

**EFEKTIFITAS MODUL DIGITAL INTERAKTIF
BERNUANSA BUDAYA JAWA UNTUK MENURUNKAN
KECEMASAN MATEMATIKA PADA SISWA DISKALKULIA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Guna

Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2022**

**EFEKTIFITAS MODUL DIGITAL INTERAKTIF
BERNUANSA BUDAYA JAWA UNTUK MENURUNKAN
KECEMASAN MATEMATIKA PADA SISWA DISKALKULIA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Guna

Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus Diterima Untuk Memenuhi

Sebagai Syarat – Syarat Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi



HALAMAN PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF BERNUANSA BUDAYA JAWA UNTUK MENGURANGI KECEMASAN MATEMATIKA PADA SISWA DISKALKULIA



PERSEMBAHAN

Dengan segenap kasih,

Karya sederhana ini penulis persembahkan untuk :

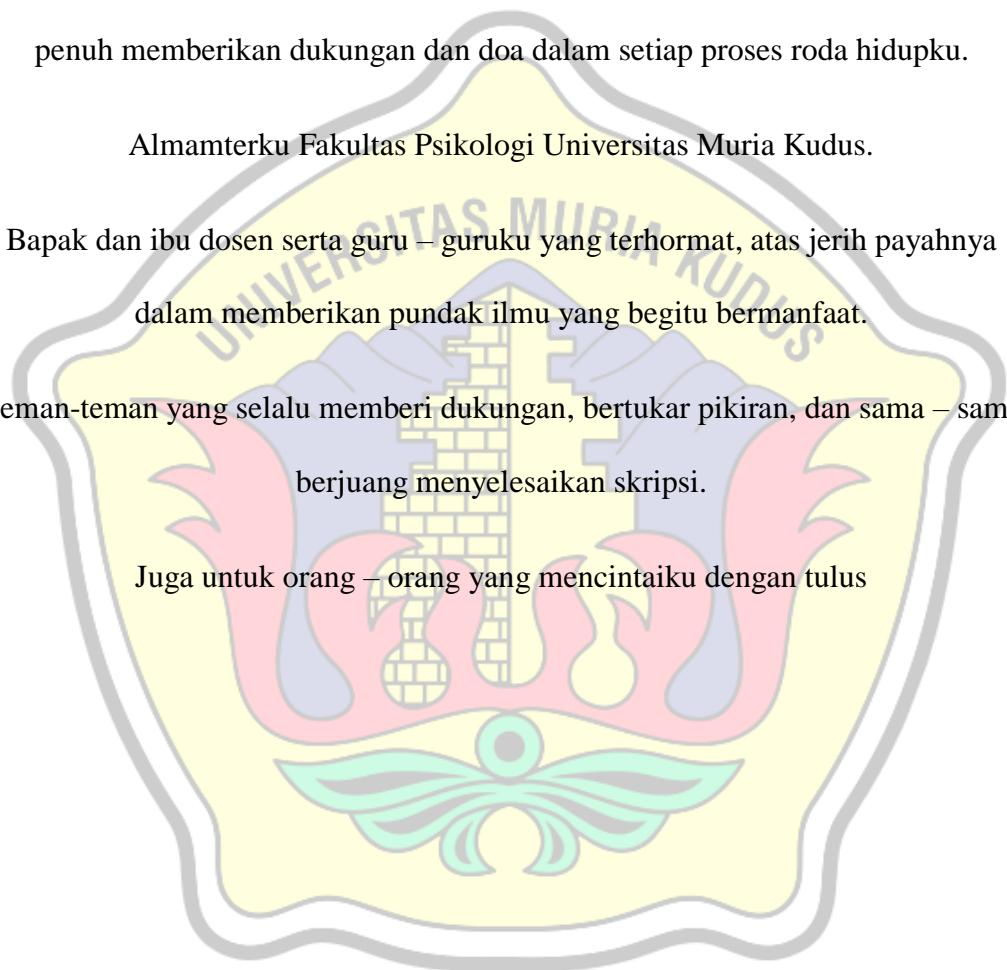
Kedua sayap pelindungku, ayanda dan ibunda tercinta yang senantiasa secara penuh memberikan dukungan dan doa dalam setiap proses roda hidupku.

Almamterku Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.

Bapak dan ibu dosen serta guru – guruku yang terhormat, atas jerih payahnya dalam memberikan pundak ilmu yang begitu bermanfaat.

Teman-teman yang selalu memberi dukungan, bertukar pikiran, dan sama – sama berjuang menyelesaikan skripsi.

Juga untuk orang – orang yang mencintaiku dengan tulus



MOTTO

“Start now. Start where you are. Start with fear. Start with pain. Start with Doubt.

Start with hands shaking. Start with trembling but start. Start and don’t stop. Start

where you are, with what you have. Just..Start”



PRAKATA

Alhamdulillahirrabbilalamin. Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT karena terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari limpahan rahmatNya. Skripsi sederhana dengan judul **“Efektifitas Modul Digital Interaktif Bernuansa Budaya Jawa Untuk Menurunkan Kecemasan Matematika Pada Siswa Diskalkulia”** ditulis sebagai bentuk perhatian berkaitan dengan kondisi psikologis selama proses belajar matematika siswa yang juga pernah penulis rasakan ketika menempuh sekolah dasar dahulu, dan juga tujuan utama penulis dalam penyelesaian salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana Psikologi.

