

ABSTRAK

ALI IMRON PASARIBU : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Tiga Dimensi Terintegrasi *Virtual reality* (3D-VR) Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Pada Materi Pengenalan Alat-Alat Laboratorium. **Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Malikussaleh, 2024.**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas dari Media Pembelajaran Animasi Tiga Dimensi Terintegrasi *Virtual reality* (3D-VR) pada Materi Pengenalan Alat-alat Laboratorium Kimia serta mengetahui perbedaan Literasi Digital siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Model yang digunakan dalam pengembangan produk merujuk pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang memiliki 5 tahapan pengembangan. Tahapan pertama dalam model ADDIE adalah *Analysis*, pada tahapan ini dilakukan analisis tantangan dalam pengembangan media yang akan diproduksi dengan mempertimbangkan sumber daya yang dibutuhkan untuk memproduksi media tersebut. Tahapan berikutnya adalah tahapan *Design*, pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan media kemudian dilakukan kegiatan pendesainan awal. Desain awal media pembelajaran kemudian diverifikasi pada tahap *Development* kepada validator ahli, pada penelitian ini media diverifikasi oleh empat orang validator yang terdiri dari dua dosen Universitas Malikussaleh dan dua guru kimia SMAN Modal Bangsa Arun. Media kemudian direvisi sesuai dengan saran dan perbaikan dari validator ahli. Tahap selanjutnya adalah *Implementation*, pada kegiatan ini dilakukan uji coba terhadap siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Pada tahapan ini juga diberikan diberikan angket literasi digital dengan metode *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu pemberian angket sebelum dan sesudah perlakuan. Tahapan akhir dalam penelitian ini adalah *Evaluation*, Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan media yang telah dikembangkan yang bertujuan agar produk berjalan lebih akurat dan mudah dalam penggunaannya.

Hasil penelitian menunjukkan data validasi oleh ahli memiliki skor 4,458 dengan kategori “Sangat Baik” serta respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Baik” dengan skor 4,245. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan media yang dikembangkan layak digunakan oleh siswa sebagai salah satu pilihan media pembelajaran. Hasil lain yang didapatkan adalah peningkatan Literasi Digital siswa yang awalnya berada pada kategori “Cukup” dengan skor 3,183 meningkat menjadi kategori “Baik” dengan skor 3,975 setelah penggunaan Media Pembelajaran Animasi Tiga Dimensi Terintegrasi *Virtual reality* (3D-VR).

Kata Kunci : Literasi Digital, *Virtual reality*, ADDIE