

Pengaruh Penggunaan Media *Projected Motion* Terhadap Hasil Belajar Boga Dasar SMK Negeri 10 Medan

Marissa Shafira¹, Nikmat Akmal²

¹Alumni Prodi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

²Prodi Prodi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

E-mail: shafiramarissa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *projected motion* pada pelajaran Boga Dasar; (2) Hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *Projected Motion* pada pelajaran Boga Dasar; (3) Pengaruh penggunaan media *projected motion* terhadap hasil belajar Boga Dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen. Lokasi penelitian di SMK Negeri 10 Medan. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas X Jasa Boga SMK Negeri 10 Medan. Teknik pengambilan sampel secara *random sampling* sehingga jumlah sampel sebanyak 70 siswa. Waktu penelitian bulan September – November 2019. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif data, uji kecenderungan, uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas dan homogenitas, uji hipotesis dengan uji “t”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar dengan menggunakan media *projected motion* berada pada kategori tinggi sebesar 88,57 persen. Tingkat kecenderungan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar tanpa menggunakan media *projected motion* termasuk pada kategori cukup sebesar 68,57 persen. Hasil analisis uji t terdapat pengaruh penggunaan media *projected motion* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Boga Dasar dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(3,981 > 1,690)$ pada taraf signifikan 5 persen. Artinya penggunaan media *projected motion* dapat mempengaruhi hasil belajar Boga Dasar.

Kata Kunci : Media Projected Motion, Boga Dasar

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) Student learning outcomes using projected motion learning media in Basic Food lessons; (2) Student learning outcomes without using Projected Motion media in Basic Catering lessons; (3) The effect of using projected motion media on learning outcomes of Basic Catering. The research design used was a quasi experiment. Research location at SMK Negeri 10 Medan. The population in this study were all students of class X Catering Services at SMK Negeri 10 Medan. The sampling technique was random sampling so that the sample size was 70 students. The research period was September - November 2019. The data collection technique used tests. The data analysis technique used is descriptive data, trend test, data analysis requirements test with normality and homogeneity test, hypothesis test using "t" test. Based on the results of the study showed that the level of tendency of student learning outcomes in Basic Food subjects using projected motion media was in the high category of 88.57 percent. The level of tendency of student learning outcomes in Basic Catering subjects without using projected motion media is in the moderate category of 68.57 percent. The results of the t test analysis showed the effect of using projected motion media on student learning outcomes in Basic Catering lessons with a value of $t_{count} > t_{table}$, namely $(3.981 > 1.690)$ at a significant level of 5 percent. This means that the use of projected motion media can affect the learning outcomes of Basic Catering.

Keywords: Media Projected Motion, Basic Food

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia pada saat ini mengalami perubahan paradigma pembelajaran, hal ini disebabkan karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat di era globalisasi ini. Hal tersebut menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) guna mencerdaskan kehidupan bangsa, terutama para siswa dalam meraih keberhasilan dalam belajar (Maslani, 2017).

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses manusia untuk mencapai kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Selain itu belajar juga merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman, dengan demikian belajar dapat membawa perubahan bagi sipelaku. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya sipelaku juga akan terbantu dalam memperoleh hasil belajar yang baik (Baharudin dan Wahyuni, 2017).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu cerminan kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah tersebut. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal (Daryanto, 2017). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran boga dasar tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru dan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah merupakan hal yang sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Arsyad, 2016). Media juga sebagai saran penunjang bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia akan informasi maupun hiburan. Media setidaknya memiliki empat fungsi utama, yaitu menginformasikan (*to inform*), mendidik (*To educate*), membentuk opini atau pendapat (*to persuade*), dan menghibur (*to entertain*).

Projected Motion Media yaitu media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu

pengetahuan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan Gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak (andriani, 2019).

SMK Negeri 10 Medan adalah salah satu sekolah bidang kejuruan. Boga Dasar merupakan mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan yang wajib diambil dan dipahami oleh setiap siswa pada kompetensi keahlian jasa boga. Peran seorang pendidik sangat diperlukan dimana pendidik harus mampu mengajarkan pelajaran tersebut semenarik mungkin, sehingga membuat siswa cepat mengerti dan paham akan materi yang diajarkan (Arsyad, 2016).

