

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan. Diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan spasial siswa yang diajarkan dengan pembelajaran *inquiry* berbantuan *software cabri* 3D lebih tinggi daripada peningkatan kemampuan spasial siswa yang diajarkan dengan pembelajaran biasa.
2. Peningkatan *self efficacy* siswa yang diajarkan dengan pembelajaran *inquiry* berbantuan *software cabri* 3D lebih tinggi daripada peningkatan *self efficacy* siswa yang diajarkan dengan pembelajaran biasa.
3. Tidak terdapat interaksi antara gender dan pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan spasial siswa
4. Tidak terdapat interaksi antara gender dan pembelajaran terhadap peningkatan *self efficacy* siswa

5.2. Implikasi

Implikasi dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran *inquiry* berbantuan *software cabri* 3D dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan spasial siswa laki-laki dan perempuan. walaupun demikian pembelajaran *inquiry* berbantuan *software cabri* 3D memberikan keuntungan yang lebih besar pada siswa laki-laki dalam meningkatkan kemampuan spasial daripada siswa perempuan.

2. Pembelajaran *inquiry* berbantuan *software cabri* 3D dapat diterapkan untuk meningkatkan *self efficacy* siswa laki-laki dan perempuan. walaupun demikian pembelajaran *inquiry* berbantuan *software cabri* 3D memberikan keuntungan yang lebih besar pada siswa laki-laki dalam meningkatkan *self efficacy* daripada siswa perempuan.

5.3. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, maka berikut ini beberapa saran yang perlu mendapat perhatian dari semua pihak yang berkepentingan terhadap penggunaan pembelajaran *inquiry* berbantuan *software cabri* 3D dalam proses pembelajaran matematika khususnya. Sarannya adalah sebagai berikut :

1. Proses penggunaan *software Cabri* 3D menjadi kendala bagi siswa karena siswa belum mengenal istilah dan cara pengoperasian *software* tersebut. Disarankan guru memberikan kemampuan awal mengenai *software cabri* 3D.
2. Suasana kelas yang agak ribut ketika proses diskusi kelompok membuat terganggunya aktivitas belajar siswa lainnya. Disarankan guru lebih aktif berkeliling kelas dan memberikan teguran atau peringatan kepada siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran dengan serius.
3. Kurang beragamnya soal yang diberikan kepada siswa selama proses pembelajaran. Disarankan guru untuk memberikan soal yang beragam pada masing-masing kelompok, kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan soal tersebut di depan kelas, sehingga seluruh kelompok dapat memahami bentuk soal yang beragam.

4. Proses pembelajaran terkendala dengan beberapa komputer yang tidak beroperasi dengan baik. Disarankan guru terlebih dahulu memastikan masing-masing komputer/laptop yang digunakan agar tidak mengalami kendala selama pembelajaran.
5. Penelitian ini hanya terbatas pada materi dimensi tiga, yaitu materi jarak titik, garis dan bidang dalam ruang. Diharapkan pada penelitian lainnya untuk mengembangkan pembelajaran *inquiry* berbantuan *software cabri* 3D pada materi dimensi tiga lainnya
6. Bagi peneliti selanjutnya agar bisa menelaah kekurangan atau kelemahan dari pembelajaran ini serta mengkaji bagaimana pengaruh untuk kemampuan matematis lainnya.