

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 14 Garut kelas yang diberi perlakuan model *Guided Discovery Learning* adalah kelas X-3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah sebanyak 30 orang siswa, dan kelas yang diberi model *Problem Based Learning* adalah kelas X-1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah sebanyak 30 orang siswa. Kedua kelas diberikan *pretest* dan *posttest* dengan hasil sebagai berikut.

1. Siswa yang mendapatkan model *guided discovery learning* berbantuan media konkrit mengalami peningkatan kemampuan berpikir reflektif matematis, dengan nilai gain ternormalisasi sebesar 0,6663. Sementara siswa yang mendapatkan model *problem based learning* berbantuan media konkrit mengalami peningkatan kemampuan berpikir reflektif matematis, dengan nilai gain 0,5017. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir reflektif matematis bagi siswa yang mendapatkan model *guided discovery learning* berbantuan media konkrit lebih tinggi peningkatannya dibanding siswa yang mendapatkan model *problem based learning* berbantuan media konkrit.
2. Berdasarkan analisis angket, sebanyak 4 siswa (13,3%) memberikan respon pada kategori sangat baik, 21 siswa (70%) pada kategori baik, dan 5 siswa (16,7%) pada kategori cukup. Tidak ada siswa yang memberikan respon pada kategori kurang maupun sangat kurang. Hal ini menunjukkan GDL sesuai karakteristik belajar siswa karena melibatkan mereka aktif dalam menemukan konsep, membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, sejalan dengan penelitian sebelumnya yang membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Guru matematika disarankan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berbantuan media konkret seperti dadu dan koin, khususnya

dalam pembelajaran materi peluang. Model ini mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam dan merangsang kemampuan berpikir reflektif matematis mereka.

2. Untuk Siswa

Siswa hendaknya lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya ketika diberikan kesempatan untuk menemukan konsep melalui media konkret. Kegiatan tersebut dapat mengasah kemampuan berpikir reflektif dan membantu pemahaman konsep matematika secara lebih bermakna.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model *Guided Discovery Learning* berbantuan media konkret pada materi lain di pelajaran matematika atau pelajaran lainnya, serta menggunakan jumlah subjek yang lebih besar dan beragam agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

4. Untuk Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi penggunaan media konkret dan mendukung inovasi pembelajaran seperti penerapan model *Guided Discovery Learning*, agar suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual.