

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini melahirkan berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi pada umumnya lebih menarik karena memiliki fitur animasi yang disenangi oleh peserta didik. Selain itu dapat disimpan pada perangkat lunak seperti *smartphone*. Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* sebagai media pembelajaran pada materi permintaan kelas VII yang valid dan praktis.

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan 4-D model ini terdiri dari pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) namun peneliti tidak melakukan penelitian sampai pada tahap penyebaran dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

Hasil Penelitian menggunakan uji validasi produk dengan kriteria valid dan praktis. Validator 1 ahli media dengan presentase sebesar 78% dengan kriteria "layak". Validator 2 ahli media dengan persentase 92% dengan kriteria "sangat layak". Dari kedua validator ahli media tersebut didapat rata-rata persentase 87,5% dengan kriteria "sangat layak". Hasil validasi ahli materi dengan presentase sebesar 96% dengan kriteria "sangat layak". Produk praktis diperoleh dari hasil angket peserta didik dengan hasil akhir presentase sebesar 92,4% dengan kriteria "sangat layak". Hasil analisis pengujian ahli media, ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan.