

ABSTRAK

Resti Nidia Ardiani, Nim 5133341014, Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs6* Pada Teknik Pembuatan dan Pemasangan Krah Pada Blus Di Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar, Program Studi Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash Cs6* pada materi teknik pembuatan dan pemasangan krah pada blus dan 2) mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada materi teknik pembuatan pemasangan krah pada blus di kelas XI Tata busana SMK Negeri 3 Pematang Siantar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*(R&D). dengan menggunakan tahap atau prosedur yang sudah diadaptasi yaitu meliputi: 1) Analisis kebutuhan; 2) mengembangkan produk; 3) Validasi dan revisi; 4) Uji coba kelompok kecil; 5) Ujicoba kelompok sedang; 6) Uji coba krlompok besar; 7) Produk akhir. Subjek uji coba penelitian ini adalah 50 siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar yang terbagi pada 5 siswa kelompok kecil, 15 siswa kelompok sedang dan 30 siswa kelompok besar. Validasi ahli terdiri 2 ahli media dan 2 ahli materi. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket; angket kebutuhan; Validator dan angket efektifitas meliputi skala penilaian dengan teknik analisis data menggunakan skala likert.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs6* pada materi pembuatan teknik pemasangan krah pada blus ini berhasil dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu :

1) Hasil penelitian ahli media dengan presentase 87,33 % dengan kreteria “Sangat Baik” dan penelitian ahli materi dengan presentase hasil penilaian 90, 67 % dengan kreteria “Sangat Baik”, 2) hasil uji coba kelompok kecil dengan penilaian persentase 76 %, dengan kreteria “Baik” sedang dengan uji coba kelompok sedang dengan persentase penilaian 78 % dengan kreteria “ Baik” dan uji coba kelompok besar dengan persentase 90 %, dengan kreteria “Sangat Baik” 3) uji coba efektivitas siswa dengan penilaian persentase 90 % dengan kreteria “Sangat Baik” dan uji coba efektivitas oleh guru dengan persentase penilaian 92 % dengan kreteria “Sangat Baik”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash cs6* pada materi pembuatan dan teknik pemasangan krah pada blus di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematang Siantar dianggap efektif dan layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Kata kunci :Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash Cs6*, Efektivias Media *Adobe Flash Cs6*, Materi Teknik Pembuatan Pemasangan Krah Pada Blus