

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI dan REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan interpretasi data, penulis mempunyai kesimpulan bahwa penggunaan alat peraga, baik alat peraga konkret maupun alat peraga maya dalam penelitian ini dapat memberikan suasana belajar yang baru bagi siswa. Beberapa kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara umum kualitas pencapaian *visual thinking* siswa yang menggunakan alat peraga konkret sudah baik. Hal ini ditunjukkan dengan persentase pencapaian yang diperoleh untuk setiap indikatornya dalam pembelajaran matematika.
2. Secara umum kualitas pencapaian *visual thinking* siswa yang menggunakan alat peraga maya (*virtual manipulative*) sudah baik Hal ini ditunjukkan dengan persentase pencapaian yang diperoleh untuk setiap indikatornya dalam pembelajaran matematika.
3. Secara umum kualitas peningkatan *visual thinking* siswa yang menggunakan alat peraga konkret dalam pembelajaran matematika sudah baik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan yang dikategorikan sedang.
4. Secara umum kualitas peningkatan *visual thinking* siswa yang menggunakan alat peraga maya (*virtual manipulative*) dalam pembelajaran matematika sudah baik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan yang dikategorikan sedang.
5. Tidak terdapat perbedaan peningkatan *visual thinking* antara siswa yang menggunakan alat peraga konkret dengan siswa yang menggunakan alat peraga maya (*virtual manipulative*) dalam pembelajaran matematika.
6. Secara umum aktivitas siswa yang menggunakan alat peraga konkret dalam rangka meningkatkan *visual thinking* siswa sudah baik. Hal ini ditunjukkan dengan persentase yang diperoleh dari kegiatan siswa yang diamati dalam pembelajaran matematika.

Nia Kania , 2013

Perbandingan Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Konkret Dengan Alat Peraga Maya (*Virtual Manipulative*) Terhadap Peningkatan *Visual Thinking* Siswa

7. Secara umum aktivitas siswa yang menggunakan alat peraga maya (*virtual manipulative*) dalam rangka meningkatkan *visual thinking* siswa sudah baik Hal ini ditunjukkan dengan persentase yang diperoleh dari kegiatan siswa yang diamati dalam pembelajaran matematika.
8. Penggunaan alat peraga konkret dan alat peraga maya (*virtual manipulative*) memberikan efektivitas yang signifikan terhadap *visual thinking* siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Implikasi

Mengacu pada hasil penelitian yang telah diungkapkan di atas, maka implikasi dari hasil-hasil penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Penggunaan alat peraga konkret maupun alat peraga maya (*virtual manipulative*) dalam pembelajaran dapat digunakan oleh guru matematika untuk meningkatkan kemampuan *visual thinking* siswa.
2. Penggunaan alat peraga konkret maupun alat peraga maya (*virtual manipulative*) dalam pembelajaran dapat digunakan oleh guru matematika untuk melihat aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.

C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang sudah diuraikan di atas, maka dipaparkan beberapa saran dari peneliti diantaranya yaitu:

1. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan alat peraga konkret maupun alat peraga maya (*virtual manipulative*) dapat meningkatkan kemampuan *visual thinking* siswa, Untuk itu, disarankan kepada guru untuk dapat menjadikan alternatif pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan alat peraga dapat meningkatkan aktivitas dan juga motivasi siswa dalam pembelajaran.
2. Untuk penggunaan alat peraga maya (*virtual manipulative*) dalam pembelajaran, sebaiknya dilakukan di sekolah dengan fasilitas laboratorium yang memadai dan menunjang pembelajaran.

Nia Kania , 2013

Perbandingan Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Konkret Dengan Alat Peraga Maya (*Virtual Manipulative*) Terhadap Peningkatan *Visual Thinking* Siswa

3. Bagi guru, hendaknya lebih ditingkatkan kemampuan dalam menguasai aplikasi komputer, sehingga dapat menggunakan komputer sebagai alat peraga dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, kemampuan matematika yang diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan *visual thinking* siswa SMP pada materi bangun Ruang Sisi lengkung, sekiranya dapat dilanjutkan pada kemampuan yang lain dan materi lainnya.
5. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan alat peraga maya (*virtual manipulative*) memiliki prospek yang bagus untuk digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran matematika. Akan tetapi, dibutuhkan pembiasaan dalam menggunakannya. Semakin sering digunakan, akan semakin luwes dalam penggunaannya, sehingga akan memberikan rasa nyaman dalam penggunaannya.
6. Bagi peneliti selanjutnya, sekiranya dapat dibandingkan pula dengan kelas tanpa menggunakan alat peraga dalam pembelajarannya, sehingga menggunakan tiga kelas perbandingan.

Nia Kania , 2013

Perbandingan Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Konkret Dengan Alat Peraga Maya (*Virtual Manipulative*) Terhadap Peningkatan *Visual Thinking* Siswa



Nia Kania , 2013

Perbandingan Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Konkret Dengan Alat Peraga Maya (*Virtual Manipulative*) Terhadap Peningkatan *Visual Thinking* Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu