

ABSTRAK

RIRIN FARIDA SITANGGANG. NIM5103142034. Pengaruh Penggunaan Media Realita terhadap Hasil Belajar Melayani Makanan Dan Minuman Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pematang Siantar TA. 2014/2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Pengaruh Penggunaan Media Realita terhadap Hasil Belajar Melayani Makanan Dan Minuman Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pematang Siantar*. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen yaitu merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada sampel yaitu siswa.

Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pematang Siantar Program keahlian Jasa Boga sebanyak 30 orang yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI JB¹ dan XI JB². Pada saat sebelum digunakan media realita dari 30 orang siswa kelas XI JB yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) hanya 13 orang (43,33%) sedangkan yang tidak mencapai ada 17 orang (56,66%). Setelah digunakan media realita siswa yang mencapai nilai KKM 29 orang (96,66%) dan yang tidak mencapai sebanyak 1 orang (3,33%). Dengan nilai rata – rata 91,76 itu artinya telah terjadi peningkatan besar 53,33%. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa ketuntasan klasikal telah mencapai 96,66% melebihi ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 70%.

Uji normalitas data untuk pembelajaran dengan Menggunakan media realita diperoleh L_o atau $L_{hitung} = 0,4919$ dan $L_{tabel (0,05)} = 0,5115$, Karena $L_o < L_{tabel}$. Berdasarkan hasil penelitian didapat kesimpulan bahwa penggunaan media realita memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dimana hasil belajar Melayani Makanan Dan Minuman memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi setelah menggunakan media realita dibandingkan hasil belajar awal siswa. Serta hasil belajar tersebut di uji dengan uji-t satu pihak yaitu pihak kanan sehingga hipotesis penelitian H_a diterima. Jadi terbukti hasil belajar Melayani Makanan Dan Minuman siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pematang Siantar T.A 2014/2015 yang diajar dengan Menggunakan media Realita lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang diajar sebelum menggunakan media realita .