

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *Cabri 3D* pada materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII di MTs Darul Ilmi Banjarbaru adalah sebesar 54,85 dan termasuk dalam kategori kurang.
2. hasil belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *Cabri 3D* materi bangun ruang sisi datar pada siswa kelas VIII di MTs Darul Ilmi Banjarbaru memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,00 termasuk dalam kategori baik.
3. Penggunaan *Cabri 3D* efektif digunakan dalam pembelajaran materi Bangun Ruang Sisi Datar di kelas VIII MTs Darul Ilmi Banjarbaru. Visualisasi objek geometri tiga dimensi yang interaktif melalui Cabri 3D membantu peserta didik memahami konsep bangun ruang dengan lebih baik, meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Matematika

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti *Cabri 3d* sebagai alternatif dalam mengajarkan materi geometri, sehingga dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

2. Bagi Siswa

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti software *Cabri 3d* agar dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti perangkat komputer dan pelatihan bagi guru agar mampu mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi materi, jenjang pendidikan, maupun penggunaan software lain yang sejenis, sehingga dapat memberikan hasil yang lebih bervariasi dan mendalam.

5. Bagi Pengembangan Ilmu Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam

pengembangan pembelajaran matematika berbasis teknologi, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada materi yang bersifat abstrak.