Selama proses penulisan skripsi ini, tidak jauh dari hambatan serta kesulitan. Namun, berbagai dukungan, bimbingan, dan doa yang tidak pernah putus menjadikan penulis bersemangat bahkan pada keseluruhan aktivitas yang dijalani. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan dengan tulus ungkapan terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Ibu Iranita Hervi Mahardayani, S.Psi.,M.Psi. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.
2. Ibu Latifah Nur Ahyani, S.Psi., M.A. selaku dosen pembimbing yang penuh kesabaran dan tulus ikhlas dalam memberikan bimbingan. Serta, selalu menyediakan waktu untuk berdiskusi selama penulis menyusun skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus atas segala ilmu, perhatian, tauladan, dan motivasi yang selalu diberikan dengan tulus selama menimba ilmu di fakultas psikologi.

4. Ibu Putri Wijayaningrum S.pd., M.Pd., dalam kesempatan dan pengalaman yang berharga untuk bergabung dalam program riset keilmuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Muji Syukur S.Psi., yang telah meluangkan waktu untuk memberikan ilmu dan arahannya dalam proses pengolahan data skripsi.
6. Bu Widi, Bu Munche, Pak Fajar, dan Alm Pak Oni yang telah membantu dalam kelancaran administrasi selama menempuh studi program sarjana.
7. Bapak dan Ibu kepala sekolah yang telah memberikan arahan dan izin untuk melaksanakan penelitian hingga terselesaikan dengan baik.
8. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang tidak pernah lelah untuk menghibur, memberikan cinta kasih, dan menemani selalu langkah penulis melalui doa - doa yang selama ini dipanjatkan.
9. Kepada keluarga besarku yang selalu memberikan kebahagiaan, motivasi, dan segala dukungan yang diberikan tanpa batas hingga saat ini.
10. Teman – teman riset keilmuan dan penelitian payung, Fanny, mbak Annisa, dan Fia yang telah berjuang untuk menyelesaikan riset, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
11. Teman – teman KPT Insight 2020 teruntuk Alm. Amalia, Kak Rakhe, Kak oca, Lulu, Septi, Kak Rakha, Mbak Ima, Fina, dan Mbak Eli, atas segala memori indah, rajutan kebahagiaan, dan motivasi yang kalian berikan selama kita bersama.

12. Teman – teman psikologi angkatan 2018, atas kehadiran kalian yang memberikan beragam warna serta dukungannya selama empat tahun terakhir. Terima kasih banyak kalian!
13. Kepada kakak – kakak dan adik tingkat yang sudah banyak membantu dan mendukung kelancaran skripsi saya.
14. Seluruh teman, kolega, dan juga pihak – pihak yang tidak dapat saya ungkapkan satu persatu tapi telah banyak membantu kelancaran penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari jika penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis membuka diri untuk segala masukan dan kritik atas skripsi ini. Besar harapan penulis untuk memberikan manfaat terhadap semua pihak – pihak yang membutuhkan.

Kudus, 31 Agustus 2022



Nur Anisa Fakhra

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN DEPAN | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| PERSEMBAHAN..... | iv |
| MOTTO | vi |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| LAMPIRAN..... | xiv |
| ABSTRAK | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| C. Manfaat Penelitian..... | 9 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Kecemasan Matematika..... | 10 |
| 1. Pengertian kecemasan matematika | 10 |
| 2. Faktor yang mempengaruhi kecemasan matematika | 11 |
| 3. Dimensi kecemasan matematika..... | 15 |
| 4. Indikator Kecemasan Matematika | 17 |
| B. Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif..... | 17 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif..... | 17 |
| 2. Karakteristik dan tahapan penyusunan modul digital | 19 |
| 3. Budaya jawa sebagai desain Interaktif..... | 21 |
| C. Diskalkulia..... | 23 |
| 1. Pengertian diskalkulia..... | 23 |

