

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Ada pengaruh penggunaan *Software Cabri 3D* terhadap hasil belajar matematika siswa dalam ranah kognitif kelas IX di MTs Aulia Cendekia Palembang.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah diperoleh, saran peneliti yang dapat disampaikan antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru, penggunaan *Software Cabri 3D* dapat menjadi salah satu alternatif sebagai media pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, *Software Cabri 3D* sebaiknya digunakan untuk menambah pengalaman belajar baru dalam belajar matematika sehingga mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya
  - a. *Software Cabri 3D* ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
  - b. *Software Cabri 3D* memiliki kelemahan tidak dapat digunakan untuk membuka jaring-jaring pada bangun ruang sisi lengkung, jadi

disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengambil materi bangun ruang sisi datar.

- c. Sebaiknya jika ingin menginstallkan *Software Cabri 3D* ini kepada siswa, gunakanlah waktu yang berlainan dengan waktu penelitian sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran.
- d. Menggunakan *Software Cabri 3D* dengan membuat instrumen penelitian seperti LKPD sesuaikan dengan waktu pertemuan.
- e. Dalam proses pembelajaran, siapkan prasarana yang lengkap seperti proyektor. Sehingga saat menjelaskan tidak perlu mendatangi kelompok satu persatu.
- f. Selain aspek kognitif, peneliti selanjutnya dapat mencoba untuk meneliti hasil belajar dalam aspek lainnya seperti aspek afektif dan psikomotorik.
- g. Untuk penelitian yang sifatnya membandingkan sebaiknya dilakukan perlakuan yang tidak terlalu berbeda jauh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Misalnya di kelas eksperimen menggunakan suatu *software*, kelas kontrol setidaknya menggunakan alat peraga sederhana seperti bangun dari karton.