

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, selanjutnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Peningkatan kemampuan pemodelan matematis siswa SMP yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan *scientific* berbantuan *android mobile game* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui *pendekatan scientific* saja.
- 2) Siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan pendekatan *scientific* berbantuan *android mobile game*.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan. Maka penulis menyarankan untuk:

5.1.1 Saran Teoretis

- 1) Mengembangkan pendekatan *scientific* dan media pembelajaran berbasis *android mobile games* pada materi matematika dan aspek kemampuan lainnya.

5.1.2 Saran Praktis

- 1) Bagi praktisi, untuk dapat melanjutkan penelitian yang berpijak pada penelitian ini dan menerapkan pendekatan *scientific* berbantuan *android mobile game* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi persamaan linear satu variabel (PLSV).
- 2) Bagi peneliti, untuk dapat meneliti minat siswa terhadap matematika setelah memperoleh proses pembelajaran melalui pendekatan *scientific* berbantuan *android mobile game*

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS

SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN SCIENTIFIC

BERBANTUAN ANDROID MOBILE GAME