

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa kesimpulan yang didapat tentang pengembangan desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar:

- 1) Desain pembelajaran di sekolah dasar yang sering digunakan berupa pembelajaran dengan metode ceramah, pengamatan, diskusi dan tanya jawab. Alokasi waktu pembelajaran lebih banyak digunakan untuk menyimak penjelasan pendidik dibandingkan melakukan berbagai aktivitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Selain itu, pembelajaran pasca pandemic menimbulkan kebiasaan peserta didik dalam penggunaan teknologi namun kesiapan belajar di sekolah menjadi menurun yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Sehingga dibutuhkan desain pembelajaran matematika yang menunjang pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik yang dikolaborasikan dengan penggunaan teknologi.
- 2) Rancangan yang peneliti kembangkan yakni desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* berupa RPP, LKPD, dan tes hasil belajar pada materi keliling dan luas daerah persegi. Produk yang telah peneliti kembangkan, terlebih dahulu dilakukan proses validasi ahli dengan tujuan menguji kelayakan desain pembelajaran berbasis *flipped classroom*. Hasil validasi ahli menunjukkan RPP, LKPD, dan tes hasil belajar layak digunakan setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari setiap validator ahli.
- 3) Uji coba dilakukan sebanyak dua siklus. Uji coba pertama melibatkan seorang pendidik dan 20 peserta didik dengan pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan produk desain pembelajaran yang telah dibuat. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Setelah perbaikan, produk desain pembelajaran diuji cobakan kembali melibatkan seorang pendidik dan 20 peserta didik. Hasil uji coba kedua menunjukkan proses pembelajaran menggunakan produk desain pembelajaran matematika berjalan sesuai dengan harapan.

- 4) Bentuk akhir produk desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* yang dikembangkan berupa RPP, LKPD dan Tes hasil belajar. Produk desain pembelajaran ini terdiri dari 1 pembelajaran. RPP digunakan oleh praktisi (pendidik) sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran. LKPD digunakan dan diisi oleh peserta didik untuk kegiatan pembelajaran di kelas (*during class*). Serta tes hasil belajar diisi oleh peserta didik sebagai *quiz* dalam kegiatan pembelajaran setelah kelas berakhir (*after class*).

5.2. Implikasi

Berikut ini beberapa implikasi yang terpengaruh oleh penelitian yang dilakukan, termasuk pendidik, peserta didik, dan mahasiswa:

- 1) Implikasi bagi pendidik sekolah dasar, desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* dapat digunakan sebagai cara untuk memudahkan pendidik dan peserta didik menciptakan pembelajaran aktif, berpusat pada peserta didik dan mandiri.
- 2) Implikasi bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan belajar secara aktif dan mandiri secara berkelanjutan baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- 3) Implikasi bagi mahasiswa agar lebih mengetahui tentang isu yang sedang dan akan terjadi dalam dunia pendidikan. Sebagai calon pendidik, dengan adanya pembelajaran berbasis *flipped classroom* dapat menciptakan ide-ide yang baru dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran secara berkelanjutan.

5.3. Rekomendasi

Berikut ini beberapa rekomendasi berdasarkan hasil dan proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* di kelas IV sekolah dasar:

- 1) Desain pembelajaran matematika berbasis *flipped classroom* ini dikembangkan kembali untuk pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran yang lain.
- 2) Sediakan angket orang tua pada kegiatan pembelajaran *before class* dan *after class* untuk memperkuat bukti peserta didik telah mengikuti pembelajaran.
- 3) Lengkapi temuan, pembahasan, dan simpulan dengan data kegiatan pembelajaran *before class* ketika peserta didik mengerjakan latihan setelah menonton video pembelajaran di rumah.

- 4) Pengerjakan tes hasil belajar sebaiknya dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran *during class*, sedangkan kegiatan pembelajaran *after class* dapat berupa penugasan proyek sederhana.