

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai penerapan pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP ditinjau dari tingkat kecemasan belajar, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* memberikan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran *Team Games Tournament* tanpa berbantuan *Wordwall*. Selain itu, terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa jika ditinjau dari tingkat kecemasan belajar, di mana siswa dengan tingkat kecemasan rendah hingga sedang menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan siswa dengan tingkat kecemasan tinggi. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat kecemasan belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dengan arah hubungan negatif pada kategori rendah, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kecemasan belajar siswa maka cenderung semakin rendah kemampuan pemahaman konsep matematisnya. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh model dan media yang digunakan, tetapi juga oleh kondisi psikologis siswa, sehingga penerapan pembelajaran inovatif perlu diiringi dengan perhatian terhadap aspek emosional agar peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di tingkat sekolah menengah pertama. Ditemukan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* dan siswa yang memperoleh pembelajaran *Team Games Tournament* tanpa

berbantuan *Wordwall*. Selain itu, perbedaan tersebut juga terlihat ketika ditinjau dari tingkat kecemasan belajar siswa, serta terdapat hubungan negatif antara kecemasan belajar dengan kemampuan pemahaman konsep matematis. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya dipengaruhi oleh model dan media yang digunakan, tetapi juga oleh kondisi psikologis siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Bagi guru, hasil penelitian ini mengimplikasikan pentingnya memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga memperhatikan aspek afektif siswa. Penerapan *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui kerja kelompok, diskusi, dan turnamen akademik yang terstruktur. Model ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif sekaligus merasa lebih nyaman dalam belajar matematika. Guru juga perlu memberikan perhatian khusus kepada siswa dengan tingkat kecemasan tinggi melalui pendampingan yang lebih personal agar seluruh siswa dapat memperoleh manfaat pembelajaran secara optimal.

Bagi peserta didik, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* dapat membantu mereka memahami konsep matematika secara lebih mendalam sekaligus mengelola kecemasan belajar. Melalui aktivitas kerja sama dalam kelompok dan kompetisi yang terarah, siswa belajar untuk saling mendukung, berbagi strategi penyelesaian soal, serta membangun rasa percaya diri. Penggunaan *Wordwall* dalam TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya berlatih memahami konsep secara berulang, tetapi juga belajar dalam suasana yang lebih positif dan tidak menegangkan. Kondisi emosional yang lebih stabil memungkinkan siswa memproses informasi secara lebih optimal dan mengaitkan konsep secara sistematis.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini membuka peluang untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai integrasi model pembelajaran kooperatif dan media berbasis permainan dalam pembelajaran matematika dengan

mempertimbangkan faktor psikologis siswa. Penelitian lanjutan dapat memperluas variabel yang diteliti, seperti motivasi belajar, *self-efficacy*, atau regulasi emosi, serta menguji efektivitas model pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, pengembangan pembelajaran matematika yang mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional dapat terus dilakukan secara lebih komprehensif dan berkelanjutan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP ditinjau dari tingkat kecemasan belajar, rekomendasi berikut disampaikan sebagai tindak lanjut dari hasil yang telah diperoleh.

Bagi guru matematika, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran ini secara terencana dengan memperhatikan pengelolaan kelompok, pemilihan jenis permainan, serta pemberian umpan balik selama proses pembelajaran, khususnya kepada siswa dengan tingkat kecemasan belajar yang tinggi.

Bagi pihak sekolah, temuan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis model kooperatif dan media digital. Sekolah disarankan untuk menyediakan sarana pendukung pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kompetensi dalam penggunaan media pembelajaran digital agar pembelajaran matematika dapat berlangsung secara lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan penelitian sejenis dengan mengombinasikan model pembelajaran dan media pembelajaran yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan kemampuan diri dalam merancang pembelajaran inovatif serta

mengkaji variabel lain yang berkaitan dengan aspek afektif dan kognitif siswa agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

Dengan memperhatikan rekomendasi tersebut, diharapkan pembelajaran matematika dapat dilaksanakan secara lebih optimal, sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekaligus mengurangi kecemasan belajar yang dialami dalam proses pembelajaran.