

ABSTRAK

Rahimah. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Strategi *PBL* Pada Mata Pelajaran *Pattern Making* (Membuat Pola) Kelas X Busana SMKN 8 Medan. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan 2014

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Media Interaktif Berbasis Strategi *PBL* Pada Mata Pelajaran *Pattern Making* (Membuat Pola) Kelas Busana SMKN 8 Medan. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Strategi *PBL* Pada Mata Pelajaran *Pattern Making* (Membuat Pola) ini diperoleh melalui observasi dari guru dan siswa di SMK N 8 Medan, menyatakan media interaktif dibutuhkan dalam pembelajaran.

Penelitian ini diadaptasi dari model desain penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1981) dan model pengembangan media Mukminan (2001) dan Luther (Aris Hadi, S : 2003:15) Prusedur penelitian ini terdiri dari : 1) Tahap I Melakukan penelitian Pendahuluan, 2) Tahap II Pengumpulan data, 3) Tahap III Membuat desain software, 4) Tahap IV Membuat dan memproduksi Software, 5) Tahap V Review dan Uji Coba Produk. Pengumpulan data evaluasi validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian yang diberikan kepada subjek uji coba yang berjumlah 50 orang antara lain 2 Ahli Materi pembelajaran, 2 Ahli Desain Instruksional, 2 Ahli Media Pembelajaran, 3 orang siswa Uji Coba satu-satu, 9 orang siswa Uji Kelompok Kecil, 32 orang siswa kelas eksperimen.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa : (1) Produk Media interaktif *pattern making* dikemas dalam bentuk CD, (2) validasi para ahli secara umum menyatakan kualitas produk media interaktif ini termasuk dalam kriteria 84,78 % dari rentang skor 1- 5, pengujian hipotesis produk media interaktif ini dinyatakan efektif digunakan untuk pembelajaran *pattern making* di mana terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil pengolahan data dengan menggunakan uji t satu pihak diperoleh harga t_{hitung} seharga 2,85 lebih besar dari t_{tabel} seharga 2,00 maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media interaktif pembelajaran *pattern making* telah teruji efektif.

Kesimpulan, pengembangan media interaktif lebih baik dibandingkan dengan media grafis karena proses pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa dapat belajar mandiri sesuai kebutuhannya. Dengan demikian guru sebaiknya dilatih menerapkan media interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

ABSTRACT

Rahimah. Development of Interactive Media Strategies Based On Subject PBL Pattern Making In The Tenth Grade Student of Clothing Departement at SMK N 8 Medan. Graduated Program State University of Medan 2014.

This research aimed to determine the Interactive Media Development Strategy Based On Subject PBL Pattern Making In The Tenth Grade Student of Clothing Departement at SMK N 8 Medan. The Development of Interactive Media Strategies Based On Subject PBL Pattern Making is obtained through observations of teachers and students in SMK N 8 Medan, expressed interactive media needed in learning.

This reseach adapted from the research and development of design models according to Borg and Gall (1981) and the model of media development Mukminan (2001) and Luther (Aris Hadi, S: 2003:15) Procedure of this research consisted of: 1) Preliminary Phase I Doing research, 2) Phase II Data collection, 3) Phase III Creating software design, 4) Phase IV Creating and Producing software, 5) Phase V Review and Product trials. The collecting data validation evaluation is done by using assessment instruments given to the test subjects totaling 50 people, among others, two experts teaching materials, 2 expert instructional design, instructional media expert 2, 3 students one-on-one test, a small group test of 9 students, 32 students of the experimental class.

The result of research and development showed that : (1) A pattern making of interactive media product was packaged in a CD, (2) The validation of experts generally stated the quality of media product interactive is included in the criteria for 84,78%, from the average score 1 – 5, this hypotesa test of media product interactive stated effectively in using for pattern making learning where there are significant differences between the result of the student's learning in the class control and the class experitment. The result of data processing by using the t test of the price obtained for 2,85 greater than than t table for 2.00 so it can be stated that the development of interactive media learning pattern making has been proven effectively.

The conclusion in the development of interactive media better than the compared to the graphic media because the process of learning becomes better and the students can learn independently according to their needs. Thus teachers should be trained to implementing interactive media in learning to improve the outcomes of learning.