| | |
|--|-----------|
| 2. Karakteristik Diskalkulia | 24 |
| D. Efektifitas Media Pembelajaran Digital untuk Menurunkan Kecemasan Matematika Pada Siswa Diskalkulia | 25 |
| E. Hipotesis Penelitian | 28 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Identifikasi Variabel Penelitian | 29 |
| B. Definisi Operasional Variabel Penelitian | 30 |
| C. Subjek Penelitian | 31 |
| D. Rancangan Penelitian..... | 33 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 34 |
| F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur..... | 37 |
| G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian..... | 39 |
| H. Metode Analisis Data | 42 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | |
| A. Orientasi Kancah Penelitian | 43 |
| B. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian | 44 |
| C. Hasil Penelitian..... | 82 |
| D. Pembahasan | 85 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 89 |
| B. Saran | 89 |
| DAFTAR PUSTAKA | 91 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3. 1 Kategori Menurut Klasifikasi IQ Berhitung | 32 |
| Tabel 3. 2 Hasil Assesmen Disklakulia..... | 33 |
| Tabel 3. 3 Dimensi Kecemaasan Matematika..... | 35 |
| Tabel 3. 4 Blue Print Skala Uji Coba Kecemasan Matematika | 36 |
| Tabel 3. 5 Blue Print Skala Kecemasan Matematika..... | 36 |
| Tabel 3. 6 Klasifikasi Skor Reliabilitas..... | 38 |
| Tabel 3. 7 Sesi Penerapan Intervensi | 42 |
| Tabel 4. 1 Sistem Penilaian Angket Validasi Produk | 46 |
| Tabel 4. 2 Agenda Pengambilan Data Pretest | 47 |
| Tabel 4. 3 Agenda Pengambilan Data Posttest | 81 |
| Tabel 4. 4 Statistik Deskriptis Kecemasan Matematika..... | 82 |
| Tabel 4. 5 Norma Kategori Skala..... | 83 |
| Tabel 4. 6 Kategorisasi Norma Pretest..... | 83 |
| Tabel 4. 7 Kategorisasi Norma Posttest | 84 |
| Tabel 4. 8 Rekap Kategorisasi Berdasarkan data Pretest-Posttest | 84 |
| Tabel 4. 9 Kesimpulan Analisis Uji Normalitas | 84 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3. 1 Rancangan <i>One Group Pretest-Posttest</i> | 34 |
| Gambar 3. 2 Tahapan Pembuatan Produk Digital..... | 37 |



LAMPIRAN

LAMPIRAN A. SKALA UJI COBA

A-1 Skala Uji – Coba

A-2 Skala Final

LAMPIRAN B. DATA KASAR

LAMPIRAN C. UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

LAMPIRAN D. DATA PENELITIAN

D-1 Data Penelitian Uji Coba Valid

D-2 Data Penelitian Pretest

D-3 Data Penelitian Posttest

LAMPIRAN E. UJI ASUMSI

E-1 Uji Normalitas

E-2 Uji Hipotesis

LAMPIRAN F. VALIDASI AHLI

F-1 Data Validasi Ahli Bahasa

F-2 Data Validasi Ahli Media

LAMPIRAN G. MODUL

LAMPIRAN H. SURAT IJIN PENELITIAN

LAMPIRAN I. DOKUMENTASI

LAMPIRAN J. SCREENING JUDUL, FORM A, FORM B

LAMPIRAN K. HASIL TURNITIN

ABSTRAK

EFEKTIFITAS MODUL DIGITAL INTERAKTIF BERNUANSA BUDAYA JAWA UNTUK MENURUNKAN KECEMASAN MATEMATIKA PADA SISWA DISKALKULIA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas modul digital interaktif bernuansa budaya jawa dalam menurunkan kecemasan matematika pada siswa diskalkulia. Metode yang digunakan adalah *quasi – experimental without control group* menggunakan desain *One Group Pretest – Posttest*. Subjek diambil menggunakan teknik *purpose sampling* dengan kriteria diskalkulia berdasarkan hasil skrining diskalkulia dan assesmen WISC pada aspek berhitung. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa kelas lima dari 5 sekolah yang berbeda. Penerapan metode dilakukan selama lima sesi pertemuan dengan estimasi waktu 1,5 jam. Materi dalam modul digital interaktif adalah statistika bagi siswa sekolah dasar. Intrumen ukur yang digunakan adalah skala kecemasan matematika yang dilakukan uji coba terhadap 31 siswa dengan kriteria yang hampir sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien beda dengan $t = 6,622$ dengan $p > 0,000$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kecemasan matematika sebelum dengan sesudah intervensi modul pembelajaran digital interaktif bernuansa budaya Jawa pada siswa diskalkulia.

Kata kunci : Kecemasan matematika, modul pembelajaran digital interaktif, budaya jawa, diskalkulia

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE DIGITAL MODULES WITH JAVANESE CULTURAL NUANCES TO REDUCE MATHEMATICAL ANXIETY FOR STUDENTS WITH DYSCALCULIA

This study aims to determine the effectiveness of interactive digital modules with nuances of Javanese culture to reducing mathematical anxiety for dyscalculia students. The method used is quasi – experimental without control group using One Group Pretest – Posttest design. Subjects were taken using purpose sampling techniques with dyscalculia criteria based on the results of dyscalculia screening and WISC assessment on the numeracy aspect. The number of subjects in this study was 26 fifth graders from 5 different schools. The application of the method was carried out during five meeting sessions with an estimated time of 1.5 hours. The material in the interactive digital module is statistics for elementary school students. The measuring instrument used was a mathematical anxiety scale conducted on 31 students with almost the same criteria. The results showed that the coefficient difference $t = 6.622$ with $p > 0.000$, it can be concluded that there is a difference in mathematical anxiety before and after the intervention of interactive digital learning modules with Javanese cultural nuances in dyscalculia students.

Keywords : Anxiety mathematics, interactive digital learning modules, Javanese culture, dyscalculia