

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian serta pembahasan terhadap hasil-hasil penelitian sebagaimana yang diuraikan pada bab sebelumnya maka diperoleh kesimpulan, dan saran dari hasil-hasil penelitian tersebut.

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Pencapaian kemampuan spasial matematis siswa yang belajar melalui model tutorial berbasis *3D Grapher* lebih tinggi dibandingkan pencapaian siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional berbantuan Geogebra.
2. Peningkatan kemampuan spasial siswa yang belajar melalui model pembelajaran tutorial berbasis *3D Grapher* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional berbantuan Geogebra bila ditinjau secara keseluruhan siswa dan pada siswa kategori KAM sedang. Akan tetapi peningkatan kemampuan spasial siswa yang belajar melalui model pembelajaran tutorial berbasis *3D Grapher* tidak lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional berbantuan Geogebra bila ditinjau pada siswa kategori KAM tinggi dan pada siswa kategori KAM rendah.
3. Secara keseluruhan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor kecemasan matematis siswa yang belajar melalui model tutorial berbasis *3D Grapher* dengan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional berbantuan Geogebra.
4. Terdapat penurunan kecemasan matematis siswa yang belajar melalui pembelajaran Tutorial berbasis *3D Grapher*, dan penurunan kecemasan matematis siswa yang belajar melalui model pembelajaran tutorial berbasis *3D Grapher* berada pada klasifikasi penurunan yang sedang.

Anddi Nurdiansyah, 2017

PENINGKATAN KEMAMPUAN SPASIAL DAN PENURUNAN KECEMASAN MATEMATIS SISWA SMP MELALUI PEMBELAJARAN TUTORIAL BERBASIS 3D GRAPHER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Tidak terdapat korelasi antara peningkatan kemampuan spasial matematis dengan penurunan kecemasan matematis pada siswa yang memperoleh pembelajaran tutorial berbasis *3D Grapher*.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan model Tutorial berbasis *3D Grapher* dapat meningkatkan kemampuan matematis dan menurunkan kecemasan matematis siswa, sedemikian sehingga, disarankan kepada para guru untuk menerapkan model Tutorial berbasis *3D Grapher* dalam pembelajaran di sekolah sebagai salah satu alternative pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan spasial siswa.
2. Kecemasan matematis siswa yang belajar melalui model Tutorial berbasis *3D Grapher* tingkatan kecemasannya lebih rendah daripada pembelajaran konvensional berbantuan Geogebra. Oleh karena itu, dalam upaya menurunkan kecemasan matematis siswa model Tutorial berbasis *3D Grapher* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajarannya.
3. Berdasarkan hasil penelitian, masih terdapat 6 orang siswa di kelas eksperimen yang nilainya masih kurang dari rerata kelas kontrol (63,44). Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan dari pengaplikasian model tutorial berbasis *3D Grapher* pada penelitian ini. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan/tambahan pemutakhiran aplikasi ini agar penggunaannya dalam pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.