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	14	berat	
22	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	12	redang	
23	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	ringan	
24	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	8	redang	
25	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	12	redang	
26	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	12	redang	
27	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	8	redang	
28	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	9	redang	
29	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	13	berat	
30	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	14	berat	
31	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	ringan	
32	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	8	redang	
33	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	14	berat	
34	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	9	redang	
35	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	13	berat	
36	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	8	redang	
6	18	19	19	14	22	17	23	17	23	16	5	5	6	16	20	13	10	18	15	8	12	16	9	21	7		
30				17								30									24			15			

$$\text{Nilai perolehan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{36} \times 100\%$$

Aspek	Pernyataan	Nilai perolehan
Fisik	1 Saya senang belajar matematika	Tertinggi: P1= 30 siswa $Np = \frac{30}{36} \times 100\%$ $= 83,33\%$ Terendah: P10 = 5 siswa $Np = \frac{5}{36} \times 100\%$ $= 13,89\%$
	2 Saya merasa gelisah saat pelajaran matematika	
	3 Saya gemetar saat ditunjuk guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	
	4 Saya tenang saat diberi soal matematika oleh guru	
	5 Saya merasa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	
	6 Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara yang bergetar/terbata-bata	
	7 Kepala saya terasa pusing saat belajar matematika	
	8 Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara lantang dan jelas saat pelajaran matematika	
	10 Saya menjadi mudah marah saat belajar matematika di kelas	
	Behavior	
11 Saya ingin duduk di kursi belakang saat belajar matematika		
12 Saya aktif bertanya pada saat pembelajaran matematika berlangsung		
13 Saya menundukkan kepala saat guru meminta seorang siswa untuk menyelesaikan soal di papan tulis		
14 Saya mengandalkan teman saat mengerjakan tugas kelompok		
15 Saya yakin dengan hasil kerja saya sendiri saat mengerjakan soal		
16 Saya ingin pelajaran matematika cepat berakhir dan berganti dengan pelajaran lain		
Kognitif	17 Saya khawatir ditunjuk oleh guru untuk	



Aspek	Pernyataan	Nilai perolehan
	mengerjakan soal di papan tulis	Tertinggi: P24=29 siswa
18	Saya yakin dapat menyelesaikan soal matematika dengan baik	$Np = \frac{29}{36} \times 100\%$
19	Saya takut disoraki teman-teman saat tidak bisa mengerjakan soal di papan tulis	= 80,55%
20	Saya selalu berusaha menyelesaikan soal meskipun sulit	Terendah: P23=15 siswa
21	Saya takut dimarahi guru jika jawaban saya salah	$Np = \frac{15}{36} \times 100\%$
22	Saya sering mencontek hasil kerja teman	= 41,67%
23	Saya mengerjakan soal matematika sendiri tanpa bantuan teman	
24	Saya tidak fokus saat belajar matematika di kelas	



## LAMPIRAN 15 HASIL ANGGKET KECEMASAN MATEMATIKA

## Angket Kecemasan Matematika

## A. Identitas Diri

Nama : Adelytha Faizadika  
 No. Absen : 1  
 Kelas : IV (Empat)

## B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Baca petunjuk pengisian skala ini ya.
2. Isilah identitas diri di atas.
3. Di bawah terdapat 24 pernyataan, adik-adik diminta memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda centang/cek (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan yang kalian alami.  
 Ya : Apabila sesuai kondisi  
 Tidak : Apabila tidak sesuai kondisi
4. Jika ada kekeliruan dalam memilih jawaban, maka adik-adik cukup mencoret jawaban yang salah kemudian mencentang jawaban yang sesuai kondisi
5. Jawaban adik-adik tidak berpengaruh pada nilai adik-adik, maka jawablah sesuai keadaan yang dialami adik-adik.
6. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kerjasama adik-adik.

