

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan produk diperoleh hasil multimedia interaktif berbasis *realistic mathematics education* (RME) pada materi sistem persamaan linear tiga variabel memenuhi kriteria valid dan praktis. Validitas produk berdasarkan validasi segi materi dan validasi segi media, sedangkan untuk kepraktisan produk dilihat dari pendapat peserta didik tentang kemudahan dalam menggunakan produk.

Hadirnya media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif baru yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat memudahkan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri, karena produk sudah tersusun secara runtut, jelas, serta terdapat masalah-masalah realistik yang memudahkan peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan proses pengembangan produk yang telah dilakukan dengan keterbatasan situasi dan keadaan saat ini. Maka ada beberapa saran dalam pemanfaatan dan pengembangan produk.

1. Pemanfaatan

Produk hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *realistic mathematics education* (RME) dapat dimanfaatkan sebagai alternatif lain dalam pembelajaran selain menggunakan bahan ajar cetak. Selain itu produk hasil pengembangan dapat digunakan dalam pembelajaran secara daring.

2. Pengembangan

Produk hasil pengembangan yang telah dilakukan sudah memenuhi kriteria valid dan praktis yang berarti bahwa produk dapat dilanjutkan pada tahap dimana produk nantinya dapat diketahui keefektifannya. Kedepannya pengembangan produk ini perlu dilakukan uji keefektifan produk. Hal itu perlu dilakukan untuk mendapatkan produk yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.