

BAB II

KERANGKA DASAR TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rusman (2017:129), hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sementara itu menurut Hamalik dalam Rusman (2017:30) menyatakan bahwa hasil belajar dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku termasuk juga perbaikan perilaku. Sedangkan menurut Kunandar (2014:62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Selain beberapa pernyataan di atas, Sudjana dalam Kunandar (2014:62) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Jadi, dari beberapa pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah proses belajar mengajar dilaksanakan. Kemampuan yang dimaksud mencakup tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

2. Hasil Belajar dalam Ranah Kognitif

Berikut ini taksonomi Bloom ranah kognitif yang direvisi oleh Lorin Anderson dalam Rusman (2017:133), yaitu:

Tabel 2.1
Tahapan Hasil Belajar dalam Ranah Kognitif Menurut Bloom

| No. | Tingkatan | Kata Kerja |
|-----|--------------------------|--|
| 1. | Mengingat (C1) | Mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali dan sebagainya. |
| 2. | Memahami (C2) | Menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, menjelaskan, memaparkan dan sebagainya. |
| 3. | Menerapkan (C3) | Melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktikkan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi dan sebagainya. |
| 4. | Menganalisis (C4) | Menguraikan, mengorganisasikan, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan dan sebagainya. |
| 5. | Mengevaluasi (C5) | Menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan, dan sebagainya. |
| 6. | Berkreasi (C6) | Merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membarui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah dan sebagainya. |

Dari tahapan hasil belajar dalam ranah kognitif menurut bloom pada tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa ada enam jenis perilaku dalam ranah kognitif, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan berkreasi (C6). Keenam jenis

prilaku harus ada dalam instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa dalam ranah kognitif agar dapat terlihat dengan tepat hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

Terdapat kategori dalam hasil belajar yang digunakan untuk melihat apakah hasil belajar siswa termasuk dalam tingkatan rendah, sedang atau tinggi. Kategori hasil belajar dalam ranah kognitif dalam Nurmisanti, dkk (2017:18) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Kategori Hasil Belajar dalam Ranah Kognitif

| No. | Presentase | Kategori |
|-----|------------------|----------|
| 1. | 0,00% sampai 29% | Rendah |
| 2. | 30% sampai 69% | Sedang |
| 3. | 70% sampai 100% | Tinggi |

Selain itu, untuk melihat berapa banyak siswa yang hasil belajarnya dapat dikatakan gagal, kurang, cukup, baik ataupun sangat baik dapat dilihat melalui tabel 2.3 di bawah ini. Sehingga dalam menilai hasil belajar, dapat diketahui berapa siswa yang berhasil maupun tidak. Berikut ini perbandingan nilai dan predikat dalam hasil belajar menurut Syah (2009 : 223).

Tabel 2.3
Perbandingan Nilai, Huruf dan Predikat Hasil Belajar Siswa

| Simbol Nilai | | Predikat |
|--------------|-------|-------------|
| Angka | Huruf | |
| 80-100 | A | Sangat Baik |
| 70-79 | B | Baik |
| 60-69 | C | Cukup |
| 50-59 | D | Kurang |
| 0-40 | E | Gagal |

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Munadi dalam Rusman (2017:130-131) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal yaitu:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pembelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban. Belajar ditengah hari di ruangan yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumenal

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Selain itu, menurut Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2013:140), menyatakan bahwa secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor yang berada di luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal adalah:

- a. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
- b. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan yang meliputi:
 - 1) Faktor intelektual terdiri atas faktor potensial yaitu intelegensi dan bakat. Serta faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi.
 - 2) Faktor non intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional dan sebagainya.
- c. Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.

Sementara itu, yang termasuk faktor eksternal adalah:

- a. Faktor sosial yang terdiri atas:
 - 1) Faktor lingkungan keluarga.
 - 2) Faktor lingkungan sekolah.
 - 3) Faktor lingkungan masyarakat.
 - 4) Faktor kelompok.
- b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
- c. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.

