

## BAB V

### KESIMPULAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis data dalam penelitian ini serta pengujian hipotesis, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil analisis dari rerata nilai *gain test* menunjukkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah geometri bangun ruang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana rerata *gain test* kemampuan siswa kelas eksperimen dalam menyelesaikan soal cerita lebih besar daripada kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa kelas kontrol. Artinya terdapat perbedaan antara peningkatan kemampuan menyelesaikan masalah geometri siswa yang pembelajarannya menggunakan software Cabri 3D V2 dengan yang tidak menggunakan software Cabri 3D V2.
2. Hasil analisis dari rerata nilai *gain angket* menunjukkan motivasi belajar siswa dalam menyelesaikan masalah geometri bangun ruang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana rerata *gain angket* motivasi belajar siswa kelas eksperimen dalam menyelesaikan masalah geometri lebih besar daripada motivasi belajar siswa kelas kontrol. Artinya terdapat perbedaan antara peningkatan motivasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan software Cabri 3D V2 dengan siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan software Cabri 3D V2.

3. Hasil analisis dari korelasi rerata nilai *gain angket* dan *gain tes* kelas eksperimen menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara peningkatan motivasi belajar siswa sebagai pengaruh penggunaan software Cabri 3D V2 dengan peningkatan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah soal geometri.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan sebelumnya, maka perlu dikemukakan beberapa saran berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan Software Cabri 3D V2 memberikan pengaruh pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah geometri, maka penulis menyarankan agar penggunaan Software Cabri 3D V2 dapat dijadikan sebagai alternatif media dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa.
2. Hasil angket menunjukkan motivasi belajar siswa dalam menyelesaikan masalah geometri siswa menjadi lebih meningkat, sehubungan dengan itu penulis menyarankan agar menggunakan Software Cabri 3D V2 dalam pembelajaran matematika dapat dijadikan alternatif dalam memotivasi siswa untuk belajar.
3. Mengingat akan pentingnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa, penulis menyarankan agar dalam pembelajaran matematika agar lebih mengoptimalkan penggunaan media-media pembelajaran terkhusus media

seperti software Cabri 3D V2 yang mampu meningkatkan kemampuan serta motivasi siswa.

4. Software Cabri 3D V2 bisa digunakan pada pembelajaran dengan permasalahan yang lain, mungkin pada pemahaman konsep, kemampuan komunikasi, koneksi dan lain-lain yang dapat dikembangkan oleh para peneliti lain.

