https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Efektivitas Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar terbukti secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN 1 Ponorogo. Hal ini didukung oleh hasil uji *Independent Sample t-Test* dan analisis *Two-Way ANOVA* (pada baris Kelas) yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi α = 0,05 (0,000 < 0,05). Capaian empiris ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan model *Flipped Classroom* lebih tinggi secara signifikan (selisih 8,84 poin) dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar, tingkat keaktifan belajar peserta didik secara parsial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap capaian hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa kelas X MAN 1 Ponorogo. Berdasarkan hasil pengujian *Two-Way ANOVA* pada baris Keaktifan, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,023, yang berada di bawah ambang batas 0,05 (0,023 < 0,05). Penelitian ini mengonfirmasi secara empiris bahwa tinggi atau rendahnya keaktifan siswa, terutama dalam aspek kesiapan materi, kemampuan bertanya, merespons, serta menarik kesimpulan saat pembelajaran dikelas berlangsung memiliki

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

kontribusi nyata yang searah terhadap optimalisasi hasil belajar akademik siswa.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped Classroom* dan Keaktifan Belajar secara bersama-sama meningkatkan hasil belajar peserta didik, Berdasarkan hasil uji statistik *Two-Way ANOVA* untuk pengaruh (*Kelas*Keaktifan*) secara bersama-sama, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,073. Karena nilai signifikansi ini lebih besar dari taraf kekeliruan α = 0,05 (0,073 > 0,05), maka secara statistik formal disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh secara bersama-sama yang signifikan antara model pembelajaran dengan tingkat keaktifan belajar dalam meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadist peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa model *Flipped Classroom* dan tingkat keaktifan belajar bekerja secara independen dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, model pembelajaran *Flipped Classroom* memiliki keunggulan stabilitas yang konsisten, di mana model ini tetap efektif meningkatkan hasil belajar siswa baik pada kelompok siswa yang memiliki keaktifan tinggi maupun kelompok siswa dengan tingkat keaktifan rendah/pasif.

B. Saran

1. Bagi Guru, Guru disarankan untuk mulai mentransformasi pola pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered* dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* sebagai alternatif model pembelajaran utama. Untuk menghadapi peserta didik yang pasif, guru perlu mengoptimalkan prapembelajaran di rumah menggunakan

https://digilib-pps.insuriponorogo.ac.id

media yang dekat dengan peserta didik (seperti grup WhatsApp, rangkuman infografis, atau video penjelasan singkat). Hal ini penting agar saat kelas tatap muka berlangsung, guru dapat bertindak penuh sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa ke aktivitas kognitif tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* / HOTS) melalui diskusi, tanya jawab, dan pemahaman mendalam.

2. Bagi Peserta Didik, Siswa diharapkan dapat terus menumbuhkan kemandirian belajar (*self-regulated learning*) dan kecakapan digital dengan memanfaatkan *smartphone* secara positif untuk mengakses materi pelajaran sebelum tatap muka dimulai. Siswa dihimbau untuk lebih berani mengambil peran aktif di kelas, meningkatkan keaktifan bertanya, dan berani mengemukakan pendapat.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, Penelitian ini terbatas pada ruang lingkup materi tertentu pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas X dengan pemanfaatan media Grup WhatsApp. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan topik serupa yang disarankan untuk memperluas variabel penelitian, serta mencoba menerapkan model ini pada platform teknologi yang lebih komprehensif seperti *Google Classroom*, atau media interaktif berbasis AI (*Artificial Intelligence*) lainnya.