

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL LAB* DALAM PRAKTIKUM PENURUNAN TITIK BEKU DAN TEKANAN OSMOTIK LARUTAN

Oleh

ELMINA INDAH OKTAVIANI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, tanggapan guru dan siswa serta keterlaksanaan *virtual lab* dalam praktikum penurunan titik beku dan tekanan osmotik larutan yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) menurut Sugiyono. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu : mencari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, mendesain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk secara terbatas, merevisi produk sesuai saran yang didapatkan pada uji coba terbatas kemudian melakukan uji keterlaksanaan produk di SMA Negeri 1 Labuhan Maringgai Kabupaten Lampung Timur pada kelas XI IPA 2 yang berjumlah 24 siswa. Kevalidan *virtual lab* hasil pengembangan diukur berdasarkan hasil validasi ahli. Tanggapan guru dan siswa diukur berdasarkan penilaian guru dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan, dan keterlaksanaan *virtual lab* dalam proses pembelajaran dinilai oleh observer yang terdiri dari 2 orang guru mata pelajaran kimia dan 1 orang teman sejawat serta respon siswa terhadap pembelajaran dengan *virtual lab* hasil pengembangan. Berdasarkan hasil penilaian validator terhadap *virtual lab* hasil pengembangan dengan kategori sangat tinggi,

maka *virtual lab* dinyatakan valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada uji coba terbatas, *virtual lab* yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor jawaban guru pada aspek kesesuaian isi, dan kemudahan penggunaan dengan kategori sangat tinggi; skor jawaban siswa terhadap aspek kemudahan penggunaan dengan kategori sangat tinggi; respon positif siswa terhadap pembelajaran dengan *virtual lab* hasil pengembangan; dan hasil penilaian observer terhadap keterlaksanaan dengan kategori sangat tinggi, maka *virtual lab* hasil pengembangan dapat dinyatakan valid dan layak digunakan.

Kata kunci : *virtual lab*, penurunan titik beku larutan, tekanan osmotik larutan