

ABSTRAK

Ribka Arta Lena Surbakti : “Pengaruh Penggunaan Media *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Praktik Olahan Unggas SMK Negeri 2 Binjai”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Tata Boga. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Hasil Praktik siswa pada Olahan Unggas yang menggunakan media *Articulate Storyline 3*. 2) Hasil Praktik siswa pada olahan unggas yang menggunakan media *Power Point*. 3) Pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline 3* terhadap hasil Praktik olahan unggas. Desain penelitian *Quasi Eksperimen*. Tempat penelitian di SMK Negeri 2 Binjai. Waktu penelitian bulan November 2023 - Januari 2024. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas XI Tata Boga dengan jumlah 60 siswa. Teknik pengambilan sampel secara *Random Kelas* yaitu kelas XI Tata Boga 2 dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Tata Boga 1 dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengamatan hasil praktik. Teknik analisis data secara 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 praktik siswa pada olahan unggas yang menggunakan media *Articulate Storyline 3* sebesar 100,00 persen termasuk kategori cenderung tinggi. Tingkat kecenderungan hasil praktik siswa pada olahan unggas yang menggunakan media *Power Point* sebesar 57,00 persen termasuk kategori cenderung cukup. Berdasarkan hasil uji-t terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media *Articulate Storyline 3* terhadap hasil praktik siswa pada olahan unggas dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($22,84 > 2,00172$), pada taraf signifikan 5 persen. Artinya media *Articulate Storyline 3* berpengaruh terhadap hasil praktik olahan unggas siswa.

ABSTRACT

Ribka Arta Lena Surbakti: "The Influence of Using Articulate Storyline 3 Media on the Results of Processed Poultry at SMK Negeri 2 Binjai". 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 poultry processing practices using Articulate Storyline 3 media. 2) Student learning outcomes on poultry processing practices using Power Point media. 3) The influence of using Articulate Storyline 3 media on learning outcomes for poultry processing practices. This research method uses the Quasi Experimental method. Research location at SMK Negeri 2 Binjai. The research time is November 2023 - January 2024. The population in this study were all class XI culinary arts students with a total of 60 students. Random sampling technique: Class XI culinary arts 2 with a total of 30 students as the experimental class and class XI culinary arts 1 with a total of 30 students as the control class. Data collection techniques use tests and observation of practical results. 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 level of tendency for students' poultry processing practices learning outcomes who use Articulate Storyline 3 media is 100.00 percent, including the category of high. Based on the level of tendency of students' practice results on poultry processing practices using Power Point media, it was 57,00 percent, including the category of tending to be enough. Based on the results of the t-test, there is a positive and significant influence on the use of Articulate Storyline 3 media on student learning outcomes in the poultry processing practices with a value of $t_{count} > t_{table}$ ($22,84 > 2,00172$), at a significance level of 5 percent. This means that the Articulate Storyline 3 media influences students' poultry processing practices learning outcomes.

THE
Character Building
UNIVERSITY