B. *Software Cabri 3D*

1. *Pengertian Software Cabri 3D*

Menurut Akhirni (2015:94), *Software Cabri 3D* adalah *software* yang mampu menyajikan objek geometri yang sangat baik serta mampu menampilkan menu-menu yang komplit meliputi bangun datar dan bangun ruang. Selain itu menurut Accascina dan Rogora dalam Akhirni (2015:94), *Cabri 3D* adalah *software* yang sangat berguna dalam belajar geometri tiga dimensi, sifat dinamis dari diagram digital yang berguna untuk membantu siswa dalam mengembangkan konsep geometri. Jadi, dapat kita simpulkan jika *Software Cabri 3D* adalah sebuah program yang dapat membantu dalam pembelajaran geometri karena dapat menampilkan menu-menu yang lengkap meliputi bangun datar dan bangun ruang sehingga pembelajaran geometri yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dengan penggunaan *Cabri 3D*.

2. *Kelebihan Software Cabri 3D*

Adapun kelebihan *Software Cabri 3D* dalam pembelajaran geometri menurut Cristya dkk (2013: 299) adalah sebagai berikut:

- a. Gambar-gambar bangun geometri yang biasanya dilakukan menggunakan bangun baik berupa kerangka bangun maupun ruang dari jaring-jaring dapat dengan mudah, lebih cepat dan efektif.
- b. Adanya animasi gerakan (*dragging*) dapat memberikan visualisasi dengan jelas.
- c. Dapat digunakan sebagai alat evaluasi apakah pekerjaan yang dilakukan adalah benar atau salah.
- d. Memudahkan guru dan siswa untuk menyelidiki sifat-sifat yang berlaku pada suatu objek.
- e. Mempunyai perintah pengerjaan matematika yang luas.
- f. Mempunyai suatu antarmuka berbasis *worksheet*.
- g. Mempunyai fasilitas pengerjaan yang baik dibandingkan *software autograph* dan *maple*.
- h. Mempunyai fasilitas untuk membuat dokumen dalam beberapa format.

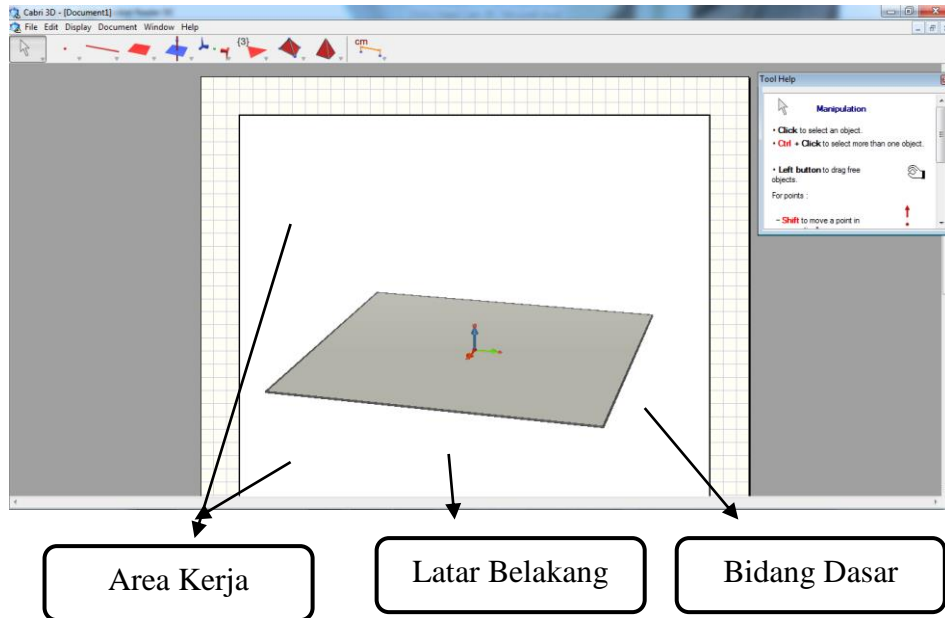
3. Tampilan *Software Cabri 3D*

Hal pertama yang harus kalian ketahui adalah gambar *icon software Cabri 3D* yang ada di desktop komputer. Di bawah ini merupakan gambar *icon* dari *software Cabri 3D*



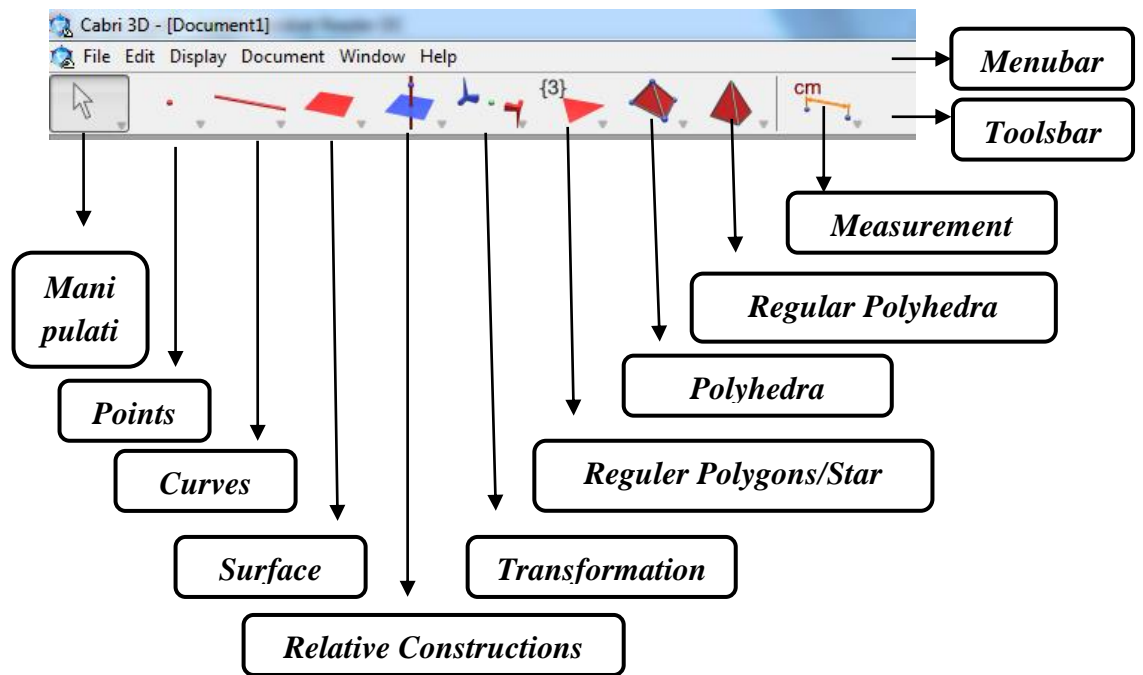
Gambar 2.1. Gambar *icon* pada desktop komputer

Untuk membuka *software Cabri 3D* dilakukan dengan mengklik dua kali (*double click*) pada gambar *icon* seperti pada gambar 2.1 di atas. Kemudian akan terbuka sebuah lembar kerja seperti gambar 2.2 di bawah ini.



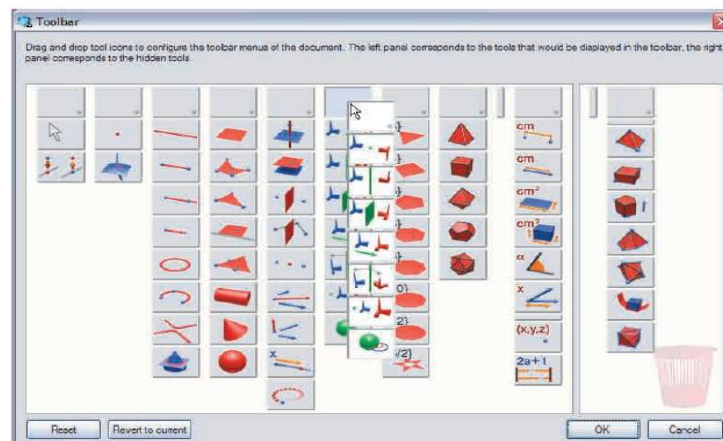
Gambar 2.2. Tampilan Awal Halaman Dokumen Baru Cabri 3D

Sebuah halaman kerja dokumen baru *software Cabri 3D* terdiri dari area kerja yang merupakan area yang berwarna putih (latar belakang) dan area yang berwarna abu-abu (bidang dasar)., latar belakang dan bidang dasar. Terdapat banyak *tools* dalam *software Cabri 3D* yang dapat digunakan untuk mempermudah penyelesaian masalah dalam pembelajaran matematika khususnya geometri. Adapun *tool-tool* tersebut dapat kita lihat pada gambar 2.3 di bawah ini.



Gambar 2.3. Tampilan Tools Software Cabri 3D

Masing-masing *tools software Cabri 3D* memiliki menu perintah. Adapun menu-menu perintah dalam *tools software Cabri 3D* adalah sebagai berikut.



Gambar 2.4. Menu Perintah pada Masing-Masing Tools Software Cabri 3D

1. Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung

Salah satu materi geometri yang dipelajari di kelas IX (dalam depdiknas, 2013) adalah bangun ruang sisi lengkung. Bangun ruang sisi lengkung merupakan materi yang mempelajari tentang bangun ruang kerucut, tabung dan bola. Di dalam penelitian ini, ruang lingkup materi yang dibahas yaitu mengenai pengertian tabung dan kerucut, mengenali unsur-unsur tabung dan kerucut, menggambar jaring-jaring tabung dan kerucut, serta menentukan luas permukaan tabung dan kerucut. Berikut ini akan diuraikan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi materi bangun ruang sisi lengkung. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel:

Tabel 2.4
Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung

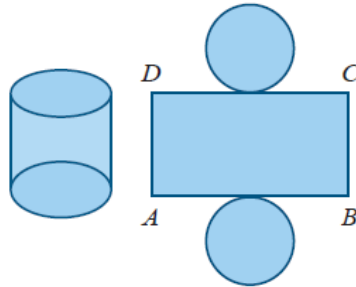
| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.7 Menentukan luas selimut dan volume tabung, kerucut dan bola | <ol style="list-style-type: none">1. Membuat dan mengenali bangun tabung, kerucut beserta unsur-unsurnya.2. Menggambar jaring-jaring tabung dan kerucut.3. Menentukan luas permukaan tabung.4. Menentukan luas permukaan kerucut. |

Materi yang akan dibahas adalah materi bangun ruang sisi lengkung khususnya pengertian, unsur-unsur, jaring-jaring serta luas permukaan bangun tabung dan kerucut dalam buku Kementrian dan Kebudayaan (2015:183-216) untuk kelas IX SMP/MTs semester I, adalah sebagai berikut:

1. Tabung

Tabung merupakan bangun ruang sisi lengkung yang dibentuk oleh dua buah lingkaran identik yang sejajar dan sebuah persegi panjang yang mengelilingi kedua lingkaran tersebut. Tabung memiliki tiga sisi yakni dua

sisi datar dan satu sisi lengkung. Benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang menyerupai tabung adalah tong sampah, kaleng susu, lilin, pipa dan lain-lain.



Gambar 2.5. Jaring-Jaring Tabung

Luas tabung ekuivalen dengan jumlah semua luas bangun penyusun dari jaring-jaring tabung. Jaring-jaring tabung terdiri dari dua buah lingkaran dan satu persegi panjang. Perhatikan jaring-jaring tabung pada gambar 7 di atas. Misalkan tabung tersebut memiliki jari-jari r dan tinggi $AD=BC$ sebagai t , maka:

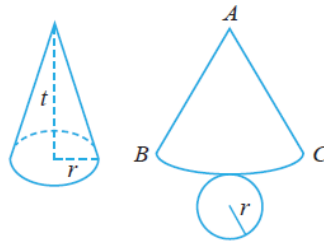
$$\begin{aligned}
 \text{Luas Permukaan Tabung} &= \text{Luas jaring-jaring tabung} \\
 &= 2 \times \text{luas lingkaran} + \text{luas ABCD} \\
 &= (2 \times \pi r^2) + (AB \times BC) \\
 &= 2\pi r^2 + (2\pi r \times t) \\
 &= 2\pi r (r + t)
 \end{aligned}$$

Jadi, Luas Permukaan Tabung = $2\pi r (r + t)$

2. Kerucut

Kerucut merupakan bangun ruang sisi lengkung yang dibentuk oleh sebuah lingkaran dan sebuah juring. Kerucut memiliki dua sisi yakni satu sisi datar

dan satu sisi lengkung. Contoh kerucut dalam kehidupan sehari-hari adalah *cone* eskrim, topi ulang tahun dan lain-lain.



