

## KELAYAKAN MODUL MATERI PELUANG DENGAN METODE JOYMATH COGNITIVE BEHAVIORAL UNTUK MENURUNKAN KECEMASAN MATEMATIKA DAN MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY* SISWA

Nafida Hetty Marhaeni, Nanang Khuzaini\*, Muhammad Rafi Fajar Rizky, Reny Yuniasanti, Mutaqin Akbar, Dian Sartika Sari, Dangin

Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Jalan Wates Km. 10, Daerah Istimewa Yogyakarta 55753, Indonesia

\*[nanang@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:nanang@mercubuana-yogya.ac.id)

**Abstract.** The purpose of this research is to develop a module to reduce math anxiety and increase students' self-efficacy in opportunity materials. The type of research used in this study is R&D (Research and Development) using the ADDIE model. The ADDIE development model is a development model that has five stages of development, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation). The data sources and subjects in this study are material experts, media experts, teachers, and 1328 students from 24 junior high schools in Yogyakarta City. The data collection techniques used in this study are interviews, observations, Focus Group Discussions (FGD), and questionnaires. The results that have been implemented show that the product developed, namely the opportunity material module to reduce mathematical anxiety and increase students' self-efficacy, is suitable for use in mathematics learning. The development of the opportunity material module is based on the results of the analysis, which shows that students need learning media that can help them reduce mathematical anxiety and increase self-efficacy. The decision-making on product feasibility is based on the results of assessment analysis from validators, material experts, and media experts who show that the material module is an opportunity to reduce mathematical anxiety and increase students' self-efficacy, which is declared to be very valid. The suggestion for previous research is that research needs to be continued at the implementation stage and the evaluation stage.

**Keywords:** mathematics, mathematics anxiety, modules, self-efficacy

### 1. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu cabang ilmu yang fundamental, tidak hanya untuk kehidupan sehari-hari tetapi juga dalam pengembangan ilmu pengetahuan (Yuliana *et al.*, 2024; Parnabhakti & Ulfa, 2020). Namun, di kalangan pelajar, matematika seringkali dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan (Sriyanto, 2017; Aprilia & Fitriana, 2022; Kamarullah, 2017). Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap persepsi ini adalah kecemasan matematika, yaitu kondisi psikologis yang menghambat pelajar dalam belajar dan memahami matematika dengan baik (Hastuti *et al.*, 2019; Indrawati 2019). Kecemasan didefinisikan sebagai kondisi psikologis yang menyebabkan ketidaknyamanan dan mempengaruhi fungsi sehari-hari seseorang (Nurliawati, 2022; Rosyanti *et al.*, 2023; Riani & Handayani, 2020). Dorland (2018) mendefinisikan kecemasan sebagai suasana hati yang menciptakan ketidaknyamanan, ketakutan, dan kekhawatiran tentang hal-hal yang belum pasti terjadi. Nevid *et al.*, (2005) juga menyebut kecemasan sebagai kondisi emosional yang ditandai dengan peningkatan keterangsangan fisiologis, ketegangan yang tidak menyenangkan, dan perasaan bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi.

Di dunia pendidikan, kecemasan matematika dapat muncul karena berbagai faktor, salah satunya adalah tekanan akademik yang tinggi, terutama karena mata pelajaran ini sering kali dianggap sulit (Wulandari *et al.*, 2023; Sari *et al.*, 2023). Mengingat besarnya dampak negatif kecemasan matematika terhadap prestasi siswa, diperlukan pendekatan baru dalam pembelajaran matematika yang tidak hanya mengatasi kecemasan, tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan (Auliya, 2016). Penggunaan modul yang berorientasi pada psikologi sebagai salah satu cara inovatif untuk mengurangi kecemasan belajar matematika (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Modul ini memadukan pendekatan psikologis dengan restrukturisasi kognitif yang menggantikan pikiran negatif dengan pikiran positif

(Wahyuningsih, 2022). Modul ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih ramah bagi siswa, di mana kecemasan berkurang dan prestasi akademik meningkat.

