

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep antara strategi *student research* dan strategi *direct instruction* berbantuan *Geometers' Sketchpad*.

Pencapaian nilai pada kedua kelompok pada aspek pemahaman konsep, baik yang menerapkan strategi pembelajaran *student research* berbantuan *Geometers' Sketchpad* maupun yang menggunakan strategi pembelajaran *direct instruction* berbantuan *Geometers' Sketchpad*, masih berada pada kriteria cukup baik. Demikian juga dengan pencapaian gain ternormalisasinya. Kedua kelompok dapat mencapai gain ternormalisasi dengan kategori sedang.

2. Terdapat perbedaan kemampuan generalisasi matematika antara strategi *student research* dan strategi *direct instruction* berbantuan *Geometers' Sketchpad*.

Pencapaian nilai untuk aspek generalisasi matematika, pada kelas yang menerapkan strategi pembelajaran *student research* berbantuan *Geometers' Sketchpad* berada pada kriteria cukup. Sedangkan

Pencapaian nilai untuk aspek generalisasi matematika, pada kelas yang menerapkan strategi pembelajaran *direct instruction* berbantuan *Geometers' Sketchpad* berada pada kriteria kurang. Demikian juga dengan pencapaian gain ternormalisasinya. Kelas yang menerapkan

strategi pembelajaran *student research* berbantuan *Geometers' Sketchpad* berada pada gain ternormalisasinya masuk ke dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas yang menerapkan strategi pembelajaran *direct instruction* berbantuan *Geometers' Sketchpad* berada pada gain ternormalisasinya masuk ke dalam kategori rendah.

3. Tidak terdapat perbedaan sikap dan minat siswa antara strategi *student research* dan strategi *direct instruction* berbantuan *Geometers' Sketchpad*.

Kedua kelompok kelas, baik yang menerapkan strategi pembelajaran *student research* berbantuan *Geometers' Sketchpad* maupun yang menggunakan strategi pembelajaran *direct instruction* berbantuan *Geometers' Sketchpad*, memberikan respon yang positif terhadap strategi pembelajaran yang digunakan.

## **B. Saran**

1. Walaupun hasil penelitian ini belum begitu menggembirakan tetapi ini menjadi langkah awal untuk dapat memberikan porsi yang lebih banyak terhadap “bekerja secara matematik” dalam pembelajaran, apapun strategi yang digunakan. Dengan kata lain kita berusaha hijrah meninggalkan/ atau mengurangi pekerjaan-pekerjaan yang bersifat mekanik (menghitung, menghafal).
2. “Pembiasaan” melakukan konjektur, mengecek kebenaran konjektur, mengeksplorasi, menemukan fakta, memberikan makna, menarik

kesimpulan melalui kegiatan yang bernuansa investigasi dengan strategi apapun perlu dilakukan. Harapannya dimulai dengan “pembiasaan” nantinya akan menjadi suatu “kebiasaan”.

3. Akses terhadap teknologi dalam lingkungan pembelajaran ditingkatkan, dan jika sumber-sumber teknologi telah tersedia, kekuatan dan kemampuannya harus dieksploitasi untuk kepentingan pendidikan matematika.
4. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang kontribusi yang diberikan strategi yang digunakan pada aspek pemahaman instrumental, mekanikal, komputasional atau pada aspek pemahaman rasional, relasional, fungsional.
5. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang kontribusi yang diberikan strategi yang digunakan pada sub-penilaian aspek generalisasi, yaitu berupa menemukan fakta, memberikan makna pada fakta, atau membuat kesimpulan dari fakta-fakta.
6. Penelitian ini dapat dikembangkan pada materi dimensi tiga dengan menggunakan *Dynamic Geometry Software* khusus untuk dimensi tiga, misalnya menggunakan software Cabri3D.
7. Penggunaan soal yang bersifat lebih *open-ended* dapat memberikan kesempatan terhadap pembentukan kemampuan siswa yang lebih *powerfull*.

8. Keberadaan software-software dinamis (*Dynamic Software*) seperti Geometry Cabri, Geogebra, Microsoftmath yang penggunaannya lebih beragam pada bidang lain, seperti kalkulus, trigonometri, statistika, aljabar, dan lain sebagainya dapat menjadi inspirasi untuk penelitian-penelitian berikutnya.

