

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III SDN Buduran 02 sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model *Inquiry Based Learning* berbantuan media Animasi Interkatif dan SDN Ngadirejo 02 yang menerapkan model pembelajaran langsung sebagai kelas kontrol, diperoleh hasil belajar yang lebih baik pada kelas eksperimen. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inquiry-Based Learning* berbantuan Animasi Interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran matematika.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan yaitu

a. Bagi sekolah

Sekolah disarankan untuk meningkatkan ketersediaan dan kualitas sarana serta prasarana teknologi pendukung pembelajaran, terutama pada aspek perluasan kapasitas infrastruktur jaringan internet sekolah. Rekomendasi ini didasarkan pada kendala yang ditemui saat penelitian, di mana pemanfaatan media pembelajaran digital kurang berjalan maksimal akibat keterbatasan jaringan yang tidak mampu mengakomodasi operasional banyak perangkat secara serentak. Peningkatan stabilitas dan daya tampung jaringan ini sangat krusial agar penggunaan media pembelajaran digital dapat berjalan dengan optimal ketika pembelajaran.

b. Bagi guru

Guru disarankan untuk lebih aktif dan adaptif dalam menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti *Problem-Based Learning*, *Project-Based Learning*, *Discovery Learning*, *Flipped Classroom*. Rekomendasi ini didasarkan pada kondisi riil di lapangan di mana siswa kelas III masih mengalami kebingungan karena belum terbiasa dengan pola pembelajaran mandiri. Guru juga perlu memberikan bimbingan dan dukungan yang cukup terutama bagi siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran seperti ini sehingga siswa terlatih.

c. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperdalam *prompt* yang lebih spesifik, detail, dan terstruktur pada *software AI generative* serta mencoba menggunakan *software AI generative lain*. Mengingat adanya keterbatasan pada *Google Flow*, peneliti berikutnya direkomendasikan untuk mengeksplorasi atau mengombinasikannya dengan *software AI generator* yang lebih khusus untuk animasi seperti *Runway*, *Pika Labs*, *Vyond*, atau *Renderforest*. Langkah ini bertujuan agar video animasi secara mendetail yang belum mampu di buat secara optimal.