

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN (*GAME
BASED LEARNING*) TERHADAP KECEMASAN MATEMATIKA DAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PADA MATERI
SPLDV SISWA KELAS X DI MAN 1 BANJARMASIN**

SKRIPSI

**OLEH
SITI AZIZAH RIZQI**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2025 M / 1447 H**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN (*GAME
BASED LEARNING*) TERHADAP KECEMASAN MATEMATIKA DAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PADA MATERI
SPLDV SISWA KELAS X DI MAN 1 BANJARMASIN**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**Siti Azizah Rizqi
NIM. 210101040291**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
BANJARMASIN
TAHUN 2025 M/1447 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siti Azizah Rizqi

NIM : 210101040291

Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin, 25 Maret 2003

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) Terhadap Kecemasan Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi SPLDV Siswa Kelas X di MAN 1 Banjarmasin” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 1 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and 'METERAI TEMBEL'. A serial number '210101040291' is visible on the stamp.

Siti Azizah Rizqi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235

Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492

Email: pmtk@uin-antasari.ac.id

SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI

Nomor : 208/Un.14/III.1.g/PP.00.9/7/2025

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Siti Azizah Rizqi
NIM : 210101040291
Program : S-1
Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi:

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Terhadap Kecemasan Matematika Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi SPLDV Siswa Kelas X Di MAN 1 Banjarmasin

Hasil Uji Plagiasi : 18%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.drillbitplagiarismcheck.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 4 Juli 2025

Ketua Program Studi

Pendidikan Matematika


Hasby Assidiq, S.Pd., M. Si
NIP. 198210192009121004

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) Terhadap Kecemasan Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi SPLDV Siswa Kelas X di MAN 1 Banjarmasin

Ditulis oleh : Siti Azizah Rizqi

NIM : 210101040291

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S1)

Program Studi : Pendidikan Matematika

Tahun Akademik : 2024/2025 (Genap)

Tempat dan Tanggal Lahir : Banjarmasin, 25 Maret 2003

Alamat : Jl. Bumi Mas Raya Komp. Bumi Jaya, RT. 010, RW. 001, Pemurus Baru, Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di-depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 25 Juni 2025
Pembimbing Skripsi



Mayang Gadih Ranti, S. Si., M. Pd
NIP.198708072020122008

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin



Hasby Assidqi, S. Pd., M. Si
NIP.198210192009121004

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) Terhadap Kecemasan Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi SPLDV Siswa Kelas X di MAN 1 Banjarmasin.

Nama Siti Azizah Rizqi NIM. 210101040291 telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 10 Juli 2025
Nilai : 85,7 (A)



TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Hasby Assidiqi, S. Pd., M. Si Ketua	1.
2.	Nina Nurmasari, S. Pd., M. Pd Anggota	2.
3.	Mayang Gadih Ranti, S. Si., M. Pd Anggota	3.

ABSTRAK

Siti Azizah Rizqi. 210101040291. *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Terhadap Kecemasan Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi SPLDV Siswa Kelas X di MAN 1 Banjarmasin.* Pembimbing Skripsi Mayang Gadih Ranti, S. Si., M. Pd., pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2025.

Kata Kunci: Efektivitas, Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game based learning*), Kecemasan Matematika, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.

Salah satu faktor yang dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis adalah tingkat kecemasan mereka terhadap matematika. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah sering kali disebabkan oleh kecemasan tersebut. Situasi ini bisa semakin memburuk jika proses pembelajaran berlangsung dengan cara yang kurang menarik atau membosankan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) dalam menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Banjarmasin, dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas X di MAN 1 Banjarmasin, yang berjumlah 227 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*, sehingga sampel didapat ialah kelas X-A sebagai kelompok kontrol dan X-D sebagai kelompok eksperimen. Data dikumpulkan melalui angket dan tes, lalu diolah menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* dan *IBM SPSS Statistics 29*. Analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan *independent samples t-test*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kecemasan matematika pada materi SPLDV siswa kelas X di MAN 1 Banjarmasin dengan rata-rata berada pada kategori rendah. Sedangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui hasil rata-rata berada pada tingkatan cukup baik. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan efektif dalam menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV siswa kelas X di MAN 1 Banjarmasin.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah swt. Tuhan seru sekalian alam. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menunjukkan kepada manusia jalan keselamatan di dunia dan di akhirat.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, baik dalam bentuk dukungan, bimbingan dan arahan serta motivasi sehingga tugas yang terasa berat ini dapat diselesaikan.

Sehubungan dengan itu, maka dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dimaksud. Khususnya, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Bapak Hasby Assidiqi, S. Pd., M. Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan pada program studi.
3. Ibu Mayang Gadih Ranti, S. Si., M. Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan.
4. Para dosen, karyawan dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu dan layanan yang baik selama penulis berstudi.
5. Bapak Dr. Saifuddin, M. Ag., selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari dan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari serta staf yang telah memberikan layanan kepada penulis.

