

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan pada bab IV, penulis menyimpulkan beberapa mengenai penelitian ini dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic Versi 29*. Menurut rumusan masalah yang dikemukakan oleh penulis, maka penulis akan memaparkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kecemasan matematika di kelas eksperimen pada materi SPLDV siswa kelas X di MAN 1 Banjarmasin dengan rata rata yang diperoleh berada pada tingkatan kategori rendah.
2. Kemampuan pemecahan masalah di kelas eksperimen pada materi SPLDV siswa kelas X di MAN 1 Banjarmasin dengan rata-rata yang didapat berada pada tingkatan kategori cukup baik.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) efektif terhadap kecemasan matematika pada materi SPLDV siswa kelas X di MAN 1 Banjarmasin.
4. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi SPLDV siswa kelas X di MAN 1 Banjarmasin.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis menyampaikan beberapa saran terhadap sebagian pihak sebagai berikut:

1. Guru. Diharapkan dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) yang terbukti efektif dalam mengurangi kecemasan matematika dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa.

2. Sekolah. Memberikan ruang dan dukungan bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran matematika, terutama dengan pendekatan yang berpusat pada siswa.
3. Peneliti selanjutnya. Hasil penelitian ini bisa dijadikan informasi dan rujukan untuk penelitian yang akan datang