

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan aplikasi media pembelajaran pengenalan hewan berdasarkan habitat menggunakan MIT App Inventor dengan metode *drag and drop coding* blok. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*) sebuah model yang umum digunakan dalam pengembangan desain instruksional.

Aplikasi media pembelajaran pengenalan hewan berdasarkan habitat yang dibuat dapat membantu mengukur minat siswa dan siswi dengan visualisasi gambar dan suara sehingga tidak hanya melalui modul pembelajaran saja pada saat pembelajaran ragam satwa di TK Pertiwi 1 Lumbungkerep, dengan pembuktian penyebaran kuesioner minat siswa dengan hasil presentase 89,5% masuk dalam kriteria keterangan sangat baik.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, diperoleh saran sebagai berikut:

1. Diharapkan implementasi media pembelajaran ini digunakan hanya untuk dalam pembelajaran ragam satwa habitat air, darat, serta darat dan air.

2. Untuk penelitian selanjutnya dapat lebih mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan metode yang lebih efektif menggunakan *software* yang mumpuni dan sesuai dengan kebutuhan.