

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Matematika

Membahas tentang hakikat matematika berarti menjelaskan tentang apa sebenarnya matematika itu, baik itu ditinjau dari pengertian matematika, karakteristik matematika, matematika sebagai bahasa, matematika sebagai ilmu, maupun peran dan kedudukan matematika di antara cabang ilmu lain dan manfaatnya. Berbicara tentang pendidikan matematika juga berarti membahas karakteristik dan tujuan pendidikan matematika, sebagai guru atau calon guru, terutama guru matematika, sangat penting untuk mampu memahami strategi belajar mengajar matematika yang tepat dan juga mengetahui kesehatan mental yang dimiliki siswa.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah. Baik di sekolah dasar (SD/MI), sekolah menengah pertama (SMP/MTs/Sederajat), sekolah menengah awal (SMA/MAN/Sederajat). Guru matematika harus memahami materi yang diajarkan sehingga sesuai dengan tingkatannya. Beberapa ahli mengatakan bahwa matematika biasanya juga mengikuti perkembangan IPTEK. Namun pada kenyataannya, IPTEK dan Matematika selalu berjalan berdampingan. Tanpa matematika IPTEK tidak akan bisa berkembang seperti sekarang ini.

Menurut para ahli, matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (*pattern*) dan tingkatan (*order*) (Siagian, 2016). Pengertian matematika dikelompokkan: 1) matematika sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang, (2) matematika sebagai ilmu tentang besaran (kuantitas), (3) matematika sebagai ilmu tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan, (4) matematika sebagai ilmu tentang hubungan (relasi), (5) matematika sebagai ilmu tentang bentuk yang abstrak, dan (6) matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif. (Soedjadi, 2000)

Matematika berkaitan dengan teorema yang berkaitan dengan pembuktian dalam matematika (Rieman, 2019). Hal ini berlawanan dengan pengertian matematika yang diungkapkan oleh Kaplansky bahwa matematika bukan hanya seputar pembuktian suatu teorema melainkan penemuan konsep-konsep baru. Selain tokoh-tokoh yang disebutkan di atas masih banyak tokoh lainnya yang memberikan definisi terhadap apa itu matematika, namun meskipun setiap tokoh memberikan makna yang berbeda-beda terdapat satu kesamaan yang mendasari apa itu matematika yakni matematika adalah sebuah ilmu pengetahuan yang memiliki kekayaan ide di dalamnya di mana sebagian diantaranya tidak membutuhkan pembuktian, ide inilah yang membentuk konsep-konsep baru sehingga dapat menginspirasi para tokoh untuk mengembangkan konsep-konsep yang mereka miliki (Sadewo et al., 2022).

2. Hambatan Belajar (*Learning Obstacle*)

Hambatan belajar dapat disebut sebagai kesulitan belajar (Fernandes et al., 2019). Kesulitan atau hambatan belajar biasa disebut dengan *learning obstacle*. *Learning obstacle* dapat terjadi karena beberapa faktor. Pengertian dari *learning obstacle* sendiri yaitu suatu kondisi tertentu yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam kegiatan mencapai tujuan, sehingga untuk mengatasinya diperlukan usaha lebih.

Learning obstacle selalu merujuk pada tantangan dalam proses menerima pengetahuan. *Learning obstacle* merupakan halangan yang memperlambat fokus usaha dalam menerima pengetahuan (Firmansyah, 2017). Kesulitan belajar tidak hanya terjadi pada jenjang sekolah dasar atau menengah namun dapat terjadi pula pada orang tua. Kesulitan belajar dapat terjadi pada berbagai mata Pelajaran yang diampu siswa, terlebih lagi matematika. Oleh karena itu, banyak sekali siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika (I. P. Sari et al., 2017).

Kesulitan belajar adalah salah satu faktor dari luar diri siswa yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar matematika siswa. Kesulitan belajar dapat disebabkan oleh faktor misalnya siswa tidak mengerti dengan baik dan jelas akan tujuan pembelajaran, isi materi yang dipelajari. Faktor lainnya adalah kurang termotivasinya siswa dalam belajar yang menyebabkan ditemukannya kesulitan belajar matematika

Learning obstacle adalah gangguan yang dimiliki siswa terkait dengan faktor internal dan eksternal pada anak yang menyebabkan kesulitan otak dalam mengikuti proses pembelajaran secara normal dalam hal menerima, memproses, dan menganalisis informasi yang didapat selama pembelajaran (Yanti, 2013). Hambatan belajar ini akan terlihat dari hal yang ditampakkan dalam pembelajaran dan juga terlihat dari hasil belajar siswa.

Learning obstacles dapat terjadi akibat banyak faktor. Terdapat tiga faktor pokok yang mengakibatkan kesulitan belajar pada siswa, yaitu *ontogenic obstacles*, *didactical obstacles*, dan *epistemological obstacles* (Brousseau, 2002). Hambatan pertama, *ontogenic obstacle* adalah hambatan belajar yang terjadi karena keterbatasan dari diri siswa dalam suatu pengembangan diri atau berkaitan dengan kesiapan mental belajar siswa. Jenis hambatan kedua, *didactical obstacle* adalah hambatan yang muncul dari metode ataupun pendekatan yang digunakan seorang guru. Terakhir, *epistemological obstacle* adalah hambatan yang terjadi karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki siswa pada konteks tertentu. Berikut klasifikasi *learning obstacle* berdasarkan pengertian yang dipaparkan.

Tabel 1. 1 Kriteria Hambatan Belajar (Learning Obstacle)

Faktor Hambatan Belajar	Kriteria
<i>Ontogenic Obstacles</i>	Siswa kurang tertarik dalam mempelajari suatu materi karena guru Guru memberikan materi pembelajaran yang terlalu sulit atau terlalu mudah Siswa belum menguasai materi-materi yang dijelaskan
<i>Didactical Obstacles</i>	Kemampuan belajar yang terbatas membuat siswa kesulitan memahami konsep yang diajarkan Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep karena adanya loncatan materi atau materi yang belum dipelajari
<i>Epistemological Obstacles</i>	Siswa kesulitan mengembangkan konsep yang dimiliki akibat kurangnya Latihan dalam mengerjakan soal. Siswa kesulitan mengembangkan konsep yang dimiliki akibat kurangnya pemahaman konsep

Prestasi siswa sangat bergantung pada *learning obstacle* yang dimiliki oleh siswa oleh karena itu kesulitan dalam belajar dapat dilihat dari beberapa faktor dan indikator yang sudah ditetapkan (Anggraeni, 2020).

Tabel 1. 2 Faktor Learning Obstacle

Deskriptor	Penjelasan
Faktor Internal	
a. Bersifat kognitif	Rendahnya kapasitas intelektual atau intelegensi siswa.
b. Bersifat afektif	Labilnya emosi dan sikap.
c. Bersifat psikomotor	Terganggunya alat-alat Indera penglihatan dan pendengaran (mata dan telinga).

Faktor Eksternal	
a. Lingkungan Keluarga	Perilaku orang-orang di dalam keluarganya akan mudah memengaruhi anak dalam bertingkah laku.
b. Lingkungan Sekolah	Cara guru menyampaikan materi akan memengaruhi minat belajar siswa yang pada akhirnya berujung pada hasil belajar siswa.
c. Lingkungan Masyarakat	Relasi yang dijalin oleh anak dalam lingkungan masyarakat akan memengaruhi minat belajarnya

Faktor-faktor di atas juga didasarkan pada indikator dari hambatan belajar. Indikator dari hambatan belajar pada siswa yaitu, 1) Siswa tidak mampu menguasai materi pelajaran dengan waktu yang telah ditentukan. 2) Siswa lambat dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar. 3) Siswa mendapatkan tingkat prestasi belajar yang rendah dibandingkan dengan siswa lain. 4) Siswa kurang menunjukkan kepribadian yang baik (Anggraeni, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *learning obstacle* merupakan hambatan belajar merujuk pada segala rintangan atau tantangan yang menghalangi proses penerimaan pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru yang mana hambatan ini bisa berasal dari berbagai sumber, termasuk faktor kognitif, emosional, motivasional, lingkungan, atau sosio-ekonomi.

3. Masalah Berbasis Literasi Numerasi

Budaya literasi di Indonesia menjadi persoalan yang sangat menarik untuk diperbincangkan. Mengingat budaya literasi di Indonesia masih rendah dan minim peminat dikalangan masyarakat, maka pemerintah saat ini sedang menggalakan program literasi numerasi. Secara sederhana, literasi memang dipahami sebagai kemampuan dalam membaca dan menulis. Membaca dapat diartikan sebagai proses menerjemahkan lambang-lambang bahasa hingga diproses menjadi suatu pengertian (Dewi et al., 2021). Sementara itu, menulis adalah mengungkapkan pemikiran dengan mengukirkan lambang-lambang bahasa hingga membentuk suatu pengertian. Literasi merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan pembangunan pengetahuan sebelumnya, budaya, dan pengalaman untuk menumbuhkan pengetahuan baru dan pemahaman yang lebih mendalam (Yunus Abidin, 2017).

Kemampuan membaca dan menulis ini tidak sendirian dalam minimnya minat di Indonesia, kemampuan berhitung atau yang biasa disebut numerasi, juga memiliki tingkat peminat yang rendah, bahkan lebih rendah dari literasi (Ekowati et al., 2019). Numerasi sendiri adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk memecahkan masalah kontekstual pada kehidupan sehari-hari (Mahmud, 2019). Kemampuan numerasi dapat dijadikan modal bagi siswa dalam menguasai mata pelajaran lainnya (Khakima et al., 2021).

Literasi dan numerasi merupakan perpaduan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap manusia, bahkan mulai dari sekolah dasar. Menurut Shabrina (2022) kemampuan literasi dan numerasi adalah kemampuan esensial yang harus dikuasai siswa dimulai dari tingkat sekolah dasar. Kemampuan ini memang harus dimulai sejak dini, karena dilihat dari banyaknya permasalahan anak yang tidak bisa membaca dan berhitung di Indonesia, merupakan pengaruh dari terlambatnya menanamkan budaya literasi dan numerasi sejak dini.

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari. Kecakapan bernalar tentunya diperlukan dalam rangkaian pemecahan masalah. Bahkan dapat dikatakan setiap kegiatan pemecahan masalah merupakan proses dari kemampuan bernalar, dalam menangani masalah mestinya diperlukan pemahaman terhadap masalah, memberikan perhatian informasi penting, dan memperhatikan konteks masalah

Siswa memiliki kemampuan bernalar yang berbeda-beda, sehingga hal tersebut mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah. Penalaran merekonstruksikan suatu konsep terhadap pemecahan masalah melalui pengetahuan yang dimilikinya. Kemampuan literasi numerasi diperlukan dalam memecahkan masalah.

Kemampuan literasi numerasi membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Beberapa hal yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah kritis dalam penyampaian data, mengetahui pola dan baris bilangan serta mampu mengidentifikasi kondisi dalam penggunaan penalaran dalam memecahkan masalah. Literasi numerasi merupakan komponen utama dalam pemecahan masalah yaitu dalam mengeksplorasi, menghubungkan, dan menalar secara logis serta menggunakan metode matematis yang beragam untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan masalah berbasis literasi numerasi adalah masalah yang dapat diselesaikan dengan penalaran yang tinggi menggunakan kemampuan membaca berhitung untuk menyelesaikan masalah tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi melibatkan keterampilan seperti memecahkan masalah matematika, memahami data statistik, mengelola keuangan pribadi, dan membuat keputusan yang berbasis angka.

