

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Rerearch and Development (R&D). Langkah-langkah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* menggunakan model 4D yang merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development, Dissemination*. Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi ahli yang terdiri dari dua ahli media dan satu ahli materi. Hasil yang diperoleh dari ahli media I dan ahli media II 87,5% masuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil yang diperoleh dari ahli materi 78,84% masuk dalam kategori “sangat layak”. Respon siswa diperoleh malalui angket respon siswa kelas X SMK Negeri 4 Pontianak terhadap media pembelajaran berbais *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran logika dan digital informatika. Hasil angket respon siswa pada uji skala kecil diperoleh hasil sebesar 77,37% masuk dalam kategori “sangat layak”. Untuk hasil respon siswa pada uji coba skala besar diperoleh hasil sebesar 78,88% masuk dalam kategori “sangat layak”. Kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran logika dan digital informatika valid dan layak digunakan pada kelas X SMK Negeri 4 Pontianak.

Kata kunci: Media pembelajaran, berbasis sparkol videoscribe