

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model *Flipped Classroom* berbantu media *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi standar pelayanan *Customer service* di SMK N 7 Medan. Berdasarkan uji hipotesis dengan uji independent t-test dengan membandingkan kedua nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh nilai Sig.(2-tailed) 0,000 probabilitas signifikan $< 0,05$, atau $t_{hitung} > t_{tabel} = 9,282 > 1669$. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Flipped Classroom* berbantu media *Edpuzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Standar Pelayanan *Customer Service*. Dengan demikian, permasalahan rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP pada mata pelajaran *Customer Service* dapat diatasi melalui penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantu media *Edpuzzle*, sehingga tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa telah tercapai.

5.2 Saran

a) Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menjadikan model pembelajaran Flipped Classroom berbantu media Edpuzzle sebagai alternatif model pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan keterlibatan aktif siswa.

b) Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya menyediakan dukungan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat belajar digital. Hal ini dapat membantu kelancaran pelaksanaan model Flipped Classroom secara berkelanjutan.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan materi atau menggunakan jenjang kelas yang berbeda untuk melihat konsistensi hasil penelitian. Dan dapat menambahkan variabel lain seperti minat belajar, motivasi, atau keterampilan kolaboratif untuk melihat dampak lebih luas dari Penggunaan Model *Flipped Classroom* berbantu Edpuzzle.