Gambar 2.6. Jaring-Jaring Kerucut

Sama seperti menghitung luas permukaan tabung, luas permukaan kerucut dapat dilakukan dengan menjumlahkan luas dari jaring-jaring kerucut. Jaring-jaring kerucut terdiri dari sebuah lingkaran dan sebuah juring seperti gambar 8 di atas. Sehingga luas permukaan kerucut adalah luas lingkaran ditambah luas juring ABC.

$$\begin{aligned} \text{Luas Permukaan Kerucut} &= \text{Luas Lingkaran} + \text{Luas Juring ABC} \\ &= \pi r^2 + \pi r s \\ &= \pi r (r + s) \end{aligned}$$

dengan s = garis pelukis kerucut.

Jadi, Luas Permukaan Kerucut = $\pi r (r + s)$

2. Hubungan penggunaan *software Cabri 3D* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika

Hasil belajar siswa akan baik jika kita menggunakan media dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Menurut Rusman (2017:217), salah satu fungsi media dalam pembelajaran adalah meningkatkan hasil dan proses dalam pembelajaran. Hal ini dapat membantu siswa dalam membayangkan hal-hal matematis yang kadang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Seperti

yang dikemukakan oleh Rusman (2017:233) teknologi komputer telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran salah satunya dengan mempermudah dan memperjelas materi yang begitu beragam dan memberikan contoh yang konkret.

Geometri merupakan salah satu materi dalam pembelajaran yang bersifat abstrak. Akhirni (2015:93) mengindikasikan adanya kesulitan dalam belajar matematika khususnya materi bangun ruang sehingga perlu mendapat perhatian yang serius. Dalam pembelajaran geometri dibutuhkan suatu media agar siswa dapat dengan mudah memahami mengenai bangun datar dan bangun ruang.

Software Cabri 3D adalah sebuah program yang dapat membantu dalam pembelajaran geometri karena dapat menampilkan menu-menu yang lengkap meliputi bangun datar dan bangun ruang sehingga pembelajaran geometri yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dengan penggunaan *Cabri 3D*. *Software Cabri 3D* memiliki menu-menu yang lengkap untuk membantu pembelajaran matematika materi geometri.

Berdasarkan dengan hal yang telah dipaparkan di atas, *software Cabri 3D* dapat menjadi media pembelajaran yang memungkinkan untuk mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi geometri. Dengan *software Cabri 3D* siswa dapat lebih mudah membayangkan bangun-
bangun geometri tiga dimensi.

3. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dari penelitian ini penulis merujuk dari beberapa hasil penelitian terdahulu, diantaranya adalah:

1. Penelitian dalam jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Tahun III Nomor 2, Desember 2015, hal. 91-100 dari Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta yang ditulis oleh Ari Akhirni dan Ali Mahmudi yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan *Cabri 3D* dan Geogebra pada Pembelajaran Geometri ditinjau dari Hasil Belajar dan Motivasi”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh pemanfaatan *Software Cabri 3D* ditinjau dari hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa, pengaruh pemanfaatan *Software Geogebra* ditinjau dari hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa, dan melihat pengaruh yang lebih baik antara pemanfaatan *Software Cabri 3D* dan Geogebra ditinjau dari hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *pretest-posttest nonequivalent group design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk hasil belajar dan angket untuk motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah pemanfaatan *Software Cabri 3D* berpengaruh baik ditinjau dari hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa, pemanfaatan *Software Geogebra* berpengaruh baik ditinjau dari hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa, dan tidak ada perbedaan pengaruh antara pemanfaatan *Software Cabri 3D* dan Geogebra ditinjau dari hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa.

2. Penelitian dalam Prosiding Seminar Nasional Sains dan Pendidikan Sains VIII, Fakultas Sains dan Matematika, UKSW Salatiga, 15 Juni 2013, Vol 4, No.1, ISSN:2087-0922 yang ditulis oleh Merry Larasati dan M.Andy Rudhito dari Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sanata Dharma yang berjudul “Pemanfaatan Program *Cabri 3D* dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Kedudukan Titik, Garis dan Bidang dalam Ruang Dimensi Tiga Kelas X”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *Cabri 3D* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan melihat perbandingan antara pembelajaran yang menggunakan *Cabri 3D* dengan pembelajaran konvensional melalui pembelajaran remedial. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif-deskriptif dan kuantitatif. Data penelitian dikumpulkan dengan cara observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru matematika, hasil tes tertulis, wawancara dan kuisioner. Peneliti melakukan tes awal untuk mengetahui hasil belajar pembelajaran konvensional oleh guru di kedua kelas. Hasil penelitian berupa deskripsi proses pembelajaran remedial dan perbandingan hasil belajar dari kedua kelas dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas dengan menggunakan *Cabri 3D* dalam pembelajaran matematika lebih tinggi rata-ratanya dibandingkan kelas yang tidak menggunakan *Cabri 3D*. berdasarkan hasil kedua pembelajaran tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Cabri 3D* memiliki efektivitas lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional dan dapat membantu meningkatkan

hasil belajar siswa dalam pokok bahasan kedudukan titik, garis dan bidang pada dimensi tiga.

3. Penelitian dalam Jurnal pendidikan Matematika Vol 1, No.1, April 2016 yang ditulis oleh Yudi Khoerul Umam dari Universitas Muhammadiyah Tangerang yang berjudul “Pengaruh penggunaan *Software Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar Matematika Siswa Kelas VII”. Penelitian ini untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh *software Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar matematika siswa. Desain penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan *Software Macromedia Flash 8* dengan hasil rata-rata pada kelas eksperimen $\overline{Y_1} = 19,900$ dan pada kelas kontrol $\overline{Y_2} = 17,700$ dan juga hasil penelitian ini juga menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Software Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar matematika siswa setelah didapatkan bahwa $t_{hitung} = 2,910 > 2,002 = t_{(0,987;(58))}$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Berikut akan disajikan tabel perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan sekarang dan penelitian terdahulu:

Tabel 2.3
Perbedaan Penelitian

| No. | Nama Peneliti | Tahun Penelitian | Jenis Penelitian | Software yang digunakan | Judul |
|-----|-----------------------------------|------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|---|
| 1. | Ari Akhimi dan Ali Mahmudi | 2015 | Kuantitatif | <i>Cabri 3D</i> dan <i>Geogebra</i> | Pengaruh Pemanfaatan <i>Cabri 3D</i> dan <i>Geogebra</i> pada Pembelajaran Geometri ditinjau dari Hasil Belajar dan Motivasi |
| 2. | Merry Larasati dan M.Andy Rudhito | 2013 | kualitatif-deskriptif dan kuantitatif | <i>Cabri 3D</i> | Pemanfaatan Program <i>Cabri 3D</i> dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Kedudukan Titik, Garis dan Bidang dalam Ruang Dimensi Tiga Kelas X |
| 3. | Yudi Khoerul Umam | 2016 | Kuantitatif | <i>Macromedia Flash 8</i> | Pengaruh penggunaan <i>Software Macromedia Flash 8</i> terhadap hasil belajar Matematika Siswa Kelas VII |
| 4. | Oktari Yulika | 2019 | Kuantitatif | <i>Cabri 3D</i> | Pengaruh penggunaan <i>software Cabri 3D</i> terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IX MTs Aulia Cendekia Palembang |

4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh penggunaan *Software Cabri 3D* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IX MTs Aulia Cendekia Palembang. Dengan rumusan H_0 dan H_a sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan *Software Cabri 3D* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa di kelas IX MTs Aulia Cendekia Palembang.

H_a : Ada pengaruh penggunaan *Software Cabri 3D* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa di kelas IX MTs Aulia Cendekia.