

Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Mengurangi Kecemasan Matematis Siswa Kelas IV SDN Babakan 02

Laily Nurmalia^{1,*}, Lutfi², Farihen³, Lutfi Hamdani Maula⁴, Uma Zulvina⁵

^{1,2,5}PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15419

³PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15419

⁴PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Jl. R. Syamsudin, S.H. No.50, Cikole, Kec Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat, 43113

*laily.nurmalia@umj.ac.id

ABSTRAK

Penulisan penelitian ini dilatarbelakangi dengan permasalahan yaitu masih terdapat siswa yang merasa bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit, karena matematika membutuhkan penalaran yang kuat. Hal tersebut menjadikan siswa merasa cemas dalam mempelajari matematika. Penulisan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kecemasan matematis siswa, gejala kecemasan matematis yang dialami siswa, dan hasil penerapan media pembelajaran aplikasi *wordwall* untuk menurunkan kecemasan matematis siswa. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, dengan menguraikan keadaan atau fakta yang sebenarnya sesuai yang terjadi di lapangan. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, dengan tahapan penelitian yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Berdasarkan sampel siswa sebanyak 4 orang dengan inisial GI, BN, RD, dan YR, dilakukan pada siswa kelas IV SDN Babakan 02. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kecemasan matematis serta gejala-gejala kecemasan matematis yang dialami oleh siswa berbeda-beda dan hasil penerapan media *wordwall* mampu perlahan-lahan menurunkan kecemasan matematis siswa yang ditunjukkan melalui berkurangnya gejala-gejala kecemasan matematis yang dialami oleh siswa.

Kata kunci: Aplikasi Wordwall, Kecemasan Matematis, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

The writing of this research was motivated by the problem, namely that there are still students who feel that mathematics is a very difficult subject, because mathematics requires strong reasoning. This makes students feel anxious in studying mathematics. The aim of writing this research is to determine the factors that influence students' mathematical anxiety, the symptoms of mathematical anxiety experienced by students, and the results of implementing the wordwall application learning media to reduce students' mathematical anxiety. The method used is a descriptive analysis method, by describing the actual conditions or facts according to what is happening in the field. The approach used is a qualitative approach, with research stages namely observation, interviews and documentation. Then this research uses data analysis techniques, namely data reduction, data presentation and drawing conclusions/verification. Based on a sample of 4 students with the initials GI, BN, RD, and YR, carried out on fourth grade students at SDN Babakan 02. Based on the data analysis that has been carried out, it can be concluded that the factors that influence mathematical anxiety and the symptoms of mathematical anxiety experienced by students are different and the results of applying wordwall media are able to slowly reduce students' mathematical anxiety as shown by reducing the symptoms of mathematical anxiety experienced by students.

Keywords: Wordwall Application, Mathematics Anxiety, Elementary School Students

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan kontrol diri mereka sendiri, kepribadian, kemampuan, masyarakat, dan potensi negara. Secara detail, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1). Lebih lanjut Santika (2021: 89) menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia yang tidak bisa ditinggalkan untuk mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam hal ini, tentu saja diperlukan adanya pendidik yang profesional terutama guru di sekolah-sekolah dasar dan menengah dan dosen di perguruan tinggi. Pendidikan yang diartikan adalah tempat seseorang menimba ilmu dalam membentuk karakter, mempelajari sesuatu secara detail, memperluas pengetahuan dan mengasah keterampilan. Biasanya hal tersebut terjadi jika terdapat anak yang kurang bisa memahami pelajaran. Maka dari itu, sangat penting untuk kita sebagai guru untuk dalam mengayomi dan membimbing anak-anak untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Guru merupakan kunci penting dalam kegiatan pembelajaran. Nuraini et al, (2019: 343) Guru merupakan kunci penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sekaligus menjadi ujung tombak keberhasilan proses pembelajaran dan hasil yang berkualitas yang mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan yang menumbuhkan kreativitas guru untuk lebih memanfaatkan media dan kondisi di dalam kelas agar lebih menyenangkan. Proses aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan tentunya tidak tercipta begitu saja. Akan tetapi, pengelolaannya dirancang oleh guru dengan merancang fasilitas belajar, sehingga aktivitas belajar siswa menjadi dipermudah dan mendorong

proses belajar siswa. Seperti halnya yang terjadi pada siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan beberapa anak memiliki kecemasan dalam belajar mereka merasa cemas ketika mempelajari mata pelajaran Matematika. Ada 4 orang siswa dengan inisial yaitu: GI (L), BN (L), RD (L), dan YR (P) di kelas IV SDN Bababkan 02. Hal tersebut terlihat dari sikap mereka ketika mengikuti pembelajaran matematika, seperti tidak fokus ketika guru menyampaikan pembelajaran, tidak percaya diri ketika diminta menyelesaikan soal, mencoba menghindari ketika guru meminta siswanya maju kedepan kelas untuk menjawab soal, selalu berpikir bahwa matematika sangat sulit, dan ingin pembelajaran tersebut cepat berakhir. Kecemasan yang berlebihan akan memberikan dampak yang tidak baik untuk siswa, salah satunya menurunnya prestasi. Berdasarkan hasil pengamatan mengenai strategi pembelajaran matematika di kelas tersebut masih cenderung monoton, yaitu hanya berupa ceramah, pemberian tugas di kelas, dan pemberian tugas di rumah. Kecemasan ini muncul ketika siswa belum bisa menjawab atau ketika di awal melihat soal tersebut siswa merasa kemampuannya tidak dapat menjawab soal tersebut. Beberapa hal yang menjadi temuan dalam bidang kecemasan matematis ketika menghadapi persoalan matematis adalah perasaan khawatir yang tinggi, kemudian timbulnya keringat dingin sampai dengan muka yang pucat ketika menghadapi soal matematika.

Fadilah dan Munandar (2020: 459) mengemukakan bahwa kecemasan dalam pembelajaran matematika dapat terjadi jika siswa merasa tidak tertarik dan menganggap matematika sebagai beban bahkan memiliki pandangan negatif terhadap matematika. Salah satu aspek afektif yang dapat mempengaruhi pembelajaran matematika adalah kecemasan matematis. Matematika sering dianggap tidak mudah oleh sekelompok siswa sehingga dapat memicu rasa cemas dan takut saat pembelajaran. Kegiatan yang bermanfaat bagi orang banyak adalah

kegiatan pembelajaran berpikir kritis. Dalam pendidikan seorang pengajar yang baik juga dapat menjelaskan pembelajaran dengan baik. Bagaimana mengemas pembelajaran sebaik mungkin dalam untuk bisa meningkatkan berpikir kritis. Karena jika mengikuti zaman yang terjadi saat ini dapat dimanfaatkan sebaik mungkin dalam memanfaatkan teknologi. Dengan mengaplikasikan teknologi maka pembelajaran yang dihasilkan juga dapat bervariasi serta beragam agar siswa merasa sedang dan dapat meningkatkan potensi siswa dalam pembelajaran matematika.

Karena pada dasarnya penggunaan media pembelajaran yang menarik di sekolah masih dikategorikan sangat minim, guru pun menerapkan salah satu aplikasi belajar online yang didesain untuk siswa mempelajari berbagai materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, yaitu melalui sebuah permainan, aplikasi tersebut bernama wordwall. Sejalan dengan penelitiannya yang berjudul "Efektivitas Aplikasi wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar" Putri (2020: 145- 165.) pun menyatakan dimana aplikasi wordwall merupakan aplikasi yang mampu menumbuhkan daya tarik siswa untuk memanfaatkan aplikasi digital yang dapat digunakan di setiap pembelajaran yang akan guru berikan, aplikasi wordwall juga membantu siswa menemukan gambaran konkrit dan universal di dalam pembelajaran matematika. Tujuannya berguna menciptakan pola pikir siswa lebih kritis dan kreatif menghadapi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Maka dari itu penggunaan aplikasi online seperti wordwall perlu diterapkan dan lebih efektif digunakan.

Melalui aplikasi belajar online tersebut, para siswa diharapkan dapat belajar dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu. Mereka dapat mengulang-ngulang materi yang disampaikan serta berlatih banyak soal, sehingga diharapkan siswa mampu menguasainya dan tidak lagi merasa cemas ketika mengerjakan tugas atau ujian serta menyelesaikan tugas di depan kelas dengan

percaya diri. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Mengurangi Kecemasan Matematis Siswa Kelas IV SDN Babakan 02."

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Syaodih Nana (2019: 94), kualitatif adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan fenomena atau fakta yang terjadi di lapangan. Kualitatif juga untuk mengumpulkan data tersebut dilakukan berdasarkan data di lapangan tersebut. Berdasarkan wawancara, observasi serta dokumentasi. Data-data tersebut juga digunakan melengkapi data-data yang didapatkan dari hasil penelitian. Sugiyono (2019: 306), menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah untuk melihat objek serta subjek penelitian yang dilakukan berkaitan data di lapangan serta dengan menggunakan metode ilmiah. Tujuan penelitian kualitatif dapat dilihat dari objek penelitian yang digunakan disesuaikan kebutuhan peneliti. Peneliti juga mendapatkan data di lapangan berkaitan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi, data didapatkan juga harus valid atau akurat berdasarkan keadaan atau situasi secara real.

Menurut Sugiyono (2019: 309) Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data. Desain yang digunakan peneliti agar peneliti mengetahui rancangan suatu penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan juga desain penelitian yang digunakan beragam, yang dilakukan untuk mengetahui proses dari rancangan penelitian yang telah dibuat sehingga peneliti dapat mengetahui pula hasil akhir yang diperlukan seperti apa. Desain penelitian juga berkaitan erat dengan data-data penelitian yang didapatkan pada saat penelitian. Sedangkan menurut Samsu (2018: 43) adalah desain itu berkaitan dengan menjawab secara keseluruhan dari penelitian yang ingin diteliti, oleh karena

itu peneliti harus mencari data seakurat mungkin agar data yang dihasilkan juga akurat.

Sugiyono (2019: 215) bahwa subjek penelitian adalah sumber daya manusia yang digunakan sebagai tujuan penelitian untuk mendapatkan sebuah data penelitian. Subjek penelitian juga berkaitan dengan kebutuhan peneliti, sehingga subjek penelitian yang dicari atau yang telah peneliti rancang sudah melalui tahap pemilihan itu sendiri. Sejalan dengan Samsu (2019: 92) menyatakan adalah subjek penelitian adalah sumber data penelitian yang digunakan oleh peneliti. Subjeknya adalah orang-orang yang nantinya akan dijadikan sebagai narasumber. Sehingga yang dilakukan oleh peneliti adalah harus dipilih sesuai dengan kebutuhan peneliti yang diperlukan. Berdasarkan paparan tersebut, maka subjek penelitian yang menjadi sumber informasi dalam penelitian ini adalah empat orang siswa dengan inisial yaitu: GI (L), BN (L), RD (L), dan YR (P). Kelas IV SDN Babakan 02.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat dua fokus penelitian yakni melihat dari hasil penggunaan aplikasi wordwall untuk mengurangi kecemasan matematis siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhi kecemasan matematis siswa sebagai berikut:

1. Hasil Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Mengurangi Kecemasan Matematis Siswa

Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berupa aplikasi wordwall dapat menurunkan kecemasan matematis, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap keempat subjek data dalam penelitian ini adalah, GI merasa mulai menyukai pembelajaran matematika dengan adanya media pembelajaran wordwall, BN merasakan perubahan yang lebih baik karena penyampaian guru yang menggunakan aplikasi wordwall dapat membuat BN senang untuk mempelajari matematika, RD menjadi lebih rileks saat pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi wordwall, dan YR

merasakan pembelajaran dengan menggunakan wordwall tidak menjadikan pembelajaran yang menegangkan, penerapan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut mampu secara perlahan-lahan menurunkan kecemasan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Hal tersebut ditunjukkan melalui beberapa perubahan yang terjadi pada keempat subjek data dalam penelitian ini, diantaranya yaitu mereka yang pada awal pertemuan masih merasakan tegang dan kurang rileks selama pembelajaran matematika berlangsung, seiring berjalannya waktu setelah diterapkannya media tersebut, perlahan-lahan mereka mulai merasa lebih rileks selama pembelajaran.



Gambar 1. Subjek RD

Pada gambar 1 subjek RD sedang mempelajari mata pelajaran matematika menggunakan aplikasi wordwall di laptop yang dibantu oleh tim peneliti. RD sangat menikmati saat proses belajar matematika dan tidak ada rasa takut ataupun panik saat belajar matematik dengan menggunakan aplikasi wordwall.



Gambar 2. Subjek GI

Pada gambar 2 terlihat subjek GI sedang memainkan games yang terdapat pada aplikasi wordwall. GI merasa senang dengan menggunakan aplikasi wordwall dan rasa cemas saat belajar matematika pun sudah berkurang.



Gambar 3. Siswa sedang mengerjakan evaluasi

Pada gambar 3 para siswa kelas IV SDN Babakan 02 sedang mengerjakan soal evaluasi matematika.



Gambar 4. Siswa menjawab pertanyaan di papan tulis

Pada gambar 4 terlihat siswa sedang menjawab pertanyaan dan menuliskan di papan tulis, terlihat gugup dan takut untuk maju kedepan.

Namun saat sudah mengenal aplikasi wordwall perasaan gugup, panik, dan takut yang mereka rasakan jika diminta oleh guru untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal di papan tulis secara perlahan-lahan juga mulai berkurang. Setelah diterapkannya media tersebut, mereka mulai merasa lebih percaya diri dan lebih antusias ketika guru meminta maju kedepan kelas.

2. Faktor- faktor yang mempengaruhi kecemasan matematis siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa memiliki kecemasan terhadap mata pelajaran matematika Menurut Jannah,

dkk (2020: 443) yaitu terbagi dua aspek yaitu yang berasal dari dalam atau luar diri siswa. Faktor kepribadian dan intelektual merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor lingkungan merupakan faktor di luar diri siswa. Indikator faktor lingkungan sosial adalah faktor orang tua, guru, sistem pendidikan dan lingkungan belajar. Memaksa orang tua agar anaknya mendapat nilai Matematika yang tinggi seringkali membuat anaknya depresi. Perilaku guru yang berlebihan dalam memberikan tugas terkadang menimbulkan depresi pada siswa. Tujuan kurikulum terlalu tinggi dan tidak sesuai dengan kemampuan dan penilaian siswa yang tidak adil. Dan juga suasana belajar yang kurang kondusif dapat membuat siswa cemas saat belajar. Sedangkan faktor yang berasal dari dalam siswa Pengalaman yang tidak menyenangkan membuat siswa trauma dalam matematika. Hal ini melemahkan daya pikir siswa dalam matematika.

Maka sejalan dengan pernyataan tersebut, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap keempat subjek data dalam penelitian ini, berikut merupakan pemaparan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi mereka mengalami kecemasan terhadap mata pelajaran matematika atau yang disebut juga dengan kecemasan matematis.

a. Faktor Lingkungan

Pada aspek faktor lingkungan, pertemuan pertama terlihat dari subjek penelitian faktor yang mempengaruhi GI mengalami kecemasan matematis siswa tersebut adalah cara penyampain guru ketika sedang mengajar matematika sangat monoton dan tidak rileks, hal tersebut yang membuat siswa belajar membosankan, pertemuan kedua sampai kelima yang mempengaruhi kecemasan GI adalah rasa takut yang terlalu tinggi untuk bertanya langsung kepada guru, maka siswa kesulitan dan kurangnya perhatian guru terhadap GI, pertemuan keenam sampai delapan GI sudah mulai berani untuk bertanya kepada guru tetapi tidak dengan temannya, karena ketika GI menanyakan temannya selalu diejek karena GI sulit mengerjakan pelajaran matematika, pertemuan kesembilan sampai kedua belas

GI merasa lebih percaya diri dengan adanya penerapan pembelajaran online wordwall yang diterapkan oleh peneliti GI lebih sering bertanya kepada guru dan peneliti untuk pembelajaran matematika.

Subjek penelitian BN mengalami kecemasan matematis yaitu penyampaian guru yang monoton menjelaskan dalam pembelajaran matematika dan BN lebih banyak menanya dengan teman nya untuk mendapatkan jawaban tersebut, ketika pertemuan pertama sampai kelima BN merasa tidak nyaman dengan guru tersebut cara mengajar yang membosankan karena setiap pembelajaran menghafal rumus yang membuat BN bosan dan sangat cemas ketika maju kedepan kelas dalam pembelajaran matematika, pertemuan ke enam sampai delapan BN sudah mulai mencoba menghafal rumus, dikelas BN terlihat sangat tegang ketika pembelajaran matematika berlangsung dan ketika guru bertanya BN menjawab dengan terbata-bata, pertemuan kesembilan sampai kedua belas peneliti menerapkan aplikasi wordwall dengan materi bangun datar dan memasuki rumus-rumus yang BN merasa sulit untuk menghafal, tetapi ketika BN mencoba dengan aplikasi wordwall BN merasa lebih mudah untuk menghafal dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan.

Subjek penelitian RD mengalami kecemasan matematis yaitu cara mengajar guru matematika yang menurutnya sudah baik tetapi membosankan, pertemuan pertama sampai kelima RD merasakan tidak paham dalam satu atau dua kali penjelasan matematika. Pertemuan keenam sampai kedelapan RD harus mendapat penjelasan secara berulang agar dapat memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut pun membuatnya sering merasa cemas, sebab merasa terlambat dalam memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan teman-temannya yang lain. pertemuan kesembilan sampai kedua belas RD lebih mudah memahami ketika menggunakan aplikasi wordwall dalam pembelajaran matematika dengan kuis-kuis yang tersedia di aplikasi wordwall tersebut dan lebih rileks.

Sedangkan subjek penelitian YR mengalami kecemasan matematis dalam pribadi guru yang tegas, pertemuan pertama sampai kelima YR merasa segan untuk bertanya pada guru dan lebih nyaman untuk bertanya pada teman jika ia belum memahami materi yang disampaikan, pertemuan keenam sampai kedelapan YR berusaha menghindari bertatapapan dengan guru ketika guru mengajukan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pertemuan kesembilan sampai kedua belas YR mencoba maju kedepan kelas untuk mengisi jawaban matematika dengan menggunakan aplikasi wordwall. Dari keempat subjek penelitian faktor lingkungan yang dihadapi siswa dengan permasalahan kecemasan matematis dapat disimpulkan permasalahan tersebut disebabkan oleh guru.

b. Faktor Kepribadian

Pada aspek faktor kepribadian siswa subjek penelitian GI pertemuan pertama sampai kedua belas saat pembelajaran matematika GI sering kali merasakan tidak percaya diri, malu untuk bertanya, dan terbata-bata jika ditanya oleh guru dan menjawab soal matematika, GI seringkali izin ke toilet agar menghindari pertanyaan-pertanyaan dari guru. Subjek penelitian BN pertemuan pertama sampai kedua belas BN merasa bahwa pelajaran matematika itu adalah pelajaran yang menakutkan karena selalu berhitung dan menghafal rumus yang susah, BN sangat bosan dengan pelajaran yang monoton dan BN selalu menghindari pelajaran tersebut. Subjek penelitian RD pertemuan pertama sampai kedua belas RD tidak semangat jika pembelajaran matematika karena pelajarannya yang sulit membuat RD pusing saat pelajaran berlangsung. Subjek penelitian YR pertemuan pertama sampai kedua belas YR saat pelajaran matematika berlangsung YR merasakan bosan dengan cara penyampaian guru yang monoton dan tidak menarik, YR menghindari duduk di depan kelas dan lebih memilih duduk di bagian belakang.

Dapat disimpulkan bahwa aspek faktor kepribadian dari keempat subjek, terdapat beberapa persamaan faktor yang mempengaruhi mereka mengalami

kecemasan matematis. Faktor-faktor tersebut diantaranya yang pertama, pada dasarnya mereka tidak menyukai matematika dan masih menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang tersulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Pemikiran seperti itulah yang pada akhirnya membuat mereka kurang percaya diri karena diminta untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal di papan tulis.

