

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa pendidikan matematika FKIP Universitas Jambi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan *self-efficacy* mahasiswa pendidikan matematika FKIP Universitas Jambi pada penelitian pembelajaran secara daring pada materi bangun datar dan ruang berbantuan *cabri* yang menggunakan subjek penelitian sebanyak 4 orang mahasiswa, keempat subjek tersebut memenuhi ketiga dimensi *self-efficacy* mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*.

Untuk Subjek CG1 memenuhi dimensi pertama *level* dimana CG1 yakin dalam menghadapi tugas mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* yang sulit karena sebelum mengajar CG1 sudah cukup berlatih dan memahami apa yang akan diajarkan serta CG1 yakin dalam merencanakan tugas mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* karena menurut CG1 *cabri* itu sendiri didesain untuk memudahkan guru untuk mengajar materi pada lingkup geometri. Untuk dimensi kedua *strength* CG1 bertahan lebih lama saat mengalami kesulitan dimana siswa tidak memiliki aplikasi *cabri*, CG1 tetap bertahan mengajar dengan membuat video pembelajaran berbantuan *cabri* untuk membantu siswa mengerjakan LKPD, sehingga pembelajaran tetap dapat terlaksana dan G1 ulet dalam berusaha mengatasi tantangan yakni masih barunya siswa mengenal aplikasi *cabri* ketika mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*. Serta dimensi ketiga yakni *generality* CG1 yakin dalam menghadapi berbagai situasi ketika mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*, salah satunya tidak semua siswa memiliki komputer/laptop di rumah dan CG1 yakin untuk

mengantisipasi situasi mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* yang belum pernah dilalui karena sebelumnya mahasiswa pernah mengajar secara daring.

Untuk Subjek CG2 memenuhi dimensi pertama *level* dimana CG2 yakin dalam menghadapi tugas mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* yang sulit karena dengan berbantuan *cabri* bisa membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pada materi yang CG2 ajarkan dan CG2 yakin dalam merencanakan tugas mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*. Untuk dimensi kedua yaitu *strength*, CG2 bertahan lebih lama saat mengalami kesulitan dalam mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* dan CG2 ulet dalam berusaha mengatasi tantangan yakni terdapat siswa yang tidak memperhatikan ketika CG2 mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*. Serta dimensi ketiga yakni *generality* CG2 yakin dalam menghadapi berbagai situasi ketika mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*, dimana situasinya adalah siswa yang jarang merespon chat digrup *whatsapp* saat pembelajaran dan juga CG2 yakin untuk mengantisipasi situasi mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* yang belum pernah dilalui karena CG2 telah menyusun terlebih dahulu rancangan pembelajaran yang akan dilakukannya secara daring berbantuan *cabri* dalam bentuk RPP dan CG2 yakin atas kemampuannya sendiri dapat melakukan tugas mengajar dengan baik dengan berbantuan *cabri* nantinya.

Untuk Subjek CG3 memenuhi dimensi pertama *level* dimana CG3 yakin dalam menghadapi tugas mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* yang sulit karena sebelumnya CG3 telah menyiapkan RPP dan lebih mempelajari

cabri terkait dengan materi yang akan CG3 ajarkan dan CG3 sudah yakin dalam merencanakan tugas mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* karena karena CG3 membuat perangkat pembelajarannya sendiri dan berdiskusi bersama teman-teman dari tim penelitiannya *cabri* jika menemui kesulitan saat merencanakan tugas mengajarnya. Untuk dimensi kedua *strength*, CG3 telah bertahan lebih lama saat mengalami kesulitan yakni tidak semua siswa memiliki laptop untuk menjalankan aplikasi *cabri* dalam mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*. untuk mengatasi kesulitan tersebut CG3 membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang mana setiap kelompok memiliki minimal 1 laptop CG3. CG3 juga ulet dalam berusaha mengatasi tantangan ketika mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*, dimana tantangannya adalah masih barunya siswa mengenal aplikasi *cabri* dan belajar menggunakan *virtual meeting zoom*. Serta dimensi ketiga yakni *generality* CG3 yakin dalam menghadapi situasi siswa yang susah merespon baik saat di grup *whatsapp* ataupun saat pembelajaran menggunakan *virtual meeting zoom* ketika mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*. Solusi yang CG3 lakukan untuk situasi tersebut adalah memancing keaktifan siswa seperti memberikan pertanyaan dan menjawab LKPD bersama-sama. CG3 juga yakin untuk mengantisipasi situasi mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* yang belum pernah dilalui dengan meminta saran kepada teman, guru serta pembimbing yang juga lebih mengetahui pembelajaran secara daring berbantuan *cabri* agar bisa mengantisipasi saat CG3 mengajar nantinya.

