

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *virtual map education* berbasis model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* sebagai media pembelajaran matematika pada materi baris dan deret kelas XI di SMA Negeri 3 Sungai Kakap yang mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan. Penelitian ini menggunakan model rancangan pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan pokok, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Sungai Kakap sebanyak 30 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket, dan soal *pre-test posttest*. Hasil penelitian yang pertama adalah validasi media *virtual map education* yaitu dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 91,00% dengan kriteria sangat valid. Yang kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi guru dan siswa yang diakumulasikan sehingga diperoleh persentase sebesar 97,43% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya keefektifan, dilihat dari hasil uji statistik inferensial menggunakan nilai *pre-test* dan *posttest* siswa dengan hasil uji t yaitu $t_{hitung} < -t_{tabel}$ signifikan $\alpha = 5\%$ ($\alpha = 0,05$). Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga media *virtual map education* dikategorikan efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *virtual map education* berbasis model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* pada materi baris dan deret kelas XI di SMA Negeri 3 Sungai Kakap tergolong valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: *Virtual Map Education, Realistic Mathematics Education (RME)*