No.	Uraian	Ya	Tidak
1.	Saya senang saat belajar matematika di kelas	✓	
2.	Saya merasa gelisah saat pelajaran matematika berlangsung	✓	<del>✗</del>
3.	Saya gemetar saat ditunjuk guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	✓	
4.	Saya tenang saat diberi soal matematika oleh guru	✓	
5.	Saya merasa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	✓	
6.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara yang bergetar/terbata-bata	✓	

No.	Uraian	Ya	Tidak
7.	Kepala saya terasa pusing saat belajar matematika		✓
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara lantang dan jelas saat pelajaran matematika	✓	
9.	Saya selalu ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung	<del>✓</del>	✓
10.	Saya menjadi mudah marah saat belajar matematika di kelas		✓
11.	Saya ingin duduk di kursi belakang saat belajar matematika		✓
12.	Saya aktif bertanya pada saat pembelajaran matematika berlangsung	✓	
13.	Saya menundukkan kepala saat guru meminta seorang siswa untuk menyelesaikan soal di papan tulis	✓	
14.	Saya mengandalkan teman saat mengerjakan tugas kelompok	✓	
15.	Saya yakin dengan hasil kerja saya sendiri saat mengerjakan soal	✓	
16.	Saya ingin pelajaran matematika cepat berakhir dan berganti dengan pelajaran lain	✓	
17.	Saya khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	✓	
18.	Saya yakin dapat menyelesaikan soal matematika dengan baik	✓	
19.	Saya takut disoraki teman-teman saat tidak bisa mengerjakan soal di papan tulis		✓
20.	Saya selalu berusaha menyelesaikan soal meskipun sulit	✓	
21.	Saya takut dimarahi guru jika jawaban saya salah	✓	
22.	Saya sering mencontek hasil kerja teman	✓	
23.	Saya mengerjakan soal matematika sendiri tanpa bantuan teman	✓	
24.	Saya tidak fokus saat belajar matematika di kelas	✓	<del>✓</del>

### Angket Kecemasan Matematika

#### A. Identitas Diri

Nama : *Silva*  
 No. Absen : *3*  
 Kelas : *A(EMPAT)*

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Baca petunjuk pengisian skala ini ya.
2. Isilah identitas diri di atas.
3. Di bawah terdapat 24 pernyataan, adik-adik diminta memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda centang/cek (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan yang kalian alami.  
 Ya : Apabila sesuai kondisi  
 Tidak : Apabila tidak sesuai kondisi
4. Jika ada kekeliruan dalam memilih jawaban, maka adik-adik cukup mencoret jawaban yang salah kemudian mencentang jawaban yang sesuai kondisi
5. Jawaban adik-adik tidak berpengaruh pada nilai adik-adik, maka jawablah sesuai keadaan yang dialami adik-adik.
6. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kerjasama adik-adik.

No.	Uraian	Ya	Tidak
1.	Saya senang saat belajar matematika di kelas	✓	
2.	Saya merasa gelisah saat pelajaran matematika berlangsung	✓	
3.	Saya gemetar saat ditunjuk guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	✓	
4.	Saya tenang saat diberi soal matematika oleh guru		✓
5.	Saya merasa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban	✓	
6.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara yang bergetar/terbata-bata	✓	

No.	Uraian	Ya	Tidak
7.	Kepala saya terasa pusing saat belajar matematika		✓
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara lantang dan jelas saat pelajaran matematika		✓
9.	Saya selalu ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung		✓
10.	Saya menjadi mudah marah saat belajar matematika di kelas		✓
11.	Saya ingin duduk di kursi belakang saat belajar matematika		✓
12.	Saya aktif bertanya pada saat pembelajaran matematika berlangsung		✓
13.	Saya menundukkan kepala saat guru meminta seorang siswa untuk menyelesaikan soal di papan tulis		✓
14.	Saya mengandalkan teman saat mengerjakan tugas kelompok		✓
15.	Saya yakin dengan hasil kerja saya sendiri saat mengerjakan soal	✓	
16.	Saya ingin pelajaran matematika cepat berakhir dan berganti dengan pelajaran lain	✓	
17.	Saya khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	✓	
18.	Saya yakin dapat menyelesaikan soal matematika dengan baik		✓
19.	Saya takut disoraki teman-teman saat tidak bisa mengerjakan soal di papan tulis		✓
20.	Saya selalu berusaha menyelesaikan soal meskipun sulit	✓	✗
21.	Saya takut dimarahi guru jika jawaban saya salah	✓	
22.	Saya sering mencontek hasil kerja teman	✓	
23.	Saya mengerjakan soal matematika sendiri tanpa bantuan teman		✓
24.	Saya tidak fokus saat belajar matematika di kelas	✓	