Analisis data menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang praktis, logis, dan sistematis, serta mengikuti struktur yang jelas. Melalui modul yang dikembangkan, siswa didorong untuk belajar dalam suasana yang terorganisir dan mengikuti urutan logis dalam pemecahan masalah, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep matematika. Selain itu, tingkat *self-efficacy*, atau keyakinan siswa terhadap kemampuan diri mereka, juga memainkan peran penting dalam mengatasi kecemasan matematika. Siswa dengan *self-efficacy* tinggi lebih resilient dan percaya diri dalam menghadapi tantangan akademik, sementara mereka dengan *self-efficacy* rendah cenderung pesimis dan mudah menyerah (Bandura, 1997). Melalui modul yang dikembangkan, diharapkan tingkat *self-efficacy* siswa dapat meningkat, yang pada gilirannya dapat mengurangi kecemasan matematika dan meningkatkan kinerja akademik.

Untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* mahasiswa, modul yang dikembangkan menggunakan metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral. Metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral adalah metode pembelajaran yang mempertimbangkan penggabungan faktor sisi psikologis dengan tujuan untuk restrukturisasi kognitif menggantikan pikiran negatif dengan pikiran positif. Penggunaan metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral diharapkan dapat mengurangi tekanan yang mungkin menjadi pemicu kecemasan yang lebih besar. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral diharapkan menciptakan lingkungan yang aman, ramah, mengurangi kecemasan, stress, depresi, dan meningkatkan *self-efficacy* siswa. Metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral memiliki 3 (tiga) sintaks utama yaitu: (1) Joymath dimana dilakukan dengan *ice breaking* sebagai langkah awal untuk meningkatkan kebahagiaan siswa dan memperkenalkan materi melalui *ice breaking*; (2) Cognitive dimana proses pembelajaran dilakukan dengan integrasi materi di berbagai platform serta identifikasi kognitif dan afektif siswa. Selain itu, latihan secara berulang dilakukan sehingga siswa dapat menginternalisasi konsep yang dipelajari; dan (3) Behavioral yang berfokus pada aspek perilaku siswa.

Materi peluang menjadi pilihan materi yang diangkat pada modul dengan menggunakan metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral karena materi peluang masih dianggap sulit oleh siswa (Putridayani & Chotimah, 2020; Maharani *et al.*, 2022; Leonard *et al.*, 2022; Sarkity *et al.*, 2020). Materi peluang juga dapat diintegrasikan menggunakan metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral. Sehingga materi peluang dipilih untuk diintegrasikan dalam modul. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian “Kelayakan Modul Materi Peluang dengan Metode Joymath Cognitive Behavioral Untuk Menurunkan Kecemasan Matematika dan Meningkatkan Self-efficacy Siswa”. Diharapkan dengan mengatasi kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa melalui modul materi peluang dengan metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral, diharapkan bahwa siswa dapat belajar dalam atmosfer yang lebih positif dan sehat secara mental, yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga kesejahteraan psikologis mereka secara keseluruhan.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan pengembangan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Sofyan *et al.*, 2019; Purwoko *et al.*, 2019). Dalam konteks penelitian ini, akan dilaksanakan tahapan pengembangan ADDIE, yaitu *analysis*, *design*, dan *development*. Menurut Sofyan *et al.* (2019), implementasi tahap *analysis*, *design*, dan *development* adalah: (1) Tahap *analysis* adalah dengan melakukan analisis kurikulum, karakteristik siswa, dan analisis materi; (2) Tahap *design* adalah dengan melakukan pendesignan berdasarkan hasil tahap *analysis*; dan (3) Tahap *development* adalah kegiatan dalam mengembangkan produk dari tahap sebelumnya. Produk yang dihasilkan tersebut akan divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Luaran tahap *development* ini adalah produk yang

sudah dinyatakan valid digunakan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah modul materi peluang dengan metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral.

Sumber data dan subjek pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru, serta 1328 siswa dari 24 SMP di Kota Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, Focus Group Discussion (FGD), angket. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mengetahui kebutuhan guru dalam pembelajaran matematika. Selain itu, wawancara guru dilakukan untuk memastikan ketersediaan guru dalam menerapkan modul materi peluang dengan metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral yang sedang dikembangkan. Observasi dilakukan di 24 SMP di Kota Yogyakarta yang menjadi subjek penelitian. Observasi lakukan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika yang berlangsung sehingga modul materi peluang dengan metode Joymath Cognitive Behavioral yang akan dikembangkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran matematika. Focus Group Discussion (FGD) dilakukan dengan ahli materi dan ahli media untuk mengetahui validitas modul materi peluang dengan metode pembelajaran Joymath Cognitive Behavioral. Modul materi peluang dikatakan valid jika hasil dari validasi ahli materi dan ahli media pada kategori baik sehingga produk dapat digunakan ke tahap implementation dan tahap evaluation.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas langkah-langkah pengembangan ADDIE pada tahap *analysis*, *design*, dan *development*, yaitu:

