

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, diperoleh beberapa temuannya itu tercapainya tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Penelitian ini berkaitan dengan penerapan pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *Software Cabri 3D* dan metode ekspositori berbantuan *Software Cabri 3D* terhadap perbedaan kemampuan spasial dan disposisi matematik siswa di SMA Negeri 1 MEDAN. Adapun beberapa simpulan yang diperoleh, yaitu:

1. Terdapat perbedaan kemampuan spasial matematik siswa yang diajar melalui pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *Software Cabri 3D* dengan siswa yang diajar melalui metode ekspositori berbantuan *Software Cabri 3D*.
2. Terdapat perbedaan disposisi matematik siswa yang diajar melalui pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *Software Cabri 3D* dengan siswa yang diajar melalui metode ekspositori berbantuan *Software Cabri 3D*.
3. Siswa memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran dengan pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *Software Cabri 3D* dan metode ekspositori berbantuan *Software Cabri 3D*
4. Proses jawaban siswa dalam menyelesaikan masalah melalui pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *Software Cabri 3D* menunjukkan terdapat siswa yang mencapai indikator kemampuan spasial

matematik yang lebih baik dari sebelum diterapkan pembelajaran dengan pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *Software Cabri 3D* dan metode ekspositori berbantuan *Software Cabri 3D*.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian yang telah diuraikan, selanjutnya berkaitan dengan hal itu berikut ini diberikan beberapa saran yang perlu mendapat perhatian dari semua pihak yang berkepentingan terhadap penggunaan pembelajaran dengan pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *Software Cabri 3D* dalam proses pembelajaran matematika khususnya. Adapun sarannya yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru matematika
 - a. Pembelajaran dengan pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *SoftwareCabri 3D* pada pembelajaran matematika yang menekankan kemampuan spasial matematik dan disposisi matematik siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menerapkan pembelajaran matematika yang inovatif.
 - b. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai bandingan bagi guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan lain yang menggunakan media teknologi *software* matematik.
 - c. Diharapkan guru perlu menambah wawasan tentang teori-teori pembelajaran dan model pembelajaran yang inovatif agar dapat melaksanakannya dalam pembelajaran matematika sehingga pembelajaran

konvensional secara sadar dapat ditinggalkan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa.

2. Kepada Lembaga terkait

- a. Pembelajaran dengan pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *Software Cabri 3D* dan metode ekspositori berbantuan *Software Cabri 3D* dengan menekankan kemampuan spasialmatematik dan disposisi matematik siswa masih sangat asing bagi guru maupun siswa, oleh karenanya perlu disosialisasikan ke sekolah atau lembaga terkait dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya meningkatkan kemampuan spasial matematik dan disposisi matematik siswa.
- b. Pembelajaran dengan pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *Software Cabri 3D* dan metode ekspositori berbantuan *Software Cabri 3D* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan spasial matematik dan disposisi matematik siswa pada materi Ruang Tiga Dimensi sehingga dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk dikembangkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk pokok bahasan matematika yang lain.

3. Kepada peneliti lanjutan

- a. Dalam penelitian ini dilihat perbedaaan pembelajaran dengan pendekatan penemuan terbimbing berbantuan *Software Cabri 3D* dan metode ekspositori berbantuan *Software Cabri 3D*. Disarankan untuk penelitian selanjutnya agar membandingkan model pembelajaran yang lebih setara,
- b. Dalam penelitian ini variabel yang diteliti adalah kemampuan spasialmatematik dan disposisi matematik siswa, untuk peneliti

selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan variabel yang lain seperti kemampuan pemecahan masalah, penalaran, representasi dan komunikasi matematik serta kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan lain-lain.



THE
Character Building
UNIVERSITY