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK Negeri 10 Medan bahwa nilai yang diperoleh siswa belum semuanya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas X pada Program Keahlian Tata Boga Tahun Ajaran (2017/2018) siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 25 persen dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebanyak 75 persen. Pada Tahun Ajaran (2018/2019) siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 38,89 persen dan siswa yang memperoleh dibawah KKM sebanyak 61,11 persen. Tingginya presentase siswa yang belum memenuhi KKM diduga karena guru bidang studi Boga Dasar masih menggunakan metode ceramah. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis video. Bila dilihat dari fasilitas yang tersedia seperti adanya wifi, LCD diruang belajar dan diruang kelas laboratorium, namun belum secara maksimal digunakan untuk pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Projected Motion* Terhadap Hasil Belajar Boga dasar SMK Negeri 10 Medan”. tujuan penelitian untuk menganalisis hasil belajar siswa yang menggunakan media *Projected Motion* pada pelajaran Boga Dasar, Hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *Projected Motion* pada pelajaran Boga Dasar, Pengaruh penggunaan media *Projected Motion* terhadap hasil belajar Boga Dasar.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran *Projected Motion*.

Media adalah segala sesuatu yang mengantarkan atau meneruskan pesan yang berisi informasi antara pengirim informasi dengan penerima. Media berasal dari Bahasa latin yaitu

medius yang berarti tengah. Kata media didalam Bahasa Indonesia berarti antara atau sedang. Menurut Sadiman, (2017) media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan dan mengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, perasaan dan juga minat serta perhatian dari siswa.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajara dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (Susilana dan Riana, 2017).

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar (Arsyad, 2016). Menurut (Oemar, 2016) Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Menurut Arsyad, (2016) mengidentifikasi media pembelajaran berdasarkan tiga ciri yaitu suara (audio), bentuk (visual) dan gerak (*motion*). Ada 4 jenis media pembelajaran menurut Arsyad, diantaranya: (1) Media *visual* adalah jenis media pembelajaran yang bisa dilihat oleh mata sebagai indra penglihatan. Contoh media visual: grafik, diagram, chart, bagan. Poster, kartun. Komik; (2) Media Audio adalah jenis media pembelajaran yang berupa media suara atau audio yang bisa didengar oleh telinga sebagai indra pendengaran. Contoh media audio: radio, *tape recorder*, laboratorium Bahasa; (3) *Projected still media* adalah jenis media pembelajaran yang berupa suatu media proyeksi dengan gambar diam atau tidak bergerak. Contoh *projected still media*: slinde *over head projector* (OHP), *in focus*; (4) *Projected motion media* adalah jenis media pembelajaran yang berupa suatu media proyeksi dengan gambar bergerak atau *motion*. Contoh *projected motion media*: film, televise, video (VCD, DVD, VTR), computer.

Menurut Oemar, (2016) ada 7 manfaat media pembelajaran, diantaranya yaitu : (1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir; (2) Media akan Memperbesar perhatian

dan minat peserta didik.; (3) Media akan membuat proses belajar mengajar lebih hidup, karena terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik; (4) Media akan memberikan pengalaman nyata pada peserta didik sehingga manfaat media pembelajaran dapat menumbuhkan kemandirian pada peserta didik.; (5) Dengan media pembelajaran, maka Menumbuhkan pemikiran peserta didik yang sistematis dan terus menerus, terutama apabila guru menampilkan video; (6) Membantu peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk menyimpulkan pengertian sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya; (7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dengan kata lain dengan media peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru.

Projected Motion media terdiri dari 3 kata yaitu "*projected*" berarti proyeksi atau gambaran, "*Motion*" berarti bergerak dan "media" merupakan sarana untuk membantu penyampaian informasi. Jadi pengertian *Projected Motion* Media adalah sarana berupa gambaran yang dibuat bergerak (audio-visual) yang berbentuk media video dan diproyeksikan untuk membantu penyampaian materi pembelajaran (Setiawan, 2013). Video merupakan salah satu contoh dari *projected motion* yang dimana menurut (Arsyad, 2016) Video adalah media yang menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara yang mempunyai daya tarik tersendiri.

2. Manfaat *Projected Motion* Media

Sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar, Media ini memiliki banyak manfaat diantaranya: Sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar, Media memiliki banyak manfaat diantaranya : (1) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, interaksi, dan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak bosan selama mengikuti proses pembelajaran; (2) Media dapat memperjelas materi dan bahan ajar sehingga informasi yang disampaikan jelas dan mengurangi verbalisme; (4) Objek atau proses yang rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui media berupa gambar, video, film maupun slide; (5) Pembelajaran berbasis media dinilai lebih

interaktif dan komunikatif jika dibandingkan dengan pembelajaran yang lainnya. Hal tersebut karena dengan pembelajaran menggunakan media maka seorang tenaga pendidik dan peserta didik akan lebih mudah untuk berkomunikasi terkait dengan kegiatan pembelajaran secara efisien; (6) Materi pembelajaran yang biasanya bersifat abstrak dapat disampaikan menjadi lebih jelas menggunakan media. Seorang tenaga pendidik dapat memberikan gambar, video, foto maupun audio yang berguna untuk menambah pemahaman para peserta didik terkait dengan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media sangatlah berperan penting bagi guru dalam penyampaian materi dan berperan penting bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar, *projected motion* media juga salah satu media yang berbasis audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik, sehingga dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berbeda dengan media konvensional atau belajar tanpa menggunakan media memiliki beberapa keterbatasan seperti membuat siswa lebih mudah bosan, tidak fokus dalam menerima kegiatan pembelajaran dan membuat ketidakefektifan dalam meningkatkan hasil belajar.

