

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Model *Guided Discovery Learning*

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Menurut Suprijono (2013, hlm. 46), “Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial”. Dalam hal ini model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah model *Guided Discovery*. Suryosubroto (2009, hlm. 178) memaparkan sebagai berikut:

Model *discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Penggunaan model *discovery* dalam proses belajar mengajar, memperkenalkan siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja.

Kemudian model *discovery learning* dibagi menjadi dua jenis yang setiap jenisnya mempunyai kelebihan masing-masing. Suwangsih dan Tiurlina (2006, hlm. 204) mengatakan bahwa model pembelajaran penemuan atau *discovery learning* dibagi menjadi dua jenis, yaitu pembelajaran penemuan murni (*free discovery learning*) dan pembelajaran penemuan terarah atau penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*).

Menurut Markaban (2008, hlm. 11), “Model pembelajaran *Guided Discovery* adalah metode pembelajaran yang melibatkan suatu dialog/interaksi antara siswa dan guru dimana siswa mencari kesimpulan yang diinginkan melalui suatu urutan pertanyaan yang dilakukan oleh guru”. Pendapat Markaban mengenai pengertian model *Guided Discovery Learning* pun sama halnya dengan pendapat menurut Melani, Harlita dan Sugiharo (2012, hlm. 99), “*Guided discovery learning* mengharuskan siswa menggunakan informasi untuk mengkonstruksi pemahamannya sendiri sehingga pemahaman materi lebih berbekas dalam diri siswa”.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Guided Discovery Learning* atau pembelajaran penemuan terbimbing merupakan model pembelajaran yang menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa belajar secara aktif dan mandiri dalam menemukan suatu konsep atau teori, pemahaman, dan pemecahan masalah. Proses penemuan tersebut membutuhkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing. Banyaknya bantuan yang diberikan guru tidak mempengaruhi siswa untuk melakukan penemuan sendiri.

1. Langkah-Langkah Model *Guided Discovery Learning*

Saat proses pembelajaran, diperlukan adanya langkah-langkah yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Langkah-langkah pembelajaran yang tepat juga sangat menentukan keberhasilan suatu model pembelajaran. Sedangkan pelaksanaan *Guided Discovery Learning* menurut Hanafiah dan Suhana (2010, hlm. 77), “pelaksanaan ini dimulai dari pertanyaan inti, guru mengajukan berbagai pertanyaan yang melacak, dengan tujuan untuk mengarahkan peserta didik ke titik kesimpulan yang diharapkan. Selanjutnya siswa melakukan percobaan untuk membuktikan pendapat yang dikemukakannya”.

Suryosubroto (2009, hlm. 184) mengemukakan langkah-langkah model penemuan sebagai berikut:

- a. Identifikasi kebutuhan siswa.
- b. Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi yang akan dipelajari.
- c. Seleksi bahan, dan problema/tugas-tugas.
- d. Membantu memperjelas:
 - 1) Tugas/problema yang akan dipelajari.
 - 2) Peranan masing-masing siswa.
- e. Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan.
- f. Mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa.
- g. Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan.
- h. Membantu siswa dengan informasi/data, jika diperlukan oleh siswa.
- i. Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses.

- j. Merangsang terjadinya interaksi antarsiswa dengan siswa.
- k. Memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan.
- l. Membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya.

Menurut Bruner (dalam Winataputra, 2008, hlm. 3.19), “Tahap-tahap penerapan belajar penemuan, yaitu; 1) *stimulus* (pemberian perangsang/stimuli), 2) *problem statement* (mengidentifikasi masalah), 3) *data collection* (pengumpulan data), 4) *data processing* (pengolahan data), 5) verifikasi, dan 6) generalisasi”.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *Guided Discovery Learning* dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a) *Stimulus* (memberikan pertanyaan atau menganjurkan siswa untuk mengamati gambar maupun membaca buku mengenai materi).
- b) *Problem statement* (memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis).
- c) *Data collection* (memberikan kesempatan kepada siswa mengumpulkan informasi).
- d) *Data processing* (mengolah data yang telah diperoleh oleh siswa).
- e) Verifikasi (mengadakan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis)
- f) Generalisasi (mengadakan penarikan kesimpulan).

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Guided Discovery Learning*

a. Kelebihan dari model *Guided Discovery Learning* menurut Hosnan (2014, hlm. 287) adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- 4) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.

- 5) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
- 6) Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 7) Melatih siswa belajar mandiri.
- 8) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena siswa berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

b. Kekurangan dari model *Guided Discovery Learning* menurut Hosnan (2014, hlm. 287) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing.
- 2) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
- 3) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan model ini.

B. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Arends (2008, hlm. 41), "PBL adalah pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi masalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan". Sedangkan menurut Sanjaya (2009, hlm. 214), "PBL dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah".

Model pembelajaran berbasis masalah berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya, dalam model pembelajaran ini peranan guru adalah menyodorkan berbagai masalah, memberikan pertanyaan, dan memfasilitasi investigasi dan dialog. Berdasarkan pendapat dari Sari (2012, hlm. 1) memaparkan sebagai berikut:

Dalam model pembelajaran berbasis masalah, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menetapkan topik masalah yang akan dibahas, walaupun sebenarnya guru telah menetapkan topik masalah apa yang harus dibahas. Hal yang paling utama adalah guru menyediakan rancangan atau kerangka pendukung yang dapat meningkatkan kemampuan penyelidikan dan intelegensi siswa dalam berpikir. Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis. Model pembelajaran ini dapat terjadi jika guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan jujur, karena kelas itu

sendiri merupakan tempat pertukaran ide-ide siswa dalam menanggapi berbagai masalah.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang memberikan masalah kepada siswa dan siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan proses pembelajaran yang aktif. Sehingga pada model pembelajaran ini siswa dituntut untuk selalu aktif dalam kegiatan belajar.

1. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Arends (2008, hlm. 57) mengatakan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Orientasi siswa terhadap masalah: Menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
- b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar: Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok: Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pelaksanaan tugas, misalnya berupa laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
- e. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka tempuh atau gunakan.

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Orientasi siswa terhadap masalah.
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar.
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

1) Kelebihan Model *Problem Based Learning* menurut Warsono dan Hariyanto (2012, hlm. 152) adalah sebagai berikut:

- a) Siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan tertantang untuk menyelesaikan masalah tidak hanya terkait dengan pembelajaran di kelas tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (*real world*).
- b) Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman.
- c) Makin mengakrabkan guru dengan siswa.
- d) Membiasakan siswa melakukan eksperimen.

2) Kekurangan Model *Problem Based Learning* menurut Warsono dan Hariyanto (2012, hlm. 152) adalah sebagai berikut:

- a) Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah.
- b) Seringkali memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang.
- c) Aktivitas siswa di luar sekolah sulit dipantau.

C. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Terdapat bermacam-macam cara berpikir, diantaranya berpikir vertikal, lateral, kritis, analitis, kreatif dan strategis. Tetapi pada penelitian ini akan difokuskan pada berpikir kreatif. Menurut Hariman (dalam Huda, 2011), “berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif dapat juga diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau pemikiran yang baru”.

Pehkonen (dalam Mahmudi, 2010, hlm. 3) mengatakan bahwa kreativitas tidak hanya terjadi pada bidang-bidang tertentu, seperti seni, sastra, atau sains, melainkan juga ditemukan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk matematika. Pembahasan mengenai kreativitas dalam matematika lebih ditekankan pada prosesnya, yakni proses berpikir kreatif. Oleh karena itu, kreativitas dalam matematika lebih tepat diistilahkan sebagai kemampuan berpikir kreatif matematis. Meski demikian, istilah kreativitas dalam matematika dipandang memiliki

pengertian yang sama dengan berpikir kreatif matematis, sehingga istilah keduanya dapat digunakan secara bergantian.

Berdasarkan definisi berpikir kreatif yang telah diuraikan di atas. Munandar (dalam Hendriana dkk, 2017, hlm. 113) menguraikan indikator berpikir kreatif secara rinci sebagai berikut:

1. Kelancaran meliputi: a. Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar; b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; dan c. Memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Kelenturan meliputi: a. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi; b. Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda; dan d. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keaslian meliputi: a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik; b. Memikirkan cara yang tak lazim; dan c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagiannya.
4. Elaborasi meliputi: a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; dan b. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk dapat berpikir *Fluency* (kelancaran), *Flexybility* (keluwesan), *Originalty* (keaslian) dan *Elaboration* (rinci).

