

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang telah dikemukakan pada beberapa bab sebelumnya, dalam bab ini akan dikemukakan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.

#### A. Kesimpulan

1. Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang memperoleh pembelajaran *quick on the draw* lebih baik secara signifikan daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
2. *Habits of mind* siswa yang memperoleh pembelajaran *quick on the draw* tidak berbeda secara signifikan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

#### B. Implikasi

Mengacu pada hasil-hasil penelitian sebagaimana yang diungkapkan di atas, maka implikasi dari hasil-hasil tersebut diuraikan berikut ini.

1. Pembelajaran *quick on the draw* dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa yang meliputi keempat indikator yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan sejumlah data, memberikan penjelasan berdasarkan fakta dan aturan, menyusun pembuktian langsung, dan penarikan kesimpulan logis berdasarkan aturan namun tidak meningkat pada indikator penarikan kesimpulan berdasarkan keserupaan data.
2. Pembelajaran *quick on the draw* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *habits of mind* siswa, tetapi nampak kecenderungan *habits of mind* siswa.

### C. Rekomendasi

Dari beberapa kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas, diajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran *quick on the draw* dapat digunakan layak diterapkan di SMP sebagai pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan penalaran matematis dan *habits of mind* siswa.
2. Dalam pembelajaran *quick on the draw*, skor N-Gain kemampuan penalaran matematis siswa pada indikator penarikan kesimpulan berdasarkan keserupaan data dan memberikan penjelasan berdasarkan fakta dan aturan masih berada pada klasifikasi rendah, diharapkan untuk penelitian berikutnya indikator ini dapat menjadi bahan penelitian lanjutan agar kemampuan penalaran matematis siswa untuk lebih meningkat.
3. Pembelajaran *quick on the draw* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *habits of mind* siswa, seyogyanya jika dilakukan penambahan waktu penelitian, maka akan menunjukkan hasil yang lebih baik.
4. Hasil temuan dalam penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran *quick on the draw* belum dapat mengoptimalkan *habits of mind* siswa pada indikator mempertanyakan dan menemukan masalah serta mengambil resiko bertanggung jawab, dengan begitu sangat menarik untuk dikaji lebih dalam.