#### 3.1 Tahap Analisis

Tahap analysis dilakukan dengan melakukan observasi ke 24 SMP di Kota Yogyakarta dan wawancara dengan guru di Kota Yogyakarta yang menjadi subjek penelitian. Hasil tahap analysis adalah sebagai berikut.

##### a. Analisis Kurikulum

Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa 24 SMP di Yogyakarta yang menjadi subjek penelitian semua menggunakan kurikulum merdeka. Guru menggunakan Capaian Pembelajaran (CP) sesuai panduan dari kementerian untuk membuat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Tujuan Pembelajaran untuk materi peluang adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.** Capaian Pembelajaran Materi Peluang

Fase	Capaian Pembelajaran
D	Peserta didik dapat menjelaskan dan menggunakan pengertian peluang dan frekuensi relatif untuk menentukan frekuensi harapan satu kejadian pada suatu percobaan sederhana (semua hasil percobaan dapat muncul secara merata).

Tabel 1 menunjukkan Capaian Pembelajaran (CP) yang digunakan oleh guru dalam membuat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dikembangkan setiap guru berbeda karena disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik di masing-masing sekolah.

##### b. Analisis Karakteristik Siswa

Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kesulitan untuk fokus dalam pembelajaran matematika dikarenakan merasa pembelajaran matematika tidak menarik. Selain itu, siswa merasa bahwa pembelajaran matematika tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil ini diperoleh dari observasi yang dilakukan pada 24 SMP di Yogyakarta yang menjadi subjek penelitian. Pada proses pembelajaran matematika, siswa cenderung ramai dan mengobrol sendiri ketika guru menjelaskan materi. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi matematika.


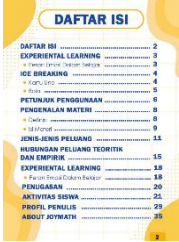



c. Analisis Materi

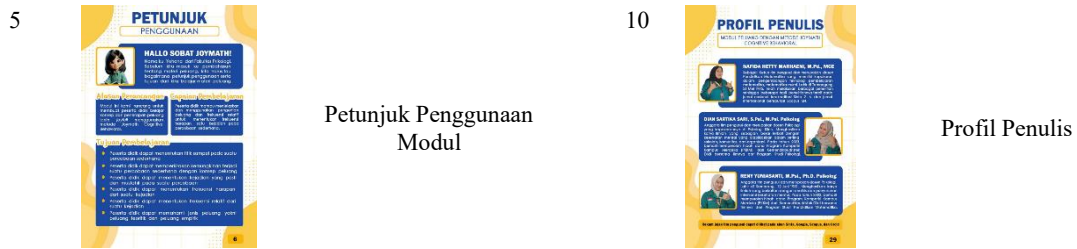
Hasil analisis materi menunjukkan bahwa materi peluang menjadi salah satu materi pada matematika yang membuat siswa kesulitan. Hal ini diketahui dari hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa siswa kesulitan dalam menghubungkan materi peluang dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan pada materi peluang. Dari hasil diatas, maka siswa membutuhkan produk yang dapat membantu siswa dalam menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy*. Maka dari itu, produk yang akan dikembangkan adalah modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa.

3.2 Tahap Desain

Pada tahap design, produk yang dikembangkan yaitu modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* akan didesain berdasarkan hasil pada tahap analisis. Luaran pada tahap design ini adalah desain dari modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy*. Desain tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Desain Modul Materi Peluang**

No	Desain Modul	Keterangan	No	Desain Modul	Keterangan
1		Cover Modul	6		Materi
2		Daftar Isi Modul	7		Aktivitas Siswa
3		Peran Emosi Sebelum Belajar	8		Penugasan Rumah
4		Ice Breaking	9		Peran Emosi Setelah Belajar



Petunjuk Penggunaan Modul







Profil Penulis

Hasil desain pada Tabel 2 akan dilanjutkan pada tahap development untuk diuji kevalidan dari modul materi peluang yang dikembangkan

