

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan, serta dilakukannya analisis data yaitu :

1. Model pembelajaran *flipped classroom* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik dilihat dari hasil belajar pada kedua kelas sampel sebesar 75,519 dan 64,052. Karena $75,519 > 64,052$ maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada penerapan pembelajaran *flipped classroom* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada pembelajaran kooperatif. Hal ini, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classrom* efektif jika diterapkan dalam pembelajaran terhadap kemampuan representasi matematis. Sejalan dengan hasil tersebut, diperkuat dengan *output* hasil analisis varians pada variabel model pembelajaran yang diperoleh nilai *Sig.* $0,007 > 0,05$, yang berrati H_0 diterima menyatakan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif. Selanjutnya kolaborasi keaktifan belajar pada efektivitas model pembelajaran *flipped classroom* terhadap kemampuan representasi matematis dapat diperoleh nilai *Signifikan* sebesar $0,023 > 0,05$, yang berarti H_0 diterima. Dalam hal ini, kolaborasi yang tejalin antara model pembelajaran dnegan keaktifan belajar peserta didik sangat berpengaruh positif terhadap kemampuan representasi matematis.
2. Kemampuan representasi matematis pada kelas sampel dilihat dari tiap tingkatan keaktifan belajar peserta didik memiliki perbedaan hasil yang signifikan dengan hasil uji varians sebesar *Sig.* $0,002$. Karena $0,002 < \alpha(0,05)$ maka H_0 diterima. Sejalan dengan hasil analisis tersebut, hasil kemampuan representasi matematis kelas sampel pada tiap tingkatan keaktifan belajar juga dapat dilihat perbedaan hasil yang diperoleh dengan menggunakan nilai rata-rata tiap tingkatan keaktifan yang meliputi, kategori sedang sebesar 57,071, kategori tinggi sebesar 66,928, dan kategori sangat tinggi sebesar 69,682. Hal ini menunjukkan semakin tinggi tingkatan keaktifan belajar peserta didik maka akan berpengaruh positif terhadap kemampuan representasi matematis. Dilihat dari hasil interpretasi tiap kelas kemampuan representasi matematis pada tingkatan keaktifan

belajar hasil yang diperoleh berdasarkan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan menggunakan model *flipped classroom* sebesar 70,07 sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan model kooperatif sebesar 66,77. Karena $70,7 > 66,77$ maka diperoleh kelas eksperimen memiliki hasil kemampuan representasi matematis lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol dalam tingkatan keaktifan belajar. Apabila dilihat dari kurva pada masing-masing kelas, kelas eksperimen dengan model *flipped classroom* pada setiap tingkatan keaktifan belajar mengalami kenaikan yang signifikan sedangkan kelas kontrol dengan model kooperatif pada setiap tingkatan keaktifan belajar mengalami kenaikan yang tidak stabil. Meskipun begitu, hasil kemampuan representasi matematis pada masing masing kelas dalam setiap tingkatan keaktifan memiliki perbedaan satu sama lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saaran-saran yang dapat dikemukakan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru, agar dapat menyesuaikan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih inovatif dengan melibatkan banyak interaksi pada saat pembelajaran di kelas, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang berkesan dan mampu menjadikan siswa aktif. Oleh sebab itu, model *flipped classroom* berbantuan perangkat interaktif dalam *articulate storyline* dapat dijadikan salah satu alternatif yang mendukung proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai masukan atau pertimbangan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik
2. Bagi peserta didik, hendaknya harus meningkatkan kemampuan representasi matematis sesuai dengan tingkatan keaktifan belajar yang dimiliki. Peserta didik hendaknya lebih sering berlatih permasalahan atau soal-soal pada materi ajar yang diberikan, mencatat, merangkum materi dan ketidakfahaman dari permasalahan yang akan disampaikan pada pembelajaran di kelas nantinya
3. Bagi peneliti selanjutnya,
 - Bisa mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait efektivitas model *flipeed classroom* berbantuan *software articulate storyline* dengan materi dan mata pelajaran yang berbeda. Hal tersebut agar model *flipped classroom* berbantuan *software articulate storyline* dapat bermanfaat

dan menjadi rujukan untuk meningkatkan kemampuan dasar matematis

- Berhati-hati dalam memilih model pembelajaran dan variabel yang ditinjau agar dapat menghandel penelitian dengan baik sehingga hasil akhir yang diperoleh bisa maksimal