Kedua, gaya belajar yang monoton pun membuat mereka merasa semakin tidak berminat untuk mempelajari matematika secara mendalam, sebab menurut mereka mata pelajaran tersebut sangat memusingkan. Terakhir, pengalaman mereka yang pernah mendapat nilai yang kurang baik pun turut menjadi faktor yang mempengaruhi mereka semakin cemas. Ketika mempelajari mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap keempat subjek data dalam penelitian ini, mengenai respon mereka terhadap penerapan media pembelajaran aplikasi *wordwall* untuk menurunkan kecemasan matematis cukup membantu memudahkan mereka dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, mereka pun merasa sangat senang dalam menggunakannya.

Hasil pengisian instrumen wawancara subjek penelitian GI mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* sangat menyenangkan, lebih mudah dipahami, dan mengurangi rasa cemas saat pembelajaran matematika karena perlahan GI dapat memahami dengan mudah untuk mempelajari pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar, untuk BN merespon sangat senang karena merasakan belajar sambil bermain, untuk mata pelajaran matematika materi bangun datar BN lebih mudah menghafal rumus-rumus dengan menggunakan aplikasi *wordwall*, lalu untuk RD merespon penerapan pembelajaran ini mampu meningkatkan daya tarik ketika pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan, karena dengan aplikasi *wordwall* RD merasa ingin terus belajar untuk memahami kembali pelajaran

tersebut secara berulang-ulang, dan untuk YR merespon dengan sangat baik karena dengan penerapan yang sebelumnya tidak pernah dilakukan oleh guru kelas YR sudah mulai berkurang rasa cemas terhadap guru dan mulai rileks saat pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *wordwall*, fitur yang sangat disukai oleh YR adalah Labirin karena dengan kuis tersebut rasa cemas perlahan menurun dalam pembelajaran matematika. Aplikasi *wordwall* dalam penerapan tersebut respon siswa sangat senang, dan perlahan menurunkan tingkat kecemasan matematis pada siswa.

Wordwall yang merupakan salah satu aplikasi belajar berbasis permainan dan kuis yang dapat mengurangi rasa bosan mereka ketika mempelajari matematika merupakan suatu kelebihan tersendiri bagi mereka yang biasanya hanya belajar melalui buku. Sedangkan untuk kelemahannya yaitu aplikasi tersebut tidak dapat digunakan dalam mode *offline*. Maka, menurut mereka, media pembelajaran tersebut cukup mampu secara perlahan-lahan menurunkan rasa cemas mereka terhadap mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka diciptakanlah hasil interpretasi data mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kecemasan matematis siswa, gejala-gejala kecemasan matematis yang dialami oleh siswa, serta bagaimana respon siswa dan hasil penerapan media pembelajaran aplikasi *wordwall* untuk menurunkan kecemasan matematis yang dialami oleh siswa. Pertama, faktor kecemasan matematis siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecemasan matematis siswa tersebut terbagi dalam dua aspek, yaitu faktor lingkungan dan faktor kepribadian.

Pada aspek faktor lingkungan, Faktor yang mempengaruhi GI dan BN dalam pembelajaran matematika adalah cara penyampaian guru ketika sedang mengajar matematika sangat monoton dan tidak rileks, hal tersebut yang membuat siswa belajar membosankan. Faktor yang mempengaruhi RD merasa cemas ketika mempelajari mata pelajaran matematika adalah cara mengajar guru matematika

yang menurutnya baik namun tidak membuatnya paham dalam satu atau dua kali penjelasan. Ia harus mendapatkan penjelasan yang berulang agar dapat memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut membuatnya merasa lebih terlambat dalam memahami materi dibandingkan dengan teman-temannya yang lain. Sedangkan faktor yang mempengaruhi YR mengalami kecemasan pada matematika adalah pribadi guru yang tegas. Hal tersebut membuatnya cukup segan untuk bertanya pada guru dan lebih nyaman untuk bertanya pada teman jika ia belum memahami materi yang disampaikan.