### 3.3 Tahap Pengembangan

Pada tahap development, peneliti akan melakukan validasi terhadap modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* dengan validator ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan oleh Nuryadi, S.Pd.Si., M.Pd., M.CE. dan Dr. Riawan Yudi Purwoko, M.Pd. Validasi tersebut dilakukan hari Senin, 23 September 2024. Pada pelaksanaan validasi yang dilakukan, terdapat komentar serta saran dari ahli materi dan ahli media yang telah dirangkum. Komentar, saran, dan tindak lanjut dari hasil validasi dengan ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Komentar, Saran, dan Tindak Lanjut Hasil Validasi

No	Komentar, Saran, dan Tindak Lanjut
1	Menambahkan ilustrasi terkait materi peluang pada bagian sampul
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sebelum Revisi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sesudah Revisi</p> </div> </div>
2	Penggunaan ekspresi emoji yang tepat dan memberikan kolom alasan agar siswa dapat menyampaikan perasaannya
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sebelum Revisi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sesudah Revisi</p> </div> </div>
3	Menambahkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sebelum Revisi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sesudah Revisi</p> </div> </div>

- 4 Menghilangkan materi peluang gabungan dua kejadian



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

- 5 Memperbaiki kalimat maupun simbol matematika secara baik dan benar



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

- 6 Menambahkan beberapa contoh penerapan peluang yang ada di kehidupan sehari-hari



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

- 7 Merubah "Latihan Soal" menjadi "Aktivitas Siswa"



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

- 8 Mengganti kalimat pada tabel "Pelembaran dua dadu" menjadi "Pelembaran dua koin"





Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Setelah komentar, saran, dan tindak lanjut yang telah dilakukan pada Tabel 3, tahap development akan dilanjutkan dengan analisis hasil penilaian oleh validator ahli materi dan ahli media. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli materi dan ahli media. Pada instrumen angket validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert yang akan digunakan untuk klasifikasi kriteria modul materi peluang yang dikembangkan. Klasifikasi kriteria hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5.

**Tabel 4.** Klasifikasi Kriteria Validasi Ahli Materi

Nilai	Kategori
$\bar{x} > 67$	Sangat Valid
$54 < \bar{x} \leq 67$	Valid
$42 < \bar{x} \leq 54$	Cukup Valid
$29 < \bar{x} \leq 42$	Kurang Valid
$\bar{x} \leq 29$	Sangat Kurang Valid

**Tabel 5.** Klasifikasi Kriteria Validasi Ahli Media

Nilai	Kategori
$\bar{x} > 59$	Sangat Valid
$48 < \bar{x} \leq 59$	Valid
$36 < \bar{x} \leq 48$	Cukup Valid
$25 < \bar{x} \leq 36$	Kurang Valid
$\bar{x} \leq 25$	Sangat Kurang Valid

Berdasarkan klasifikasi kriteria validasi ahli materi dan ahli media pada Tabel 4, akan dilakukan klasifikasi dari hasil penilaian validator ahli materi dan validator ahli media. Hasil penilaian validator dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Penilaian Validator

Nama Validator	Jabatan	Jenis Validasi	Skor	Kategori
Nuryadi, S.Pd.Si., M.Pd., MCE	Dekan Universitas Buana Yogyakarta	Validasi Ahli Materi	69	Sangat Valid
		Validasi Ahli Media		
Dr. Riawan Yudi Purwoko, M.Pd.	Dekan Universitas Muhammadiyah Purworejo	Validasi Ahli Materi	70	Sangat Valid
		Validasi Ahli Media		

Berdasarkan hasil penilaian validator pada Tabel 6, dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan yaitu modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa berada pada kategori sangat valid. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa modul materi peluang yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

Hasil-hasil yang telah dijabarkan memperlihatkan tahap pengembangan produk modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa. Tahap yang dilakukan meliputi tahap analysis, tahap design, dan tahap development. Tahap analysis menghasilkan

kebutuhan-kebutuhan siswa yang menjadi dasar pengembangan produk modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa. Pengembangan produk juga disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di 24 SMP di Kota Yogyakarta yang menjadi subjek penelitian. Pada tahap design menghasilkan prototipe modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa.

