

ABSTRAK

Tisha Tabhita Siregar, NIM. 4183141081 (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Laboratorium Virtual Interaktif pada Topik Pewarnaan Bakteri untuk Mahasiswa Universitas Negeri Medan.

Praktikum merupakan aktivitas penting dalam pembelajaran biologi, salah satu praktikum mendasar adalah pewarnaan bakteri. Namun, karena pandemi Covid-19 pada tahun 2020 mengakibatkan hambatan dalam melaksanakan praktikum ini karena keterbatasan ruang, fasilitas dan waktu. Media pembelajaran berupa laboratorium diharapkan dapat mengatasi masalah ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran laboratorium virtual interaktif pada topik pewarnaan bakteri untuk mahasiswa Universitas Negeri Medan. Desain penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan (*R&D*). Subjek dalam penelitian ini adalah dosen ahli media, dosen ahli materi, dan mahasiswa jurusan biologi FMIPA Unimed stambuk 2019 berjumlah 38 orang yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Perancangan laboratorium virtual dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan laboratorium virtual berdasarkan penilaian ahli media memperoleh rata-rata nilai 85,9 dengan kriteria sangat layak, penilaian ahli materi memperoleh rata-rata nilai 91,6 dengan kriteria sangat layak, dan penilaian respon mahasiswa yang memperoleh rata-rata nilai 91,85 dengan kriteria sangat layak. Setelah melakukan revisi yang disarankan oleh validator, media pembelajaran laboratorium disebarluaskan pada mahasiswa jurusan biologi FMIPA Unimed.



ABSTRACT

Tisha Tabhita Siregar. NIM 4183141081 (2022). Development of Interactive Virtual Laboratory Learning Media on Bacteria Staining Practicum for Universitas Negeri Medan Undergraduate Student.

Practicum is an important activity in learning biology learning, one of the fundamental practicum is bacteria staining. However, due to the Covid-19 pandemic in 2020, it resulted in obstacles in carrying out this practicum due to limited space, facilities and time. Learning media in the form of a laboratory is expected to overcome this problem. The aim of this research to determine the feasibility of interactive virtual laboratory learning media on the topic of bacterial staining for Universitas Negeri Medan undergraduate students. The research design used is Research and Development (R&D). The subjects in this study are media expert lecturer, material expert lecturer, and 38 students majoring in biology at FMIPA Unimed Year 2019 who were taken by using simple random sampling technique. The design of a virtual laboratory is carried out using a 4D development model (Define, Design, Development, Disseminate). The results showed that the development of a virtual laboratory based on the assessment of media experts obtained an average score of 85.9 with very feasible criteria, the material expert assessment obtained an average value of 91.6 with very feasible criteria, and student response assessments obtained an average score 91.85 with very feasible criteria. After carrying out the revisions suggested by the validator, the laboratory learning media was disseminated to students majoring in Biology in FMIPA Unimed.