D. Kemampuan *Self-Awareness*

“Kesadaran diri (*Self-Awareness*) merupakan ”modal dasar” konselor dalam menjalankan tugas. Pemahaman diri sendiri merupakan suatu kondisi yang diperlukan sebelum memulai proses pemahaman terhadap orang lain (Flurentin, 2011, hlm. 11). Sedangkan menurut Herlina (2009, hlm. 1), “*Self-Awareness* adalah kesadaran akan keberadaan dirinya, siapa dirinya, dari mana dia berasal, apa kelebihan dan kekurangan dirinya, apa tujuan hidupnya sampai pada tingkat untuk apa Tuhan menciptakan dirinya (manusia).”

Mendatu (2010), mengemukakan *Self-Awareness* adalah keadaan dimana seseorang bisa memahaminya dirinya sendiri dengan setepat-tepatnya. seseorang disebut memiliki *Self-Awareness* jika seseorang tersebut memahami emosi dan mood yang sedang dirasakan, kritis terhadap informasi mengenai dirinya sendiri, dan sadar tentang dirinya yang nyata.

Berdasarkan definisi kemampuan *Self-Awareness* yang telah diuraikan di atas. Lynn (dalam Hidayat, 2008, hlm. 9) menguraikan indikator kemampuan *Self-Awareness* secara rinci sebagai berikut:

1. Adanya pengetahuan yang dalam dan akurat mengenai diri dan emosi diri.
2. Adanya pemahaman dan peramalan mengenai reaksi emosi diri terhadap situasi.
3. Benar-benar mengetahui nilai-nilai dan keyakinan inti diri sendiri serta mengetahui dampak dan efek yang membahayakan dari nilai dan keyakinan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan *Self-Awareness* adalah wawasan mengenai diri sendiri atau wawasan mengenai alasan-alasan dari tingkah laku sendiri, pemahaman diri sendiri.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Pada dasarnya penelitian tidak akan berjalan dari nol secara murni, pada umumnya telah ada acuan yang mendasar atau penelitian yang sejenis. Oleh karena itu perlu mengenali penelitian yang terdahulu dan relevansinya.

Wardhani (2013) meneliti tentang Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode *Guided Discovery* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Segitiga Dan Segi Empat Kelas VII-B Smp Negeri 2 Kepanjen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase keaktifan belajar siswa pada siklus 1 sebanyak 62,5% pada pertemuan pertama dan 67,5% pada pertemuan kedua. Setelah dilakukan perbaikan pada kedua siklus, persentase keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 76,2% pada pertemuan pertama dan 85,7% pada pertemuan kedua.

Qorri'ah (2011) meneliti tentang Penggunaan Metode *Guided Discovery Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung di SMP Paramarta. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa peningkatan pemahaman konsep siswa pada kelompok yang menggunakan metode *Guided Discovery Learning* lebih baik dari pada peningkatan pemahaman konsep siswa pada kelompok yang menggunakan metode konvensional (metode ceramah). Hal ini terlihat berdasarkan hasil perhitungan uji-t yang sangat signifikan. Artinya, penggunaan metode *Guided Discovery Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung.

Jayanto dan Noer (2017) meneliti tentang Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Pembelajaran *Guided Discovery*. Berdasarkan hasil pembahasan kajian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Guided Discovery* dapat merangsang berpikir kreatif siswa dan membantu siswa dalam menemukan pengetahuan atau konsep yang baru. Karena pada pembelajaran *Guided Discovery* lebih mementingkan keterlibatan aktif siswa sendiri dalam memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip suatu konsep serta pengalaman dengan bimbingan guru untuk mendapatkan sebuah kesimpulan.

Rudyanto (2014) meneliti tentang Model *Discovery Learning* Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Hasil penelitian menunjukkan, 1) kemampuan berpikir kreatif mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 71,55 dan mencapai ketuntasan klasikal mencapai 90%; 2) rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas model *discovery learning* dengan pendekatan saintifik lebih baik dari pada kelas ekspositori; 3) karakter rasa ingin tahu dan keterampilan mengkomunikasikan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif; dan 4) Adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas model *discovery learning* dengan pendekatan saintifik.

Daliana (2016) meneliti tentang Deskripsi *Self-Awareness* dan kemampuan penalaran matematis siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Sokaraja. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan, 1) Siswa prestasi rendah memiliki *Self-Awareness* hanya sebatas mengenali perasaan dan perilaku, mengungkapkan pikiran, perasaan dan pendapat. Kemampuan penalaran matematis hanya sebatas terampil dalam menarik kesimpulan serta bernalar hanya pada materi sederhana; 2) Siswa prestasi sedang memiliki *Self-Awareness* sebatas mengenali kelebihan dan kekurangan, mengungkapkan pikiran, perasaan dan pendapat serta terampil

mengevaluasi diri. Kemampuan penalaran matematis sebatas mengajukan dugaan, menarik kesimpulan, menyusun bukti, menemukan pola serta mampu berpikir pada materi yang lebih rumit walaupun kurang teliti; 3) Siswa prestasi tinggi memiliki *Self-Awareness* dari mampu mengenali perasaan dan perilaku, mengenali kelebihan dan kekurangan, memiliki sikap mandiri, mampu membuat keputusan, serta mampu belajar dengan tekun dan sudah mampu mengembangkan dirinya.

Dari beberapa penelitian di atas persamaan penelitian ini adalah sama sama menggunakan model *Guided Discovery Learning* dan penelitian ini dilakukan di SMP sedangkan perbedaaan penelitian ini dengan penelitian di atas yaitu penelitian ini menggunakan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *Self-Awareness* siswa. Posisi peneliti pada penelitian ini adalah sebagai pendukung dari penelitian-penelitian di atas.

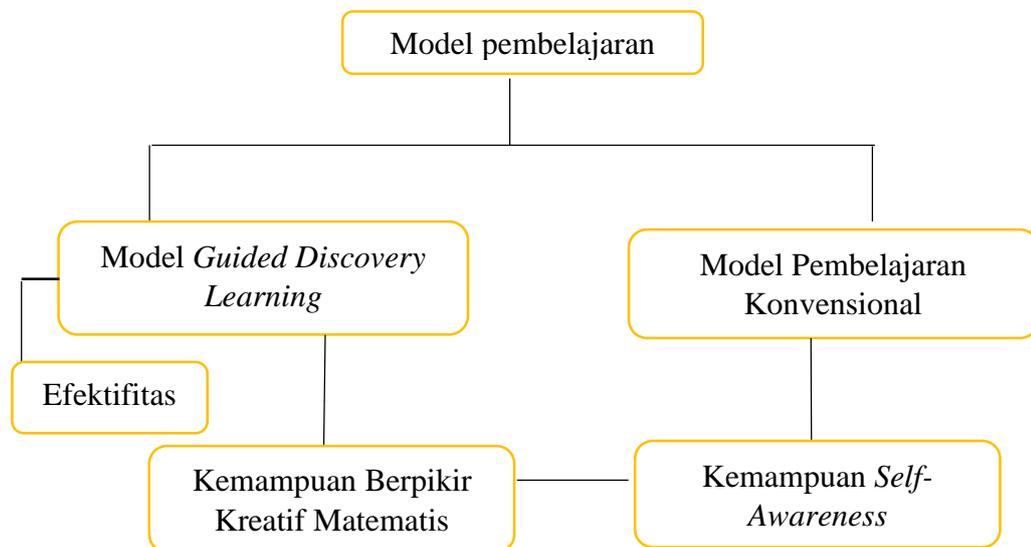
F. Kerangka Pemikiran

Pada dasarnya masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan pada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa agar mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya. Dalam pembelajarannya, siswa seakan-akan diberikan suatu materi yang sebenarnya mudah tetapi sangat sulit dimengerti oleh siswa. Hal ini bisa jadi karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru hanya menggunakan metode konvensional yang cenderung kaku, monoton dan kurang menggairahkan, sehingga siswa menjadi pasif dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan model konvensional dalam proses belajar mengajar tidak selamanya jelek, jika penggunaan model ini dipersiapkan dengan baik dan didukung dengan alat dan media yang baik pula kemungkinan mendapatkan hasil belajar yang baik. Dengan kemajuan dan semakin berkembangnya dunia pendidikan, muncul banyak model-model pembelajaran yang dapat disampaikan

secara optimal. Salah satunya yaitu model pembelajaran *Guided Discovery*. Dari pemikirberan di atas, digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

G. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Ruseffendi (2010, hlm. 25) mengatakan bahwa asumsi merupakan anggapan dasar mengenai peristiwa yang semestinya terjadi dan atau hekekat sesuatu yang sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan. Dengan demikian asumsi dalam penelitian ini yaitu:

- a. Model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis dan *Self-Awareness* siswa.
- b. Penyampaian materi dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *Self-Awareness* siswa.

2. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *Guided Discovery Learning* lebih tinggi daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- b. Kemampuan *Self-Awareness* siswa yang menggunakan model *Guided Discovery Learning* lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional.