

## ABSTRAC T

**Eka Dewi Rahma. Media Development Project Based Learning Lesson In Classroom eleven Clothing Design Clothing Design SMK Negeri 10 Medan. Thesis. Graduate Program, State University of Medan 2015.**

This study aims to determine the Media Development Project Based Learning Lesson In Classroom eleven Clothing Design Clothing Design SMK Negeri 10 Medan. Media Development Project Based Lesson In Fashion Design is obtained through observation of teachers and students of SMK Negeri 10 Medan, said the media is needed in learning

This study is adapted from the model of development according to Borg & Gall combined with a model of instructional design Dick and Carey. The research method consists of two phases, Phase I trial is a product consisting of: (1) validation of subject matter experts, (2) validation of instructional design experts, (3) validation of learning media experts, (4) individual testing, (5 ) small group trial, and (6) a limited field trial. Phase II is a test of the effectiveness of the product by means of: (1) examine the normality of research data, (2) test the homogeneity of research data, (3) test the hypotheses of the study, and (4) calculate the value of the effectiveness of the media developed.

Subject test consists of two materials experts, two instructional design experts, two media experts, three students for individual testing, Nine students for small group trial and thirty students for confined field trials. The results showed (I) test material experts are at a very decent qualifying (89.60%), (2) test the instructional design experts are at a very decent qualifying (88.88%), (3) test the learning media experts are on qualifications very worthy (83.10%), (4) individual testing are at a very decent qualifications (89.05%), (5) testing a small group is at a very decent qualifying (87.40%), and field trials limited qualifications are at a very decent (98.01%).

The final product of the development of instructional media is followed by testing the effectiveness of the product. The study was conducted in the second semester of the academic year 2014/2015 in the eleventh grade SMK Negeri 10 Medan. The study sample consisted of 70 students from 35 students as an experimental class and 35 students in grade control.

The test results using the t test one hand, the price obtained  $t = 13.360$  and table  $= 2.00$ . When compared to the  $t$  count  $>$   $t$  table or  $13.360 > 2.00$  then the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted that there are differences in average or overall student learning outcomes consisting of koqnitif aspects, psychomotor and affective medium taught using project-based learning with the students taught using graphic media. Concluded the effectiveness of the use of media by 77.54% whereas 63.09% graphics.

## ABSTRAK

**Eka Rahma Dewi. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Desain Busana Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 10 Medan. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2015.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Desain Busana Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 10 Medan. Pengembangan Media Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Desain Busana diperoleh melalui observasi dari guru dan siswa SMK Negeri 10 Medan, menyatakan media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran

Penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan menurut Borg & Gall yang dipadu dengan model desain pembelajaran Dick dan Carey. Metode penelitian terdiri dari dua tahapan, Tahap I merupakan uji coba produk yang terdiri dari : (1) validasi ahli materi pelajaran, (2) validasi ahli desain pembelajaran, (3) validasi ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan terbatas; tahap II merupakan uji efektifitas produk dengan cara: (1) menguji normalitas data penelitian, (2) menguji homogenitas data penelitian, (3) menguji hipotesis penelitian, dan (4) menghitung nilai efektifitas media yang dikembangkan.

Subjek uji coba terdiri dari dua ahli materi , dua ahli desain instruksional, dua ahli media, tiga orang siswa untuk uji coba perorangan, Sembilan siswa untuk uji coba kelompok kecil dan tiga puluh siswa untuk uji lapangan terbatas. Hasil penelitian menunjukkan (I) uji ahli materi berada pada kualifikasi sangat layak (89,60%), (2) uji ahli desain instruksional berada pada kualifikasi sangat layak (88,88%), (3) uji ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat Layak (83,10%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat Layak (89,05%), (5) uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat layak (87,40%), dan uji coba lapangan terbatas berada pada kualifikasi sangat layak (98,01%).

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran ini dilanjutkan dengan uji keefektifan produk. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 di kelas XI SMK Negeri 10 Medan. Sampel penelitian ini sebanyak 70 siswa yang terdiri dari 35 siswa sebagai kelas eksperimen dan 35 siswa kelas kontrol.

Hasil pengujian menggunakan uji t satu pihak, diperoleh harga  $t_{hitung} = 13,360$  dan  $t_{tabel} = 2,00$ . Jika dibandingkan maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $13,360 > 2,00$  maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima yaitu ada perbedaan rata-rata atau keseluruhan hasil belajar siswa yang terdiri dari aspek kognitif, psikomotorik dan afektif yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis proyek dengan siswa yang diajar menggunakan media grafis. Disimpulkan efektivitas penggunaan media sebesar 77,54% sedangkan grafis 63,09%.