

ABSTRAK

Annisa Tri Yana : “Pengaruh Media Pembelajaran *Animaker* Terhadap Hasil Belajar Boga Dasar Kelas X di SMK Negeri 1 Siatas Barita”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Tata Boga. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia yang menggunakan media *Animaker*. 2) Hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia yang menggunakan media *Power Point*. 3) Pengaruh penggunaan media *Animaker* terhadap hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia. Metode penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen*. Tempat penelitian di SMK Negeri 1 Siatas Barita T.A 2023/2024. Waktu penelitian pada bulan November 2023. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas X tata boga dengan jumlah 67 siswa. Teknik pengambilan sampel secara *Random* Kelas yaitu kelas X tata boga 2 dengan jumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X tata boga 1 dengan jumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data menggunakan deskripsi data yaitu distribusi frekuensi dan uji kecenderungan. Persyaratan analisis data dengan uji normalitas, dan uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, tingkat kecenderungan hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia yang menggunakan media *Animaker* sebesar 66,67 persen termasuk kategori cenderung kompeten. Berdasarkan tingkat kecenderungan hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia yang menggunakan media *Power Point* sebesar 52,94 persen termasuk kategori cenderung kurang kompeten. Berdasarkan hasil uji-t terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media *Animaker* terhadap hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,85 > 1,66$), pada taraf signifikan 5 persen. Artinya media *Animaker* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia.

ABSTRACT

Annisa Tri Yana: "The Influence of Animaker Learning Media on Basic Culinary Learning Results for Class X at SMK Negeri 1 Siatas Barita". Thesis. Culinary Education Study Program. Department of Family Welfare Education. Faculty of Engineering. Medan State University. 2024.

This research aims to determine: 1) Student learning outcomes on basic spices and their derivatives in Indonesian cooking using Animaker media. 2) Student learning outcomes on basic spices and their derivatives in Indonesian cuisine using Power Point media. 3) The influence of using Animaker media on student learning outcomes on basic spices and their derivatives in Indonesian cuisine. This research method uses the Quasi Experimental method. Research location at SMK Negeri 1 Siatas Barita T.A 2023/2024. Research time in November 2023. The population in this study were all class X culinary arts students with a total of 67 students. Random sampling technique: Class X culinary arts 2 with a total of 33 students as the experimental class and class X culinary arts 1 with a total of 34 students as the control class. Data collection techniques use tests. Data analysis techniques use data descriptions, namely frequency distribution and trend tests. Requirements for data analysis using normality tests, and homogeneity tests, and hypothesis testing using the t test.

The results of the research show that the trend level of student learning outcomes in basic spices and their derivatives in Indonesian cooking using Animaker media is 66.67 percent, including the category of tending to be competent. Based on the trend level of student learning outcomes in basic spices and their derivatives in Indonesian cuisine using Power Point media, 52.94 percent is in the category of tending to be less competent. Based on the results of the t-test, there is a positive and significant influence on the use of Animaker media on student learning outcomes in basic spices and their derivatives in Indonesian cuisine with a value of $t_{count} > t_{table}$ ($8.85 > 1.66$), at a significance level of 5 percent. This means that the Animaker media influences student learning outcomes in basic spices and their derivatives in Indonesian cuisine.

