

## BAB V

### PENUTUP

#### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *Circle Shoot* materi persamaan lingkaran menunjukkan kategori valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perolehan nilai rata – rata ahli materi sebesar 4,51 dan ahli media sebesar 4,15.
2. Media pembelajaran *Circle Shoot* materi persamaan lingkaran menunjukkan kategori praktis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perolehan nilai rata – rata dari respons pendidik sebesar 3,78 dan respons peserta didik sebesar 3,19.

#### 1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran aplikasi android *circle shoot* materi lingkaran dengan pendekatan konstruktivisme, peneliti memberikan saran untuk penelitian lanjutan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Circle Shoot* perlu dikembangkan lagi dengan materi yang lebih luas tidak hanya materi persamaan lingkaran.
2. Menambah soal – soal yang ada agar peserta didik lebih menguasai banyak soal.
3. Menambahkan video penjelasan terkait materi agar peserta didik lebih mudah dalam proses belajar dan memahami materi.
4. Menambahkan waktu pengerjaan pada bagian *game* / soal evaluasi.