4. Kecemasan Matematika (*Math Anxiety*)

Gangguan kecemasan adalah salah satu masalah kesehatan mental yang paling umum di seluruh dunia (Luttenberger et al., 2018). Di lingkungan pendidikan, siswa mungkin mengalami bentuk ujian tertentu dan kecemasan kinerja terkait dengan bidang pengetahuan. Kecemasan berhubungan dengan konsep diri atau kepribadian, ciri atau sifat ini mengacu pada suatu disposisi untuk bertindak dengan penuh minat dengan

beberapa konsistensi dari waktu ke waktu atau ke seberang situasi kecemasan dan metode pengendaliannya (Hayat, 2017).

Mental *breakdown* siswa paling banyak disebabkan oleh gangguan kecemasan, itu disebabkan oleh rasa khawatir yang dimiliki siswa sehingga siswa terkadang mengalami rasa kurang percaya diri dan akhirnya mental yang diserang.

Kecemasan diartikan suatu kondisi emosi yang menimbulkan ketidaknyamanan ditandai dengan perasaan khawatir, kegelisahan dan ketakutan sehingga dapat mengganggu kehidupan. Kecemasan juga merupakan suatu kondisi yang pernah dialami oleh setiap orang, namun memiliki tingkat yang berbeda. Adapun faktor yang memunculkan kecemasan adalah biologis, psikoanalisis, kepribadian, perilaku, belajar, kognitif dan *humanistic*, kecemasan juga merupakan emosi yang tidak menyenangkan yang ditandai dengan gejala kekhawatiran dan perasaan takut. Segala situasi dan kondisi yang membuat organisme terancam dapat menyebabkan kecemasan, salah satunya adalah konflik (Marjan et al., 2018).

Perasaan subyektif mengenai ketegangan mental yang menggelisahkan sebagai reaksi umum dari ketidakmampuan mengatasi suatu masalah atau tidak adanya rasa aman itu juga termasuk pengertian dari kecemasan (Anita, 2014). Berdasarkan dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecemasan adalah suatu kondisi yang tidak

menyenangkan yang bisa membuat individu merasa khawatir maupun tertekan.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan pada jenjang pendidikan formal di Indonesia. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ditakuti atau bahkan dihindari oleh banyak siswa karena dianggap sulit. Pandangan inilah yang menyebabkan timbulnya kekhawatiran dan perasaan cemas siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Berdasarkan sudut pandang ini maka muncul istilah kecemasan matematika.

Kecemasan matematika (*math anxiety*) semakin mendapat perhatian dalam beberapa tahun terakhir, namun penyebab berkembangnya kecemasan terhadap matematika masih belum jelas (David et al., 2022). Saputra (2014) mendefinisikan kecemasan matematika sebagai perasaan tegang dan cemas yang mengganggu proses manipulasi angka dan proses pemecahan masalah matematika dalam kehidupan biasa maupun akademik serta dapat menghilangkan rasa percaya diri seseorang.

Kecemasan terhadap matematika merupakan hambatan yang sangat serius terhadap pembelajaran dan perkembangan pada anak – anak dan remaja saat mereka berada di sekolah (Samuel, 2021). Kecemasan matematika adalah suatu penyakit (Luo et al., 2009). Lebih khusus lagi, kecemasan matematika mengacu pada respons suasana hati tidak sehat yang terjadi ketika seseorang dihadapkan pada soal matematika. Hal ini menunjukkan mereka panik dan kehilangan akal, depresi, pasrah, cemas,

takut dan disertai beberapa reaksi psikologis seperti wajah berkeringat, tangan terkepal, nyeri, bibir kering dan pucat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa kecemasan matematika (*math anxiety*) merupakan bentuk perasaan seseorang baik berupa perasaan takut, tegang ataupun cemas dalam menghadapi persoalan matematika atau dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan berbagai bentuk gejala yang ditimbulkan. Orang yang memiliki kecemasan matematika cenderung menganggap matematika sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan. Perasaan tersebut muncul karena beberapa faktor baik itu berasal dari pengalaman pribadi terkait dengan guru atau ejekan teman karena tidak bisa menyelesaikan permasalahan matematika.

