

## ABSTRAK

**Hana Octa Isnaya, 1810610023, Penggunaan Media *Game* Edukasi *Wordwall* sebagai Upaya Mengurangi Tingkat Kecemasan Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah.**

Kecemasan matematika perlu mendapat sorotan dari guru dan tidak dapat diabaikan, karena rasa takut dan cemas tersebut dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam proses pembelajaran matematika yang akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi tingkat kecemasan matematika siswa dengan menggunakan media *game* edukasi *wordwall*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental design* dengan menggunakan desain *non-randomized control group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs N 2 Kudus, sedangkan sampelnya diambil menggunakan teknik *sampling purposive* dengan kelas VIII B sebanyak 26 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII C sebanyak 29 siswa sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan angket kecemasan matematika dan dokumentasi.

Setelah data terkumpul dan dianalisis menggunakan *independent sample t-test* dan *paired sample t-test*, diperoleh hasil bahwa: 1) tidak ada perbedaan yang signifikan tingkat kecemasan matematika antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebelum perlakuan, diperoleh nilai  $t$  sebesar  $-1,487$  dengan signifikansi  $0,143$ . 2) tingkat kecemasan matematika kelompok eksperimen lebih rendah daripada kelompok kontrol sesudah perlakuan, diperoleh nilai  $t_{hitung} (-2,692) < t_{tabel} (1,67412)$  dengan signifikansi  $0,009$ . 3) tingkat kecemasan matematika kelompok eksperimen sesudah penggunaan media *game* edukasi *wordwall* lebih rendah daripada sebelum penggunaan media *game* edukasi *wordwall*, diperoleh nilai  $t_{hitung} (-3,542) < t_{tabel} (1,70814)$  dengan signifikansi  $0,002$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi *wordwall* memiliki peran dalam mengurangi tingkat kecemasan matematika siswa.

**Kata Kunci:** Kecemasan Matematika, *Game* Edukasi, *Wordwall*