

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Dengan mengetahui hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, peneliti memperoleh kesimpulan mengenai penggunaan media *game* edukasi *wordwall* sebagai upaya untuk mengurangi tingkat kecemasan matematika siswa sebagai berikut:

1. Tidak ada perbedaan yang signifikan tingkat kecemasan matematika siswa yang menggunakan media *game* edukasi *wordwall* dengan siswa yang tidak menggunakan media *game* edukasi *wordwall* (pembelajaran konvensional) sebelum dilakukan penelitian.
2. Tingkat kecemasan matematika siswa yang menggunakan media *game* edukasi *wordwall* lebih rendah daripada siswa yang tidak menggunakan media *game* edukasi *wordwall* sesudah dilakukan penelitian
3. Tingkat kecemasan matematika siswa sesudah penggunaan media *game* edukasi *wordwall* lebih rendah daripada sebelum penggunaan media *game* edukasi *wordwall*. Penggunaan media *game* edukasi *wordwall* dapat dikatakan berhasil dalam menurunkan tingkat kecemasan matematika siswa. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *game* edukasi *wordwall* memiliki peran dalam upaya menurunkan tingkat kecemasan matematika siswa.

B. Saran-saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian di kemudian hari tentang penggunaan media *game* edukasi *wordwall* sebagai upaya untuk mengurangi tingkat kecemasan matematika siswa ataupun kemampuan afektif lainnya, peneliti memberi saran agar dalam penggunaan media *game* edukasi *wordwall* dapat memajemen waktu dengan baik, sehingga dampak penggunaan media *game* edukasi *wordwall* dapat optimal.
2. Bagi Guru
Media *game* edukasi *wordwall* dapat diimplementasikan dan menjadi media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran matematika sebagai strategi untuk mengurangi tingkat kecemasan matematika siswa. Selain itu guru perlu memperhatikan kecemasan matematika siswa karena dapat

menyebabkan siswa kesulitan dalam proses pembelajaran matematika.