3. Hasil Belajar Boga Dasar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses manusia untuk mencapai kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Selain itu belajar juga merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Dengan demikian belajar dapat membawa perubahan bagi sipelaku. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya sipelaku juga akan terbantu dalam memperoleh hasil belajar yang baik (Baharudin dan Wahyuni, 2017).

Boga Dasar merupakan ruang lingkup awal proses semua pengolahan, mulai dari persiapan pengolahan sampai dengan menghidangkan makanan itu sendiri yang bersifat tradisional maupun Internasional. Boga

Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari dikelas X SMK Negeri 10 Medan. Mata Pelajaran Boga Dasar memiliki beberapa materi didalamnya yaitu penerapan teknik pengolahan dan melakukan teknik pengolahan. Teknik pengolahan makanan ini membahas mengenai: Pengertian, jenis-jenis dan teknik-teknik pengolahan makanan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMK Negeri 10 Jalan Teuku Cik Ditiro No. 57, Madras Hulu, Kec. Medan Polonia, Kota Medan dan waktu penelitian dilaksanakan bulan September – November 2019.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan yang berjumlah 104 siswa yang terdiri dari 3 kelas. Sampel penelitian ini sebanyak 35 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X₃ sebanyak 35 siswa sebagai kelas kontrol.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi eksperimen*. *Quasi eksperimen* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2017).

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media (*projected motion media*) terhadap hasil belajar siswa maka metode penelitian yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test* yaitu penelitian yang dilaksanakan dalam dua kelas. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa pada aspek kognitif (pengetahuan). Tes hasil belajar tersebut berupa soal pilihan berganda yang berjumlah 50 soal dengan pilihan a,b,c,d dan e. Pada Tabel 3 dapat dilihat kisi-kisi tes hasil belajar Boga Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menjangkau data dalam penelitian ini adalah berupa tes pilihan ganda dengan lima *option*, *option* yang benar diberi skor 1 dan *option* yang salah diberi skor 0 dan terdiri dari 50 butir soal.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Projected Motion* pada pelajaran Boga Dasar termasuk dalam kategori cenderung tinggi 88,57 persen. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Lestari (2017) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran

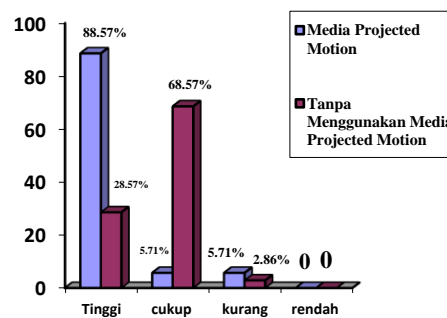
Menggunakan Multimedia (*Projected still* dan *Projected Motion Media*) terhadap Hasil Belajar Teknologi Pengolahan Makanan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Morawa, berdasarkan hasil penelitian tingkat kecenderungan Hasil Belajar Teknologi Pengolahan Makanan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Morawa termasuk dalam kategori cenderung tinggi 66,66 persen. Hasil penelitian ini sesuai juga dengan hasil penelitian Setiawan (2013) dengan judul “Pengembangan Multimedia (*Projected Still Media* Dan *Projected Motion Media*) Pada Kompetensi Proses Dasar Perlakuan Logam Di SMKN 1 Bendo-Magetan, berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan Kompetensi Proses Dasar Perlakuan Logam Di SMKN 1 Bendo-Magetan termasuk kategori cenderung tinggi 54,00 persen. Selanjutnya hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian Khoiri (2011) dengan judul “Pemanfaatan *Projected Motion Media* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Ilmu Pengetahuan Bumi Dan Antariksa”. Berdasarkan hasil penelitian ini Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Ilmu Pengetahuan Bumi Dan Antariksa termasuk dalam kategori cenderung tinggi 57,63 persen.

PEMBAHASAN

Tingkat kecenderungan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *Projected Motion* pada pelajaran Boga Dasar termasuk kategori cenderung cukup sebesar 68,57 persen. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Apriani (2016) dengan judul “Pengaruh Penerapan Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Tata hidang SMK Bokpri Yogyakarta, berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan hasil belajar siswa kelas X pada pelajaran Tata Hidang termasuk kedalam kategori cenderung cukup sebesar 59,00 persen. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian Shalihin (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran MTK di SMA Arinda Palembang, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran MTK di SMA Arinda Palembang termasuk kedalam kategori cenderung cukup sebesar 60,21 persen. Selanjutnya hasil penelitian juga sesuai dengan

hasil penelitian Adha (2016) dengan judul “Pembelajaran Tanpa Bantuan Audio Visual Pada Kompetensi Seni dan Budaya. Berdasarkan hasil penelitian Pembelajaran Tanpa Bantuan Audio Visual Kompetensi Seni dan Budaya termasuk dalam kategori cenderung cukup sebesar 66,07 persen.

Pada gambar 1 dapat dilihat hasil belajar siswa yang menggunakan media *Projected Motion* pada Mata Pelajaran Boga Dasar termasuk kategori cenderung tinggi sedangkan yang tanpa menggunakan media *Projected Motion* termasuk kategori cenderung cukup.



Gambar Diagram Batang Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media *Projected Motion* dan yang Tanpa Menggunakan Media *Projected Motion*.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Pemanfaatan *Projected Motion* Media Sebagai Sarana Motifasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Terpadu kelas VIII SMPN 9 Palembang dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni ($5,539 > 2,00$). Artinya Pemanfaatan *Projected Motion* Media mempengaruhi motifasi belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Terpadu kelas VIII SMPN 9 Palembang. Selanjutnya hasil penelitian Fitira (2015) dengan judul Pengaruh Penggunaan *Projected Motion* dan *Projected Still* Media Terhadap Hasil Belajar TIK AMPN 25 Semarang, berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan *Projected Motion* dan *Projected Still* Media terhadap hasil belajar TIK AMPN 25 Semarang dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni ($7,81 > 1,697$). Artinya media *Projected Motion* dan *Projected Still* dapat mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran TIK AMPN 25 Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang menggunakan media *projected motion* berada pada kategori tinggi sebesar 88,57 persen.
2. Tingkat kecenderungan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *projected motion* berada pada kategori cukup sebesar 68,57 persen.
3. Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *projected motion* terhadap hasil belajar Boga Dasar SMK Negeri 10 Medan, dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(3,981 > 1,690)$ pada taraf signifikan 5 persen. Artinya penggunaan Media *Projected Motion* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran Boga Dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Kepada pihak sekolah agar menganjurkan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa dan dengan media akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa.
2. Guru sebaiknya memilih media dengan tepat dan menggunakan fasilitas yang tersedia disekolah seperti infokus dan wifi dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk pembelajaran Boga Dasar sebaiknya menggunakan Media *Projected Motion* agar siswa lebih aktif untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Achmad. (2016). *Proses Komunikasi*. Yogyakarta: Salemba Medika.
- Adha M. (2016). *Pembelajaran Tanpa Bantuan Audio Visual Pada Kompetensi Seni Dan Rupa*. Diakses pada 14 Juni 2020 dari <http://www.google.com>.
- Andriani Wetu. (2019). *Projected Still Media dan Projected Motion Media Kelompok 3*. Diakses pada 28 mei 2020 dari <http://www.scribd.com>.
- Apriani S. (2016). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Tata Hidang*. SMK Bokpri Yogyakarta. Diakses pada 14 Juni 2020 dari <http://www.google.com>.

- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ari R. (2017). *Pemanfaatan Projected Motion Media Sebagai Sarana Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Terpadu kelas VIII*. SMPN 9 Palembang. Diakses pada 14 Juni 2020 dari <http://www.google.com>.
- Bartono P.H., S.E. Ruffino E.M., S.E. (2010). *Tata Boga Industri*. Yogyakarta: Andi.
- Fitira I. (2015). *Pengaruh Penggunaan Projected Motion Dan Projected Still Media Terhadap Hasil Belajar TIK*. AMPN 25 Semarang. JPTM. 156 Volume 09, Nomor 05. Diakses pada 18 Mei 2020 dari <http://www.scribd.com>.
- Jihad dan Haris. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi-Presindo
- Lestari S. (2017). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Multimedia (Projected Still dan Projected Motion Media) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Pengolahan Makanan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Morawa*. Skripsi. Universitas Negeri Medan, Medan.
- Khoiri, dkk. (2011). *Pemanfaatan Projected Motion Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengetahuan Bumi dan Antariksa*. IKIP PGRI Semarang. JP2F, Volume 2 Nomor 1. Diakses pada 1 Januari 2020 dari <http://www.google.com>.
- Oemar M. (2016). *Media Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara