

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap data hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah yang diajarkan menggunakan model pembelajaran POGIL berbantuan *question card* memiliki rata-rata 74,4% berkategori baik dengan mencapai ketuntasan sebanyak 15 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa.
2. Kemampuan pemecahan masalah yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional berbantuan *question card* memiliki nilai rata-rata 59,6% berkategori cukup baik dengan mencapai ketuntasan sebanyak ketuntasan sebanyak 10 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak siswa 8 siswa.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran POGIL berbantuan *question card* lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional berbantuan *question card* berdasarkan hasil pencapaian aspek indikator kemampuan pemecahan masalah dan ketuntasan hasil belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang bisa dipaparkan dari penelitian ini, antara lain:

1. Penggunaan model pembelajaran *Process Oriented Guided Inquiry Learning* (POGIL) berbantuan question card dapat dianggap sebagai alternatif yang lebih efektif dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model POGIL berbantuan *question card* mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional berbantuan *question card*.
2. Penting bagi guru untuk merancang strategi pembelajaran yang menarik dan menghibur agar siswa tetap terlibat dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.
3. Guru juga perlu memberikan perhatian khusus terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga usaha dalam proses pembelajaran tidak akan sia-sia.
4. Pemanfaatan alat bantu dan media pembelajaran, seperti question card dan media lainnya, dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif. Hal ini juga dapat mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.