

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dan pembahasan dari skripsi ini yaitu terdapat hipotesis penelitian H_0 : Tidak terdapat Pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap literasi numerasi siswa kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan. dan H_a : Terdapat Pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* terhadap literasi numerasi siswa kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan. Berdasarkan uji hipotesis yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan SPSS bahwa H_a diterima. Penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berpengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* lebih baik dibanding siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional.

5.2 Implikasi

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa praktisi pendidikan, khususnya guru matematika di tingkat SMP, dapat memanfaatkan temuan ini untuk meningkatkan pengajaran mereka. Model *flipped classroom* dapat dijadikan dasar untuk merancang unit pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa, yang dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep matematika dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Dukungan dan pelatihan yang memadai bagi guru dalam menerapkan model *flipped classroom* juga penting untuk memastikan keberhasilan implementasinya di kelas.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman kita tentang hubungan antara metode pembelajaran dan kemampuan literasi matematika siswa. Temuan ini mendukung konsep bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti model *flipped classroom*, dapat memperkaya pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya memperhitungkan konteks pendidikan lokal dalam mengevaluasi efektivitas model pembelajaran tertentu.

5.3 Saran

Saran dari penelitian ini adalah, bagi guru mata pelajaran matematika, agar memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan materi pokok yang diajarkan, seperti *flipped classroom*.

Membuat desain materi yang menarik dan mudah diakses yaitu dengan membuat video pembelajaran juga bahan bacaan. Kemudian guru juga harus aktif untuk menanggapi beberapa pertanyaan dari siswa sehingga suasana belajar dapat terjalin dengan aktif dan dua arah. Juga dilakukannya evaluasi sebelum pembelajaran berakhir yang dimana guru memberi tugas/ proyek kepada siswa. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti dapat membandingkan efektivitas model *flipped classroom* dengan metode pembelajaran alternatif lainnya, guna meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Ini akan membantu dalam memahami keunggulan relatif dari setiap pendekatan pembelajaran dalam konteks tertentu. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan guna model pembelajaran *flipped classroom* berjalan dengan baik.

1. Persiapan Materi yang Memadai

Video instruksional berkualitas tinggi harus dibuat; video tersebut harus singkat, mudah dipahami, dan difokuskan pada prinsip-prinsip numerasi yang ingin Anda sampaikan. Pastikan bahwa contoh soal dan penjelasan teoritis disertakan dalam video.

Sumber Daya untuk Membantu Membaca. Tambahkan bacaan atau referensi tambahan (buku elektronik atau artikel singkat yang berkaitan dengan topik numerasi) yang membantu memperkuat pembelajaran.

2. Penyiapan Aktivitas Kelas yang Menarik

- **Diskusi dan Tanya Jawab:** Manfaatkan waktu kelas untuk diskusi mendalam tentang konsep numerasi, tanya jawab, dan klarifikasi kesulitan. Diskusi kelompok tentang solusi masalah numerasi dapat membantu siswa memahami berbagai pendekatan.

Penyelesaian Masalah Berbasis Proyek: Rancang proyek yang memerlukan aplikasi konsep numerasi dalam konteks dunia nyata, seperti anggaran,

- analisis data, atau perencanaan keuangan. Aktivitas ini memotivasi siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka secara praktis.
- **Simulasi dan Permainan:** Gunakan simulasi atau permainan edukatif yang melibatkan numerasi untuk meningkatkan keterampilan siswa dengan cara yang menyenangkan. Misalnya, permainan matematika atau kompetisi pemecahan masalah.

3. Penilaian dan Umpan Balik

- **Kuis dan Tes Formatif:** Berikan kuis atau tes formatif secara online setelah siswa menyelesaikan materi di luar kelas. Ini membantu mengevaluasi pemahaman mereka dan memberikan umpan balik yang diperlukan sebelum sesi kelas.

- **Umpan Balik Konstruktif:** Berikan umpan balik yang spesifik dan konstruktif selama sesi kelas. Diskusikan kesalahan umum dan strategi perbaikan bersama siswa.

4. Pemanfaatan Teknologi

- **Platform Pembelajaran:** Gunakan platform pembelajaran yang memungkinkan distribusi materi, interaksi, dan penilaian secara efektif. Platform seperti Google Classroom, Moodle, atau Microsoft Teams bisa menjadi pilihan.

- **Alat Bantu:** Implementasikan alat bantu seperti kalkulator online, aplikasi pengolah data, atau perangkat lunak matematika untuk membantu siswa berlatih dan memahami konsep numerasi dengan lebih baik.

5. Pendekatan Diferensiasi

- **Materi Berbeda:** Sediakan materi tambahan atau alternatif bagi siswa dengan berbagai tingkat kemampuan numerasi. Ini bisa mencakup latihan tambahan, penjelasan tambahan, atau materi pengayaan.

- **Dukungan Individual:** Sediakan sesi bimbingan atau dukungan individual bagi siswa yang mengalami kesulitan khusus dalam konsep numerasi.

6. Refleksi dan Evaluasi

- **Refleksi Siswa:** Minta siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran mereka, baik dalam bentuk tulisan maupun diskusi. Ini membantu mereka memahami kemajuan mereka dan area yang perlu diperbaiki.

- **Evaluasi Model :** Secara teratur evaluasi efektivitas model flipped classroom dalam konteks literasi numerasi. Tanyakan kepada siswa tentang pengalaman mereka dan sesuaikan pendekatan anda berdasarkan umpan balik mereka

Dengan adanya saran ini, manfaat dari model pembelajaran *flipped classroom* untuk meningkatkan literasi numerasi siswa terjadi secara efektif.