5. Penyelesaian Masalah Berbasis Literasi Numerasi

Kegiatan dalam menyelesaikan suatu permasalahan merupakan suatu aktivitas dasar bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pemecahan masalah adalah aplikasi dari konsep dan ketrampilan. Dalam pemecahan masalah biasanya melibatkan beberapa kombinasi konsep dan ketrampilan dalam suatu situasi baru atau situasi yang berbeda.

Soal pemecahan masalah disajikan dalam bentuk soal cerita yang bersifat kontekstual, yaitu di mana soal tersebut berdasarkan pada kehidupan nyata siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Putra (2017) bahwa soal kontekstual matematika merupakan soal-soal matematika yang menggunakan berbagai konteks sehingga menghadirkan situasi yang

pernah dialami secara real bagi anak, konteks dapat diartikan dengan situasi, fenomena atau kejadian alam yang terkait dengan konsep matematika yang sedang dipelajari.

Demi keperluan implementasi suatu kegiatan pembelajaran di kelas guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah dirumuskan, maka kegiatan pembelajaran di kelas perlu dioperasionalkan dalam bentuk inovasi pembelajaran. Demikian pula guna pengembangan kegiatan untuk melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah perlu dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran di kelas yang melaksanakan tahap-tahap pemecahan masalah Polya.

Menurut Polya Langkah-langkah yang perlu diperhatikan untuk pemecahan masalah sebagai berikut:

- a. Pemahaman terhadap masalah, yaitu mengerti. Memahami dan melihat suatu masalah yang akan diselesaikan. Adapun cara memahami suatu masalah antara lain:
 - 1) Masalah harus dibaca berulang-ulang agar memahami masalah pada soal.
 - 2) Menentukan atau mengidentifikasi apa yang diketahui dari masalah.
 - 3) Menentukan atau mengidentifikasi apa yang ditanyakan dalam masalah.
 - 4) Mengabaikan hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan masalah.

- 5) Sebaiknya tidak menambah hal-hal yang tidak ada agar tidak menimbulkan masalah yang berbeda.
- b. Perencanaan pemecahan masalah yaitu, ide yang dipikirkan untuk membuat suatu rencana pemecahan masalah.
- c. Melaksanakan perencanaan pemecahan masalah adalah menerapkan ide-ide yang sudah direncanakan secara sistematis.
- d. Melihat kembali kelengkapan pemecahan masalah, maksudnya mereview apakah penyelesaian masalah sudah sesuai dengan permasalahan yang ditanyakan, dan sesuai dengan informasi-informasi yang disajikan dalam soal dengan: mengecek hasil, menginterpretasikan jawaban yang didapat, meninjau kembali apakah ada cara lain yang dapat digunakan untuk mendapatkan penyelesaian yang sama, mengecek dalam perhitungan.

Tabel 2 1 Deskriptor dan Indikator Pemecahan Masalah

Deskriptor	Indikator
Pemahaman terhadap masalah	a. Siswa membaca permasalahan berulang-ulang dalam memahami masalah dalam soal.
	b. Menentukan atau mengidentifikasi apa yang diketahui dari masalah.
Perencanaan pemecahan masalah	a. Siswa menentukan Langkah-langkah pemecahan masalah
	b. Siswa mengumpulkan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya kemudian menghubungkan dengan permasalahan yang sudah sesuai

Melaksanakan perencanaan pemecahan masalah	<p>a. siswa menjalankan Langkah demi langkah pemecahan sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan</p> <p>b. Siswa menyelesaikan permasalahan</p>
Melihat kembali kelengkapan pemecahan masalah	<p>a. Siswa melihat Kembali apakah Langkah-langkah yang digunakan sesuai dengan permintaan permasalahan</p> <p>b. Siswa memeriksa Kembali hasil yang diperoleh apakah sesuai dengan perhitungan.</p>

Indikator langkah-langkah penyelesaian masalah yang dikemukakan oleh Polya di atas, sehingga dapat disimpulkan indikator pemecahan masalah kontekstual, antara lain:

Tabel 2 2 Indikator Pemecahan Masalah Matematika

Deskriptor	Indikator
Pemahaman terhadap masalah	Siswa memahami permasalahan apa yang diketahui ditanyakan dan dalam soal.
Perencanaan pemecahan masalah	Siswa merencanakan apa yang dicari terlebih dahulu, dan menentukan cara apa yang digunakan untuk menyelesaikan soal.
Melaksanakan perencanaan pemecahan masalah	Siswa membuat model matematika dari soal yang diberikan.
Melihat kembali kelengkapan pemecahan masalah	Siswa melihat Kembali jawaban yang didapat apa sudah benar dalam perhitungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah kontekstual adalah upaya untuk menemukan solusi atau penyelesaian dari permasalahan yang sedang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan mengaitkan konsep yang telah dipelajari serta ketrampilan berpikir secara sistematis, dan teliti.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini dilakukan dengan acuan beberapa penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Hariyomurti, Sufyani Prabawanto dan Al Jupr pada tahun 2020 dengan judul “*Learning Obstacles* Siswa dalam Pembelajaran Barisan dan Deret” Peneliti menyatakan dalam proses belajar, siswa tidak jarang mengalami kesulitan untuk memahami konsep yang diajarkan. Kesulitan yang dapat dialami siswa dapat diindikasikan melalui kesalahan-kesalahan yang dilakukan, yang berasal dari berbagai faktor dan dalam proses perkembangan pengetahuan individu seringkali mengalami kendala atau hambatan dalam belajar (*learning obstacle*).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Salaamah Nur Mujahidah dan Hikmatul Khusna pada tahun 2023 dengan judul “Analisis Kecemasan Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Luring Pasca Pandemi”. Peneliti menyatakan untuk mengatasi kecemasan dalam belajar matematika salah satunya guru dapat menggunakan pembelajaran etnomatematika. Sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dan merasa

tertarik dengan pembelajaran matematika. Penelitian ini hanya terbatas mengambil kelas VII saja dan menggunakan variabel kemampuan pemecahan masalah matematis, untuk penelitian berikutnya dapat menggunakan variabel lain dari kemampuan matematika, ataupun menggunakan jenjang yang berbeda seperti SMA.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Risma Nurul Auliya pada tahun 2016 dengan judul “Kecemasan Matematika Dan Pemahaman Matematis”. Pembelajaran yang dilakukan sebaiknya tidak hanya fokus pada keterampilan berhitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian sejumlah bilangan. Akan tetapi, pemahaman konsep yang baik membutuhkan komitmen peserta didik dalam memilih belajar sebagai suatu yang bermakna, lebih dari hanya menghafal, yaitu membutuhkan kemampuan peserta didik untuk mencari hubungan konseptual antara pengetahuan yang dimiliki dengan yang sedang dipelajari di dalam kelas.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Paulus Roy Saputra pada tahun 2014 dengan judul “Kecemasan Matematika Dan Cara Mengurangnya (*Mathematic Anxiety And How To Reduce It*)”. Adapun langkah yang dapat dilakukan dalam mengurangi kecemasan matematika terletak pada kemampuan seorang guru dalam memahami siswa dan terus mencoba dalam membawa pelajaran matematika ke arah yang lebih baik dan mudah diterima serta disenangi oleh siswa. Selain itu peran serta pihak-pihak lain juga sangat membantu dalam mengurangi kecemasan matematika tersebut

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan gambaran model konseptual yang menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lain dari masalah yang diteliti.

