

## ABSTRAK

SYAHRIL SINAGA. NIM 8186166015. Pengembangan Bahan Ajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan (PKK) Menggunakan Aplikasi *Adobe Animate* Berbasis Projek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Smk Raksana 2 Medan T.A 2021/2022.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan (PKK) menggunakan aplikasi *Adobe Animate* berbasis projek dan kefeektifan dalam peningkatan hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dan eksperimen yang dilaksanakan di SMK Raksana Medan 2, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, pada siswa kelas XI OTKP tahun ajaran 2021/2022. Penelitian menggunakan dua kelas sebagai subjek penelitian yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan bahan ajar berbasis projek, sedangkan kelas kontrol menggunakan buku pegangan dengan menggunakan metode konvensional. Bahan ajar PKK yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Bahan ajar yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi, ahli desain, penilaian guru PKK, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan terbatas memperoleh rata – rata persentase keseluruhan 88,51% dengan kriteria sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar PKK yang dikembangkan digunakan di kelas eksperimen dengan memperoleh hasil tes belajar dengan rata – rata nilai siswa 79,80 , sedangkan penggunaan buku paket dengan metode konvensional dikelas kontrol memperoleh rata – rata nilai siswa 58,60 dan hasil perhitungan uji t memperoleh  $t_{hitung} 32.682 > t_{tabel} 1.671$ . Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar PKK berbasis projek yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate* layak digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKK di kelas XI OTKP SMK Raksana 2 Medan.

**Kata kunci :** pengembangan bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan (PKK), aplikasi *adobe animate* berbasis projek, hasil belajar



## ABSTRACT

SYAHRIL SINAGA. 8186166015. The Development Of Creative Product And Entrepreneurship Teaching Materials Using Project-Based Adobe Animate Applications To Improve Student Learning Outcomes In Class XI At Smk Raksana 2 Medan The Academic Year 2021/2022.

This study aims to see the feasibility of teaching materials for creative products and entrepreneurial (PKK) using the project-based *Adobe Animate* application and effectiveness in improving learning outcomes. The type of research used is development research and experiments carried out at SMK Raksana Medan 2, Medan City, North Sumatra Province, in class XI OTKP students for the 2021/2022 academic year. The study used two classes as research subjects, namely the experimental class and the control class. The experimental class uses project-based teaching materials, while the control class uses a handbook using conventional methods. PKK teaching materials developed using the ADDIE model. The teaching materials developed were assessed by material experts, design experts, PKK teacher assessments, individual tests, small group tests and limited field tests obtained an average overall percentage of 88.51% with very feasible criteria. The results showed that the PKK teaching materials developed were used in the experimental class by obtaining learning test results with an average student score of 79.80, while the use of package books with conventional methods in the control class obtained an average student score of 58.60 and the results of the t test calculation obtained  $t_{count} 32,682 > t_{table} 1,671$ . Based on the results of the study, it shows that project-based PKK teaching materials developed using the *Adobe Animate* application are suitable for use and effectively improve student learning outcomes in PKK subjects in class XI OTKP SMK Raksana 2 Medan.

**Keywords:** Development of Creative Product and Entrepreneurship (PKK) Teaching Materials, Project-based Adobe Animate Applications, Learning Outcomes.

