

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada Bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatan kemampuan *visual thinking* matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *concrete-representational-abstract* (CRA) berbantuan *software* Cabri 3D lebih tinggi daripada kemampuan *visual thinking* matematis siswa yang memperoleh pembelajaran ekspositori.
2. Kontribusi (*effect size*) pada pembelajaran *concrete-representational-abstract* (CRA) berbantuan *software* Cabri 3D terhadap kemampuan *visual thinking* matematis siswa sebesar 1,63.
3. Analisis kesalahan siswa pada soal tes kemampuan *visual thinking* matematis siswa berdasarkan indikator kemampuan *visual thinking* matematis adalah sebagai berikut.
 - a. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 1a dengan indikator mengidentifikasi dan mengklasifikasikan bangun geometri berdasarkan gambar yaitu kesalahan biasa.
 - b. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 1b dengan indikator mengidentifikasi dan mengklasifikasikan bangun geometri berdasarkan gambar yaitu kesalahan miskonsepsi.
 - c. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 2 dengan indikator mengidentifikasi dan mengklasifikasikan bangun geometri berdasarkan gambar yaitu kesalahan biasa.
 - d. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 3a dengan indikator melukis atau menggambar representasi dari informasi yang diberikan untuk menemukan dan menyimpulkan suatu pola yaitu kesalahan akibat ketidaktahuan.

- e. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 3b dengan indikator melukis atau menggambar representasi dari informasi yang diberikan untuk menemukan dan menyimpulkan suatu pola yaitu kesalahan biasa.
- f. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 3c dengan indikator melukis atau menggambar representasi dari informasi yang diberikan untuk menemukan dan menyimpulkan suatu pola yaitu kesalahan biasa.
- g. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 3d dengan indikator melukis atau menggambar representasi dari informasi yang diberikan untuk menemukan dan menyimpulkan suatu pola yaitu kesalahan akibat ketidaktahuan.
- h. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 4a dengan indikator melukis atau menggambar representasi dari informasi yang diberikan untuk menemukan dan menyimpulkan suatu pola yaitu kesalahan biasa.
- i. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 4b dengan indikator melukis atau menggambar representasi dari informasi yang diberikan untuk menemukan dan menyimpulkan suatu pola yaitu kesalahan biasa.
- j. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 4c dengan indikator melukis atau menggambar representasi dari informasi yang diberikan untuk menemukan dan menyimpulkan suatu pola yaitu kesalahan biasa.
- k. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 5a dengan indikator menjelaskan dan mengkomunikasikan apa yang dilihat dan diperoleh untuk mengidentifikasi bentuk berdasarkan informasi yang diberikan yaitu kesalahan biasa.
- l. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 5b dengan indikator menjelaskan dan mengkomunikasikan apa yang dilihat dan diperoleh untuk mengidentifikasi bentuk berdasarkan informasi yang diberikan yaitu kesalahan akibat ketidaktahuan.

- m. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 6a dengan indikator merepresentasikan suatu permasalahan ke dalam bentuk gambar yang dapat membantu menghubungkan dan mengkomunikasikan suatu informasi untuk menyelesaikan masalah yaitu kesalahan miskonsepsi.
- n. Kesalahan dengan persentase terbesar pada soal nomor 6b dengan indikator merepresentasikan suatu permasalahan ke dalam bentuk gambar yang dapat membantu menghubungkan dan mengkomunikasikan suatu informasi untuk menyelesaikan masalah yaitu kesalahan akibat ketidaktahuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang diperoleh, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan pendekatan *concrete-representational-abstract* (CRA) berbantuan *software* Cabri 3D membutuhkan alokasi waktu yang cukup lama. Sehingga perlu mempertimbangkan waktu secara efisien.
2. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *concrete-representational-abstract* (CRA) berbantuan *software* Cabri 3D dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan.
3. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *concrete-representational-abstract* (CRA) berbantuan *software* Cabri 3D dapat diterapkan pada materi, indikator, aspek kemampuan lainnya.
4. Analisis kesalahan ini juga direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya yaitu pada jenis-jenis kesalahan yang berbeda.