

## ABSTRAK

Pasca pandemi covid-19, terjadi digitalisasi di segala sektor kehidupan termasuk pendidikan khususnya dalam hal proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi penting untuk dilakukan sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap perubahan dan perkembangan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *realistic mathematics education* (RME) untuk pembelajaran materi sistem pertidaksamaan yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dan menggunakan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Metro. Pengujian kevalidan produk menggunakan angket uji validasi dan angket uji validasi media, sedangkan uji kepraktisan dilakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil uji validasi materi oleh kedua validator diperoleh hasil sebesar 76,25% (Valid) dan 81,25% (Sangat Valid), sedangkan untuk hasil uji validasi media diperoleh hasil sebesar 82,9% (Sangat Valid) dan 91,4% (sangat Valid). Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan adalah sebesar 79% (Sangat Praktis). Berdasarkan hasil uji validasi materi dan media serta uji kepraktisan maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis RME yang dikembangkan telah memenuhi kriteria minimal valid dan praktis dan siap untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Multimedia interaktif; RME; Sistem Pertidaksamaan Dua Variabel.

## ABSTRACT

*Covid-19 pandemic gave some effect for every sector of life, include education sector especially learning process. Using technology in learning process is one of important thing to do to improve learning quality. Based on it, this research aims to develop a valid and practical interactive multimedia based on realistic mathematics education (RME) approach on two variables inequality system. This research is research and development (R&D) and it use 4D model (define, design, develop, and disseminate). Subject of this research are first grade students in SMA N 3 Metro. The data collection instruments of this research are questionnaire of material and media validity test, and also questionnaire of practicality test. The result of material validity test are 76,25% (Valid) from first validator and 81,25% (Very Valid) from second validator. Beside that, result of media validity test are 82,9% (Very Valid) from first validator and 91,4% (Very Valid) from second validator. Next, the result score of practicality test is 79% (Practical). Based on the result of validity and practicality test, it can be conclude that the interactive multimedia based on realistic mathematics education (RME) approach on two variables inequality system get the minimal criteria of validity and practicality. So, it can be used in mathematics learning.*

**Keywords:** interactive multimedia; RME; two variables inequality system.