

BAB V

PENUTUP

5. 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tingkat Kecemasan Matematika siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami perubahan yang berbeda. Pada kelas kontrol, rata-rata skor Kecemasan Matematika siswa sebelum pembelajaran sebesar 72,64 dan sesudah pembelajaran sebesar 73,42. Berdasarkan kategori yang telah ditentukan pada Tabel 3.20, skor tersebut masih berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional hanya memberikan penurunan yang relatif kecil terhadap tingkat Kecemasan Matematika siswa, sehingga belum mampu mengurangi kecemasan matematika secara signifikan. Sementara itu, pada kelas eksperimen, rata-rata skor Kecemasan Matematika siswa sebelum pembelajaran sebesar 71,67 dan berada pada kategori tinggi, kemudian meningkat menjadi 121,70 setelah diterapkan pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay dan berada pada kategori rendah. Karena dalam penelitian ini semakin tinggi skor menunjukkan semakin rendah tingkat Kecemasan Matematika, maka peningkatan skor pada kelas eksperimen menunjukkan adanya penurunan tingkat kecemasan matematika siswa setelah mengikuti pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay.
2. Pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay cukup efektif terhadap penurunan tingkat Kecemasan Matematika siswa. Berdasarkan kategori efektivitas pada Tabel 3.22, nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 63,58% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sementara itu, nilai N-Gain kelas kontrol sebesar 0,95% termasuk dalam kategori tidak efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen lebih efektif dalam menurunkan tingkat Kecemasan Matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)

sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu, hasil regresi menunjukkan bahwa pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay berpengaruh signifikan terhadap Kecemasan Matematika siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai korelasi sebesar 0,866 menunjukkan hubungan yang sangat kuat, sedangkan nilai R Square sebesar 0,750 menunjukkan bahwa pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay memberikan kontribusi sebesar 75,0% terhadap perubahan skor Kecemasan Matematika siswa. Dengan demikian, pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay dapat dinyatakan cukup efektif dan berpengaruh signifikan dalam menurunkan tingkat Kecemasan Matematika siswa.

3. Respons siswa terhadap penerapan pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay dalam pembelajaran matematika menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil analisis angket yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen, diperoleh rata-rata persentase respons sebesar 80,6%. Berdasarkan kategori respons siswa yang telah ditetapkan pada Tabel 3.21, persentase tersebut berada pada kategori sangat baik. Aspek motivasi belajar memperoleh persentase tertinggi sebesar 83,6%, sedangkan aspek pemahaman materi memperoleh persentase terendah sebesar 77,6%, namun masih termasuk dalam kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, fleksibel, interaktif, serta mendorong kemandirian belajar siswa.

5. 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran matematika. Penggunaan fitur seperti kuis interaktif, permainan edukatif, latihan digital, dan umpan balik langsung dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik

dan tidak menegangkan. Guru juga perlu memperhatikan kondisi awal siswa, terutama siswa yang memiliki tingkat Kecemasan Matematika tinggi, agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti perangkat digital, akses internet, dan sarana pendukung pembelajaran interaktif. Selain itu, sekolah juga dapat memberikan pelatihan atau pendampingan kepada guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dukungan sekolah sangat penting agar pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay dapat diterapkan secara optimal.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran berbantuan Educaplay untuk belajar matematika dengan lebih aktif, percaya diri, dan tidak mudah merasa takut saat menghadapi soal matematika. Melalui aktivitas interaktif, siswa dapat berlatih memahami materi secara bertahap dan memperbaiki kesalahan melalui umpan balik yang diberikan. Siswa juga diharapkan lebih berani mencoba dan tidak menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan jumlah sampel yang lebih luas dan waktu pelaksanaan yang lebih panjang agar hasil penelitian dapat menggambarkan efektivitas pembelajaran secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, kepercayaan diri, hasil belajar, atau keterlibatan siswa untuk melihat pengaruh pembelajaran adaptif berbantuan Educaplay secara lebih komprehensif. Peneliti selanjutnya juga dapat membandingkan Educaplay dengan media pembelajaran digital lainnya agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai media yang efektif dalam menurunkan Kecemasan Matematika siswa.