## Angket Kecemasan Matematika

### A. Identitas Diri

Nama : *Miftahul Jannah*  
 No. Absen : *5*  
 Kelas : *4*

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Baca petunjuk pengisian skala ini ya.
2. Isilah identitas diri di atas.
3. Di bawah terdapat 24 pernyataan, adik-adik diminta memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda centang/cek (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan yang kalian alami.  
 Ya : Apabila sesuai kondisi  
 Tidak : Apabila tidak sesuai kondisi
4. Jika ada kekeliruan dalam memilih jawaban, maka adik-adik cukup mencoret jawaban yang salah kemudian mencentang jawaban yang sesuai kondisi
5. Jawaban adik-adik tidak berpengaruh pada nilai adik-adik, maka jawablah sesuai keadaan yang dialami adik-adik.
6. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kerjasama adik-adik.

No.	Uraian	Ya	Tidak
1.	Saya senang saat belajar matematika di kelas	✓	
2.	Saya merasa gelisah saat pelajaran matematika berlangsung	✓	✓
3.	Saya gemetar saat ditunjuk guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	✓	
4.	Saya tenang saat diberi soal matematika oleh guru	✓	
5.	Saya merasa sulit berbicara saat diminta guru untuk membacakan jawaban		✓
6.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara yang bergetar/terbata-bata		✓

No.	Uraian	Ya	Tidak
7.	Kepala saya terasa pusing saat belajar matematika	✓	
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan suara lantang dan jelas saat pelajaran matematika	✓	
9.	Saya selalu ingin tampil di depan kelas saat pelajaran matematika berlangsung		✓
10.	Saya menjadi mudah marah saat belajar matematika di kelas	✓	
11.	Saya ingin duduk di kursi belakang saat belajar matematika		✓
12.	Saya aktif bertanya pada saat pembelajaran matematika berlangsung	✓	
13.	Saya menundukkan kepala saat guru meminta seorang siswa untuk menyelesaikan soal di papan tulis		✓
14.	Saya mengandalkan teman saat mengerjakan tugas kelompok		✓
15.	Saya yakin dengan hasil kerja saya sendiri saat mengerjakan soal	✓	
16.	Saya ingin pelajaran matematika cepat berakhir dan berganti dengan pelajaran lain		✓
17.	Saya khawatir ditunjuk oleh guru untuk mengerjakan soal di papan tulis	✓	
18.	Saya yakin dapat menyelesaikan soal matematika dengan baik	✓	
19.	Saya takut disoraki teman-teman saat tidak bisa mengerjakan soal di papan tulis	✓	
20.	Saya selalu berusaha menyelesaikan soal meskipun sulit	✓	
21.	Saya takut dimarahi guru jika jawaban saya salah	✓	
22.	Saya sering mencontek hasil kerja teman	✓	
23.	Saya mengerjakan soal matematika sendiri tanpa bantuan teman		✓
24.	Saya tidak fokus saat belajar matematika di kelas		✓

## LAMPIRAN 16 DOKUMENTASI

Diskusi Mengenai Kendala Dalam Pembelajaran Dan Penjelasan Mengenai Permainan Suit



Keterlaksanaan Permainan Suit







Siswa Menuliskan Jawaban Hasil Suit



## BIODATA PENULIS



Sry Suarni, lahir di Pinrang pada tanggal 03 Mei 2001 dari pasangan Bapak Sudirman dan Ibu Sunarti. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara tinggal di Tappilina, Kec. Topoyo, Kab. Mamuju Tengah. Penulis menempuh pendidikan formal pertama kali di TK Kartini pada tahun 2004. Kemudian melanjutkan pendidikan di SD Inpres Tapillina, selanjutnya menempuh sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Topoyo. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Topoyo. Setelah lulus SMA pada tahun 2019, penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada Fakultas Tarbiyah dengan program studi Tadris Matematika. Penulis akan menyelesaikan Pendidikan Sarjana (S1) di IAIN Parepare dengan mengajukan Skripsi dengan judul “Penerapan Terapi Fobia Matematika Menggunakan Permainan Tradisional Suit dalam Pembelajaran Operasi Hitung di Tingkat Sekolah Dasar”.