

ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantu *sparkol videoscribe* dengan pendekatan RME pada materi program linear kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, namun pengembangan ini dibatasi menjadi empat tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah Gunung Agung. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah Gunung Agung. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbantu *sparkol videoscribe*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, angket validasi, dan angket respon peserta didik. Lembar wawancara digunakan pada saat kegiatan prasurvey yang diisi oleh pendidik dan peserta didik. Instrumen angket berupa lembar angket validasi materi dan lembar angket validasi media yang digunakan pada saat uji validasi produk. Instrumen angket respon peserta didik digunakan pada saat uji kepraktisan produk. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif berbantu *sparkol videoscribe* ini berdasarkan uji kevalidan produk, memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase kevalidan sebesar 83%. Berdasarkan uji kepraktisan memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 87%. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji kepraktisan, disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu *sparkol videoscribe* dengan pendekatan RME pada materi program linear dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, *sparkol videoscribe*