

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil pengembangan produk diperoleh produk hasil pengembangan dengan bentuk multimedia interaktif berbasis *realistic mathematics education* (RME) pada materi Pertidaksamaan Rasional dan Irrasional memenuhi kriteria valid dan praktis. Validitas produk meliputi validitas dari segi materi dan segi media, sedangkan kepraktisan produk menunjukkan keterpakaian produk oleh peserta didik.

Dampak dari hadirnya media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif yaitu memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri. Selain itu, produk yang dihasilkan dapat menjadi alternatif baru untuk menunjang kegiatan belajar secara daring karena produk sudah disusun secara runtut, sistematis, serta ditunjang masalah-masalah realistik yang memudahkan peserta didik.

B. Saran

Proses pengembangan produk dilakukan dengan penuh keterbatasan situasi dan kondisi. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran dalam pemanfaatan maupun pengembangan produk.

1. Pemanfaatan

Produk hasil pengembangan dapat digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran daring. Selain itu, produk hasil pengembangan dapat digunakan sebagai pendukung untuk mengatasi kurangnya ketersediaan bahan ajar cetak.

2. Pengembangan

Produk hasil pengembangan baru memenuhi kriteria praktis yang artinya produk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, perlu dilakukan uji efektivitas dari produk hasil pengembangan. Hal ini perlu dilakukan untuk memperoleh media yang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.