Tahap development yang dilakukan menghasilkan produk modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa yang valid serta layak digunakan pada pembelajaran matematika. Hal ini didapatkan setelah modul materi peluang yang dikembangkan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi menghasilkan komentar dan saran. Komentar dan saran tersebut dijadikan dasar dalam mengembangkan modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa. Selain itu, kegiatan validasi juga menghasilkan penilaian yang menunjukkan bahwa modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa valid secara materi dan media.

Hasil ini dapat menjadi dasar bahwa modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa modul dapat menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa.

#### 4. Penutup

Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan yaitu modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Pengembangan modul materi peluang didasari dari hasil analisis yang memperlihatkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy*. Pengambilan keputusan kelayakan produk didasari dari hasil analisis penilaian dari validator ahli materi dan ahli media yang menunjukkan modul materi peluang untuk menurunkan kecemasan matematika dan meningkatkan *self-efficacy* siswa dinyatakan sangat valid. Saran untuk penelitian sebelumnya adalah penelitian perlu dilanjutkan pada tahap implementation dan tahap evaluation.

#### Daftar Pustaka

- Aprilia, A., & Fitriana, D. N. (2022). Mindset awal siswa terhadap pembelajaran matematika yang sulit dan menakutkan. *Journal Elementary Education*, 1(2), 28-40.
- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan matematika dan pemahaman matematis. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 12-22.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman.
- Dorland. (2018). *Dorland's Illustrated Medical Dictionary*. 32nd Edition. Elsevier.
- Hastuti, W. H., & Yoenanto, N. H. (2019). Pengaruh self-regulated learning, kecemasan matematika, dukungan sosial guru matematika, dan dukungan sosial teman sebaya terhadap prestasi belajar matematika siswa SMP Negeri "X" Surabaya. *Jurnal Psikologi Integratif*, 6(2), 116-130.
- Indrawati, F. (2019). Hambatan dalam pembelajaran matematika. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1), 62-69.
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan matematika di sekolah kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21-32.
- Leonard, L., Suhendri, H., Hasbullah, H., Mevianti, A., & Puteri, N. C. (2022). Identifikasi materi yang dianggap sulit untuk pelajaran matematika pada jenjang smp kelas 8. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), 560-567.



- Maharani, R. D., Dasari, D., & Nurlaelah, E. (2022). Analisis hambatan belajar (learning obstacle) siswa smp pada materi peluang. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3201-3213.
- Nevid, J. S., Rathus, S. A., & Greene, B. (2005). *Psychology: Concepts and Applications*. Houghton Mifflin.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurliawati, E. (2022, September). Self-healing therapy untuk mengatasi kecemasan. *In International Conference on Islamic Guidance and Counseling* (Vol. 2, pp. 295-300).
- Parnabhakti, L., & Ulfa, M. (2020). Perkembangan Matematika dalam Filsafat dan Aliran Formalisme yang Terkandung dalam Filsafat Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 11-14.
- Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Soal Cerita Matematika pada Materi Peluang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(6), 671-678.
- Riani, N., & Handayani, N. S. (2020). Dampak stres kerja pustakawan pada masa pandemi Covid-19 terhadap layanan perpustakaan perguruan tinggi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 15(1), 97-114.
- Rosyanti, L., Hadi, I., Antari, I., & Ramlah, S. (2023). Faktor Penyebab Gangguan Psikologis pada Penderita Penyakit Ginjal Kronis yang menjalani Hemodialisis: Literatur Reviu Naratif. *Health Information: Jurnal Penelitian*, 15(2).
- Sari, D. P., Rahmat, T., Aprison, W., & Fitri, H. (2023). Pengaruh Kecemasan Matematika (Math Anxiety) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MtSN 6 AGAM Tahun Pelajaran 2020/2021. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 2514-2526.
- Sarkity, D., Elvi, M., Liana, M., & Fitriyah, D. (2020). Pembinaan olimpiade sains nasional bidang matematika topik statistika dan peluang pada siswa SMP Negeri 4 Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 2(1), 27-36.
- Sriyanto, H. J. (2017). *Mengobarkan api matematika*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Wahyuningsih, D. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Cognitive Behavioral Therapy*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, N. N. A., Candiasa, I. M., & Sugiarta, I. M. (2023). Model Struktural Konsep Diri, Kecemasan Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 13(1), 1-16.
- Yuliana, C., Zahro, S. A. A., & Rohmah, A. N. N. (2024). Pengaruh Integral Di Berbagai Bidang Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 80-90.