Kemudian pada aspek faktor kepribadian, terdapat beberapa faktor serupa yang mempengaruhi mereka mengalami kecemasan matematis. Pertama, pada dasarnya mereka tidak menyukai matematika dan menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang tersulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Pemikiran seperti itulah yang akhirnya membuat mereka kurang percaya diri ketika diminta untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal di papan tulis. Kedua, gaya belajar yang monoton membuat mereka merasa semakin tidak berminat untuk mempelajari matematika secara mendalam, sebab menurut mereka mata pelajaran tersebut sangat memusingkan. Terakhir, pengalaman mereka yang pernah mendapat nilai yang buruk menjadi faktor yang mempengaruhi mereka semakin cemas ketika mempelajari mata pelajaran tersebut.

Kedua, gejala-gejala kecemasan matematis siswa. Sama halnya dengan faktor yang mempengaruhi kecemasan matematis siswa, gejala-gejala kecemasan matematis siswa terbagi dalam dua aspek, yaitu gejala fisik dan gejala psikologis. Baik gejala fisik maupun gejala psikologis yang dialami oleh keempat subjek data pada penelitian ini tentu berbeda-beda.

Pada aspek gejala fisik, gejala yang dialami oleh GI pada pertemuan awal diantaranya, yaitu terlihat tegang dan tidak rileks selama pembelajaran matematika berlangsung, kedua tangannya sering dikepalkan dan berkeringat dingin ketika

diminta guru untuk menjawab pertanyaan. Selain itu, GI juga merasakan detak jantung yang menjadi tidak beraturan dan sakit kepala selama pembelajaran matematika. Tidak sebanyak gejala yang dialami oleh BN, gejala fisik yang dialami oleh BN pada pertemuan awal diantaranya, yaitu terlihat tegang dan kurang rileks serta merasa sakit kepala selama pembelajaran berlangsung, telapak tangannya yang terlihat berkeringat dingin ketika mengerjakan tugas, dan tubuhnya terlihat cukup gemetar ketika diminta untuk menjawab pertanyaan atau maju ke depan papan tulis. Selain itu RD merasakan hal yang sama, gejala fisik yang dialami oleh RD merasakan detak jantung yang tidak beraturan dan sakit kepala selama pembelajaran berlangsung. Sama halnya dengan YR, gejala fisik yang dialami oleh YR pada pertemuan awal diantaranya, yaitu terlihat tegang dan kurang rileks serta merasakan detak jantung yang menjadi tak beraturan dan sakit kepala selama pembelajaran berlangsung, telapak tangannya terlihat berkeringat dingin ketika mengerjakan tugas. Terkadang YR terlihat gemetar ketika diminta oleh guru untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal di papan tulis. Namun, YR terlihat mencoba untuk percaya diri saja dengan jawaban yang diberikan baik salah ataupun benar.

Kemudian pada aspek gejala psikologisnya, gejala yang dialami oleh GI pada pertemuan awal diantaranya, yaitu merasa gugup dan takut salah menjawab jika diminta oleh guru untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan soal di depan kelas, merasa takut jika nilai yang didapatkan tidak mencapai KKM, lebih menyukai duduk di barisan tengah atau belakang dan menghindari duduk di barisan depan jika tidak ada sistem *rolling*. Kurang antusias ketika guru mengadakan sesi tanya jawab, cukup sering gagal dalam menjawab soal, tugas, atau ujian, membiarkan saja dan tidak mempelajari ulang materi yang menurut mereka sulit sehingga membuat mereka mendapatkan nilai yang tidak mencapai KKM, dan secara tiba-tiba merasa sulit untuk mengingat materi yang sebelumnya telah diajarkan ketika diminta oleh guru untuk

mengerjakan soal di papan tulis serta sulit mengingat materi yang sebelumnya telah dipelajari dan dikuasai ketika sedang ujian. Hampir serupa namun sedikit berbeda dengan GI, BN tidak merasa takut dan tidak terlalu peduli jika nilai yang didapatkannya tidak mencapai KKM, sedangkan GI tidak merasa takut akan salah menjawab dan mencoba percaya diri dengan jawabannya baik benar ataupun salah jika diminta oleh guru untuk menyelesaikan soal di depan kelas atau menjawab pertanyaan.

Keempat respon dan hasil penerapan media pembelajaran aplikasi untuk menurunkan kecemasan matematis. Menurut pendapat GI, BN, RD dan YR setelah menggunakan aplikasi *wordwall* untuk mempelajari matematika ketika mereka berada di rumah, mereka merasakan bahwa aplikasi *wordwall* tersebut dapat membantu memudahkan mereka dalam memahami materi yang sedang dipelajari dan mereka merasa senang dalam menggunakannya. *Wordwall* yang merupakan salah satu aplikasi belajar berbasis permainan dan kuis yang dapat mengurangi rasa bosan mereka ketika mempelajari matematika adalah suatu kelebihan tersendiri bagi mereka yang biasanya hanya belajar melalui buku. Sedangkan untuk kelemahannya adalah aplikasi ini tidak dapat digunakan dalam metode *offline*, ketika di sekolah harus dibimbing oleh guru menggunakan proyektor dan laptop. Mereka merasa bahwa aplikasi *wordwall* tersebut cukup mampu perlahan-lahan menurunkan rasa cemas mereka terhadap matematika yang ditunjukkan melalui berkurangnya gejala-gejala kecemasan matematis yang mereka rasakan setelah diterapkannya media pembelajaran tersebut.

4. KESIMPULAN

Berisi kesimpulan yang memuat jawaban atas pertanyaan penelitian. Ditulis dalam bentuk essay, bukan dalam bentuk numerikal.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall* untuk menurunkan kecemasan matematis siswa

kelas IV SDN Babakan 02 tersebut, dengan subjek penelitian GI, BN, RD, dan YR dapat disimpulkan bahwa Penggunaan aplikasi *wordwall* cukup mampu secara perlahan-lahan menurunkan kecemasan matematis keempat subjek data dalam penelitian ini. Hal tersebut ditunjukkan oleh keempat subjek data yang pada awal pertemuan masih terlihat tegang dan kurang rileks selama pembelajaran matematika berlangsung, perlahan-lahan menjadi merasa lebih rileks selama pembelajaran. Kemudian, perasaan gugup, panik, dan takut yang mereka rasakan jika diminta oleh guru untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal di papan tulis pun, perlahan-lahan juga mulai berkurang. Setelah diterapkannya media *wordwall* tersebut, mereka merasa lebih percaya diri dan lebih antusias ketika guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan ataupun menyelesaikan soal di papan tulis. Hal tersebut terjadi karena mereka merasa lebih mudah dan senang dalam memahami materi, belajar sambil bermain, serta banyak berlatih soal sebelumnya melalui aplikasi *wordwall* tersebut.

Pada faktor-faktor yang mempengaruhi keempat subjek data mengalami kecemasan matematis diantaranya yaitu cara mengajar guru, pribadi guru yang tegas, kurangnya ketertarikan mereka dalam mempelajari matematika, karena mereka menganggap matematika merupakan mata pelajaran tersulit, gaya belajar yang monoton dan pengalaman mereka yang kurang menyenangkan di masa lampau.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami para peneliti mengucapkan terima kasih kepada Rektor UMJ, LPPM UMJ atas pendanaan dan fasilitasnya. Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, kami mengucapkan terima kasih atas dukungan fasilitasnya sehingga penelitian ini berjalan dengan baik. Serta ucapan terima kasih kepada pihak kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV SDN Babakan 02.

DAFTAR PUSTAKA

Fadilah, N. N & Munandar, D. R. (2019).

- Analisis Tingkat Kecemasan Matematis Siswa SMP. *Sosiomadika: Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 459–467
- Jannah, dkk. (2020). *Kecemasan dan music 8D*. Banten: CV.AA. Rizky.
- Nana Syaodih, (2019), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung PT Rosmajakarya halaman 94-100
- Nuraini, K. D., Ruslau, M. F. V., & Palobo, M. (2019). Mathematics teacher performance based on student's perception and learning achievement by applying structural equation modeling approach. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 343(1).
- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 145–165.
- Santika, I. G. N. (2021). Grand Desain Kebijakan Strategi Pemerintah dalam Bidang Pendidikan untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Education and Development*, 89
- Samsu N, dkk, (2019). *Ilmu Pendidikan Penlitian Pendidikan*, Remaja Rosda Karya, Bandung, Hal.43-100
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Hal. 306-310