

BAB V

KESIMPULAN

5. 1. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian serta hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji One-Way ANOVA mengidentifikasi bahwa tidak terdapat perbedaan tingkat kecemasan belajar matematika yang signifikan secara statistik antara kelompok kontrol, kelompok parsial, dan kelompok eksperimen penuh setelah perlakuan diberikan, dengan nilai $F(2,87) = 2,163$ dan signifikansi $p = 0,121$ ($p > 0,05$).
2. Berdasarkan hasil penghitungan effect size, implementasi model pembelajaran Math Escape Room memberikan pengaruh praktis terhadap penurunan kecemasan belajar matematika pada kelompok eksperimen dengan nilai Cohen's $d = 0,50$ yang termasuk dalam kategori kecil mendekati sedang.
3. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya penurunan kecemasan belajar matematika yang signifikan pada Kelompok Eksperimen dengan nilai $p = 0,011$ dan pada Kelompok Kontrol dengan nilai $p = 0,037$. Sementara itu, Kelompok Parsial tidak menunjukkan perubahan yang signifikan dengan nilai $p = 0,916$.

Selain berpengaruh terhadap penurunan kecemasan belajar matematika, implementasi model pembelajaran *Math Escape Room* juga menunjukkan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika yang lebih baik pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok lainnya. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Math Escape Room* secara penuh berpotensi menciptakan suasana pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung pengurangan kecemasan belajar matematika siswa.

5. 2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diperoleh, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru matematika, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Math Escape Room* secara utuh dan konsisten dalam proses pembelajaran, bukan secara parsial. Guru juga perlu menyesuaikan tingkat kesulitan soal, tantangan, dan aktivitas permainan dengan kemampuan siswa agar pembelajaran tetap kondusif, menyenangkan, dan tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan.
2. Bagi sekolah, diharapkan mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang inovatif di lingkungan sekolah. melalui penyediaan fasilitas, media pembelajaran, serta pelatihan bagi guru terkait implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan durasi perlakuan yang lebih panjang agar pengaruh model pembelajaran dapat terlihat lebih optimal dan signifikan secara statistik.
4. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengontrol variabel luar, seperti kemampuan awal matematika, motivasi belajar, dan kondisi psikologis siswa, serta menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat agar hasil penelitian memiliki validitas internal yang lebih kuat. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji variabel lain, seperti motivasi belajar, *self-efficacy*, keterlibatan belajar, maupun hasil belajar matematika untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas model pembelajaran *Math Escape Room*.