Untuk Subjek CG4 memenuhi dimensi pertama *level* dimana CG4 yakin dalam menghadapi tugas mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*

yang sulit karena aplikasi *cabri* ini membantu CG4 mengajar matematika secara daring untuk pembuktian materi yang akan diajarkan dengan tepat dan dapat menunjukkan pembuktian teorema pythagoras dengan lebih jelas dan teliti kepada siswa dan CG4 juga yakin dalam mempersiapkan materi dengan berbantuan *cabri* karena menurut CG4 *cabri* sendiri memang didesain untuk mempermudah guru untuk mengajar materi pada lingkup geometri. Untuk dimensi kedua *strength* CG4 dapat bertahan lebih lama saat mengalami kesulitan dalam mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* diantaranya butuh waktu yang cukup lama untuk siswa dapat mengoperasikan aplikasi *cabri*. Menghadapi ini, CG4 mengatasinya dengan menyiapkan video pembelajaran dengan menggunakan *cabri* sehingga pembelajaran tetap dapat dilanjutkan dan juga CG4 ulet dalam berusaha mengatasi tantangan ketika mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*. Serta dimensi ketiga yakni *generality* CG4 yakin dalam menghadapi situasi ketika mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* dimana situasi yang CG4 hadapai ialah saat mengajar di grup *whatsapp* siswanya jarang merespon pesan yang CG4 berikan dan hanya melihat pesan yang CG4 bagikan dan juga CG4 yakin untuk mengantisipasi situasi mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri* yang belum pernah dilalui. karena sebelumnya mahasiswa telah mempelajari *cabri* ini sebelumnya di mata kuliah. Jadi a CG4 akan berusaha semaksimal mungkin untuk mengajarkan siswa belajar dengan berbantuan *cabri* dengan pengetahuan dan pengalaman CG4 selama kuliah.

Self-efficacy keempat subjek dipengaruhi oleh empat faktor yakni pengalaman performasi, pengalaman vikarius, persuasi sosial dan keadaan emosi. Hal tersebut berupa pengalaman kesulitan subjek mengajar secara daring

terdahulu dan pengalaman pada pertemuan sebelumnya dalam mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*, kemudian pengalaman dari guru lain yang mengajar matematika secara daring dan pengalaman teman sebaya yang juga mengajar matematika secara daring berbantuan *cabri*, saran dan penguatan dari orang lain, serta subjek yang tetap tenang, tekun, tidak mengeluh maupun berputus asa dan fokus melanjutkan tugas mengajarnya. Faktor lain juga ditemukan yaitu pengaruh kondisi lingkungan subjek mengajar dimana tempat dan fasilitas subjek CG2 dan CG3 sedikit lebih terbatas daripada tempat dan fasilitas subjek CG1 dan CG4. Sehingga CG1 dan CG4 memiliki *self-efficacy* yang sedikit lebih rendah dibandingkan dengan *self-efficacy* subjek CG2 dan CG3.

5.2 Implikasi

Secara garis besar penelitian ini mendeskripsikan *self-efficacy* yang dimiliki mahasiswa pendidikan matematika FKIP Universitas Jambi pada saat penelitian pembelajaran secara daring materi bangun datar dan ruang berbantuan *cabri*. Sehingga implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang pembelajaran dan bahan ajar yang sesuai dan rekomendasi penggunaan aplikasi *cabri* sebagai media bantu pembelajaran secara daring untuk materi bangun datar dan ruang.
2. Dapat dijadikan sebagai salah satu bahan informasi dan pandangan untuk membantu penelitian yang lebih luas.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, saran dari penulis antara lain:

1. Kepada calon tenaga pendidik, kiranya dengan penelitian ini bisa memahami pentingnya memiliki *self-efficacy* yang tinggi saat mengajar kedepannya. Serta dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi calon tenaga pendidik dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yaitu *cabri* pada saat mengajar secara daring pada materi bangun datar dan ruang agar lebih yakin untuk menyelesaikan tugas mengajar yang dimiliki.
2. Kepada siswa diharapkan dapat merubah kebiasaan belajar mereka pada pembelajaran secara daring yang kurang baik seperti tidak merespon saat pembelajaran dan diharapkan dapat lebih aktif lagi selama belajar, agar dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
3. Kepada peneliti lainnya, perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang *self-efficacy* mahasiswa pendidikan matematika pada saat pembelajaran secara daring materi bangun datar dan ruang berbantuan *cabri* dengan inovasi pembelajaran penerapan langsung didalam kelas.
4. Kepada pembaca, hasil peneliti ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan informasi dan pandangan untuk membuat penelitian yang lebih luas tentang *self-efficacy* mahasiswa pendidikan matematika pada saat pembelajaran secara daring materi bangun datar dan ruang berbantuan *cabri*.