6. Ibu Dra. Naimah, M. M., selaku Kepala MAN 1 Banjarmasin dan guru-guru yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
7. Seluruh responden yang bersedia memberikan data dalam penelitian ini.
8. Pada kedua orang tua tercinta, terima kasih atas kasih sayang yang tulus dan kebersamaian saya melalui doa-doa yang tak pernah putus, selalu percaya bahwa saya bisa melewati ini dengan baik.
9. Pada “*capakcu*”, terima kasih karena ikut kebersamaian saya dalam setiap proses yang saya hadapi, serta kehadiran yang selalu menguatkan penulis.

Semoga Allah Swt. melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada mereka dan mencatatnya sebagai kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisi-Nya.

Banjarmasin, 6 Muharram 1447 H
1 Juli 2025

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

1.	ا	:	A	16.	ط	:	Th
2.	ب	:	B	17.	ظ	:	Zh
3.	ت	:	T	18.	ع	:	'
4.	ث	:	Ts	19.	غ	:	Gh
5.	ج	:	J	20.	ف	:	F
6.	ح	:	<u>H</u>	21.	ق	:	Q
7.	خ	:	Kh	22.	ك	:	K
8.	د	:	D	23.	ل	:	L
9.	ذ	:	Dz	24.	م	:	M
10.	ر	:	R	25.	ن	:	N
11.	ز	:	Z	26.	و	:	W
12.	س	:	S	27.	هـ	:	H
13.	ش	:	Sy	28.	ء	:	`
14.	ص	:	Sh	29.	ي	:	Y
15.	ض	:	Dh				

1. Vokal

Vokal dalam bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَ	a	Fathah
ـِ	i	Kasrah
ـُ	u	Dhammah

Kata sandang: Contoh: (الرِّجَالُ) al-rijâl bukan ar-rijâl, (الدِّوَانُ) al-dîwân bukan ad-dîwân.

Syiddah: Misalnya, kata (الضَّرُورَةُ) tidak ditulis adh-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

Vokal rangkap memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـِـي	ai	a dan i
ـِـو	au	a dan u

2. Vokal Panjang

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf, yaitu:

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
بَا	â	a dengan topi di atas
بِي	î	i dengan topi di atas
بُو	û	u dengan topi di atas

3. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarakan menjadi huruf /l/, baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf kamariah. Contoh: al-rijâl bukan ar-rijâl, al-dîwân bukan ad-dîwân.

4. Syiddah (*Tasydîd*)

Syiddah atau *tasydîd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (ـ) dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan menggandakan huruf yang diberi tanda *syiddah* itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda *syiddah* itu terletak setelah kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiyah. Misalnya, kata (الضرورة) tidak ditulis ad-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

5. *Ta Marbûthah*

Berkaitan dengan alih aksara ini, jika huruf *ta marbûthah* terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /h/ (lihat contoh 1 di bawah). Hal yang sama juga berlaku jika *ta marbûthah* tersebut diikuti oleh kata sifat (*na't*) (lihat contoh 2). Namun, jika huruf *ta marbûthah* tersebut diikuti kata benda (*ism*), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/ (lihat contoh 3).

No.	Kata Arab	Alih Aksara
1	الطَّرِيقَةُ	Tharîqah
2	الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ	Al-Jâmî'ah al-Islâmiyyah
3	وَحْدَةُ الْوُجُودِ	Wahdah al-Wujûd

6. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut juga digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dalam ejaan Bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan

kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Jika nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: alGhazali bukan Al-Ghazali, al-Banjari bukan Al-Banjari. Beberapa ketentuan lain dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (**bold**). Jika menurut PUEBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksaranya, demikian seterusnya. Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari Nusantara sendiri, disarankan tidak dialihaksarakan meskipun akar katanya berasal dari bahasa Arab. Misalnya ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak ‘Abd al-Samad al-Palimbânî; Nuruddîn al-Raniri, tidak Nûr al-Dîn al-Rânîrî.

7. Cara Penulisan Kata

Setiap kata, baik kata kerja (*fi‘l*), kata benda (*ism*), maupun huruf (*harf*) ditulis secara terpisah. Berikut adalah beberapa contoh alih aksara atas kalimat-kalimat dalam Bahasa Arab.

