

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dilapangan dan pengolahan data maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan motivasi berpikir matematis setelah menggunakan media pembelajaran *mobile game brain shoot*.

Secara khusus, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *game brain shoot* cukup baik untuk dapat meningkatkan motivasi berpikir matematis pada aspek *metacognitive knowledge* yang meliputi pengetahuan tentang diri dan strategi belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran *game brain shoot* cukup baik untuk dapat meningkatkan motivasi berpikir matematis pada aspek *metacognitive regulation* yang meliputi perencanaan, strategi informasi manajemen dan evaluasi.
3. Penggunaan media pembelajaran *game brain shoot* cukup baik untuk dapat meningkatkan motivasi berpikir matematis pada aspek *self-control* yang meliputi komitmen, sikap dan perhatian.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan perhatian lebih terhadap penggunaan media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan motivasi berpikir matematis yang dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran disekolah, seperti media pembelajaran *Mobile Game Brain Shoot*.

2. Guru

Dengan adanya media pembelajaran *Mobile Game Brain Shoot*, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi berpikir matematis pada siswa.

3. Program Studi Teknologi Pendidikan

Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *game* dan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi serta kebutuhan yang ada dilapangan

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti lebih lanjut dapat menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih dalam mengenai berpikir matematis.