Aksara Arab	Alih Aksara
ذَهَبَ الْأُسْتَاذُ	dzahaba al-ustâdzu
ثَبَتَ الْأَجْرُ	tsabata al-ajru
الْحَرَكَةُ الْعَصْرِيَّةُ	al-ḥarakah al-‘ashriyyah
أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ	asyhadu an lâ ilâha illa Allâh
مَوْلَانَا مَالِكُ الصَّالِحِ	mawlânâ Malik al-Shâlih

يُؤْتِسِرُكُمُ اللَّهُ	yu'tsirukum Allâh
الْمَظَاهِرُ الْعَقْلِيَّةُ	al-mazhâhir al-‘aqliyyah
حُبُّ الْإِسْتِثْلَاءِ	hub al-istithlâ’
لَمَادَّةُ الْمَصْنُوعَةِ مِنَ الْحَيَوَانِ	al-mâddah al-mashnû’ah min al-hayawân
طَرْفُ الْعَيْنِ	tharf al-‘ayni
المُسَاهَمَةُ	al-musâhamah
مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا	man salaka tharîqan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	ix
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	7
C. Batas Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Signifikansi Penelitian	9
G. Penelitian Terdahulu	10
H. Hipotesis Penelitian	13
I. Asumsi Penelitian	14
J. Sistematika Penulisan	14
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	15
A. Kajian Teori	15
B. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	33
B. Desain Penelitian	34
C. Setting Penelitian	35
D. Populasi dan Sampel Penelitian	35
E. Data dan Sumber Data	36
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Instrumen Penelitian	39
H. Teknik Analisis Data	41
I. Teknik Validitas dan Keabsahan Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	47
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47

	B. Hasil Penelitian	50
	C. Pembahasan	58
BAB V	PENUTUP	61
	A. Kesimpulan	61
	B. Saran	61
	DAFTAR PUSTAKA	63
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	69
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	148

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	34
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian	35
Tabel 3. 3 Indikator Kecemasan Matematika.....	39
Tabel 3. 4 Skala Likert Kecemasan Matematika.....	39
Tabel 3. 5 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	40
Tabel 3. 6 Pedoman Kategori Angket Kecemasan Matematika	42
Tabel 3. 7 Pedoman Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	42
Tabel 4. 1 Struktur Organisasi MAN 1 Banjarmasin	48
Tabel 4. 2 Keadaan Peserta Didik MAN 1 Banjarmasin.....	49
Tabel 4. 3 Keadaan Sarana dan Prasarana MAN 1 Banjarmasin	49
Tabel 4. 4 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	50
Tabel 4. 5 Uji Statistik Deskriptif Kecemasan Matematika Sebelum Perlakuan	51
Tabel 4. 6 Analisis Deskriptif Pretest.....	52
Tabel 4. 7 Uji Statistik Deskriptif Kecemasan Matematika Setelah Perlakuan	53
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Angket Kecemasan Matematika.....	54
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Angket Kecemasan Matematika	54
Tabel 4. 10 Analisis Deskriptif Posttest	55
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Posttest	56
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas Posttest.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	32
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Terjemah.....	70
Lampiran 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Kecemasan Matematika	71
Lampiran 3. Instrumen Angket Kecemasan Matematika	74
Lampiran 4. Kisi-kisi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	77
Lampiran 5. Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	85
Lampiran 6. Modul Ajar Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	87
Lampiran 7. Hasil Jawaban Siswa Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ...	106
Lampiran 8. Hasil Jawaban Siswa Kuesioner Kecemasan Matematika.....	107
Lampiran 9. Data Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Kecemasan Matematika.....	108
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Kecemasan Matematika ..	109
Lampiran 11. Data Uji Validitas dan Reliabilitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	110
Lampiran 12. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	111
Lampiran 13. Data Distribusi Frekuensi Kuesioner Kecemasan Matematika	112
Lampiran 14. Data dan Hasil Uji Normalitas Kuesioner Kecemasan Matematika.....	113
Lampiran 15. Data dan Hasil Uji Homogenitas Kuesioner Kecemasan Matematika	114
Lampiran 16. Hasil Uji T Kecemasan Matematika	115
Lampiran 17. Distribusi Frekuensi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ..	116
Lampiran 18. Data dan Hasil Uji Normalitas Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	117
Lampiran 19. Data dan Hasil Uji Homogenitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	118
Lampiran 20. Hasil Uji T Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	119
Lampiran 21. Lembar Validasi Instrumen Kuesioner dan Tes Validator 1.....	120
Lampiran 22. Lembar Validasi Instrumen Kuesioner dan Tes Validator 2.....	124
Lampiran 23. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	128
Lampiran 24. Surai Selesai Seminar Proposal	129
Lampiran 25. Surat Perubahan Judul Skripsi.....	130
Lampiran 26. Surat Persetujuan Riset dari Dosen Pembimbing	131
Lampiran 27. Surat Uji Validasi Validator 1	132
Lampiran 28. Surat Uji Validasi Validator 2	133
Lampiran 29. Surat Perizinan Riset	134
Lampiran 30. Surat Permintaan Persetujuan Riset kepada Kepala Kantor Kemenag.....	135
Lampiran 31. Surat Persetujuan Riset dari Kemenag	136
Lampiran 32. Surat Selesai Riset	137
Lampiran 33. Lembar Bimbingan Konsultasi.....	138
Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian.....	143
Lampiran 35. Dokumentasi Lokasi Penelitian	146