

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas, 2023).

Salah satu indikator peningkatan mutu pendidikan yang berkualitas adalah perolehan Hasil belajar yang maksimal oleh siswa, baik itu Hasil belajar dalam bentuk kognitif, afektif maupun psikomotor. Untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut maka hal yang harus dilakukan dengan belajar, Belajar merupakan suatu proses yang dilalui oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan.

SMK Negeri 2 Binjai sendiri merupakan lembaga pendidikan yang memiliki tugas dan tanggung jawab kepada bangsa untuk mendidik anak bangsa yang berkualitas dan responsif terhadap kemajuan IPTEK pada dunia global di era teknologi dan kecantikan. Sebagai lembaga pendidikan kejuruan,

Pemanfaatan dari teknologi dalam pembelajaran untuk pemahaman adalah bagian yang sangat penting pada zaman sekarang ini, mengingat kondisi saat ini menghadapi kemajuan zaman dimana kegiatan pembelajaran dilakukan dengan luring maupun daring sehingga membutuhkan bahan ajar yang mudah diterapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMK Negeri 2 Binjai pada Bulan Maret 2023 diketahui bahwa guru dan siswa belum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan masih menggunakan *Ppt*, buku atau LKS, sedangkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran metode guru masih melakukan pendekatan *teacher approach* dimana guru masih menjadi pusat informasi sehingga membuat siswa lebih pasif dalam proses pembelajaran.

Dari observasi ini juga diketahui bahwa selama proses belajar materi isian Tepung Ketan masih terdapat siswa yang belum memahami materi pelajaran dengan baik dan juga hanya bermodalkan catatan yang diberikan oleh guru, dari observasi ini juga diketahui bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam mempelajari materi isian Tepung Ketan sehingga banyak yang mengulang, hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa pada T.A 2020/2021 untuk materi isian Tepung Ketan, siswa yang melewati KKM dengan nilai 7,8 hanya sebanyak 13 dari 33 siswa atau sebesar 39,39% dari total siswa keseluruhan dan ini menyebabkan guru harus mengalokasikan waktu lagi untuk siswa-siswa yang mengulang agar mendapatkan nilai sesuai KKM dari isian Tepung Ketan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi tersebut juga diketahui bahwa terdapat faktor yang memungkinkan menjadi penyebab kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Faktor tersebut adalah kurangnya penggunaan media belajar lain, media belajar tersebut dapat berupa media belajar bebantuan *Linktree* yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar. Pada proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Binjai guru sebenarnya sudah menggunakan media belajar lain, namun guru belum

memanfaatkan penggunaan media belajar bebantuan *Linktree* sebagai media belajar, dan siswa dalam mencari sumber media belajar lain cenderung kurang aktif sehingga siswa hanya menggunakan media belajar yang ada seperti power point saja. Dari hal ini berarti media belajar bebantuan *Linktree* belum dimanfaatkan dengan baik dan kemungkinan memberikan dampak pada keberhasilan belajar atau Hasil Praktik siswa. *Linktree* telah menjadi website terbesar dan terpopuler untuk mengintegrasikan pembelajaran saat ini. *Linktree* ini memfasilitasi penggunaannya untuk mengunggah soal secara langsung yang dapat dikerjakan oleh pengguna lain diseluruh dunia secara gratis.

Penguasaan teknologi informasi dalam pembelajaran seharusnya sudah menjadi kompetensi tambahan bagi seorang guru, karena penguasaan teknologi informasi sudah gaya hidup bagi sebagian besar masyarakat terutama pemuda (Irwan, dkk. 2019). *Linktree* bisa menjadi media belajar bagi Siswa. Dengan menggunakan *Linktree* sebagai media belajar maka akan memberikan paradigma baru dalam mencari media belajar khususnya media belajar isian Tepung Ketan, dengan menggunakan *Linktree* dalam proses pembelajaran akan meningkatkan pemahaman dan penguasaan ketrampilan peserta didik (Burnett, dkk. 2020)

Media *Linktree* dapat menjadi media belajar alternatif dalam pembelajaran yang sangat dibutuhkan saat ini. Penggunaan *Linktree* dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang baik. *Linktree* merupakan tantangan sekaligus solusi bagi seorang pendidik untuk dapat berkreasi dan berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran khususnya Tepung Ketan indonesia. begitu juga bagi siswa, *Linktree* dapat memberikan tambahan materi dan proses analisis, dan pemahaman

materi yang mendalam dari banyaknya isi materi yang sama dari berbagai akun dan *creator*, akhirnya proses tersebut meningkatkan pemahaman siswa, dan proses pencernaan materi menjadi bagian dari keyakinan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Adanya *platform Linktree* ini memungkinkan siswa secara mandiri mencari dan membagikan informasi berupa pengetahuan maupun praktek. *Linktree* dapat dimanfaatkan oleh Sekolah sebagai media ajar yang disukai oleh para siswa.

Berdasarkan uraian di atas, untuk membantu kelancaran proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Binjai, maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media Pembelajaran *Linktree* Pada Hasil Praktik Tepung Ketan di SMK Negeri 2 Binjai”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Rendahnya hasil praktik siswa dalam pembuatan Tepung Ketan.
2. Rendahnya pemahaman siswa dalam materi Tepung Ketan
3. Rendahnya hasil praktik siswa dalam pembuatan isian Tepung Ketan
4. Guru belum menggunakan *Linktree* pada proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen adalah media media *Linktree*

2. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol adalah media media *Power point*.
3. Hasil praktik dibatasi pada olahan kue ku.
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Binjai.

1.4 Rumusan Masalah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil praktik Tepung Ketan dengan menggunakan media *Linktree* pada siswa SMK Negeri 2 Binjai?
2. Bagaimana hasil praktik Tepung Ketan menggunakan media *powerpoint* pada siswa SMK Negeri 2 Binjai
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Linktree* terhadap hasil praktik isian kue Ku pada siswa SMK Negeri 2 Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil Praktik Tepung Ketanyang menggunakan media *Linktree*.
2. Hasil Praktik Tepung Ketan yang menggunakan media *powerpoint*.
3. Pengaruh media pembelajaran *Linktree* terhadap hasil praktik Tepung Ketan

1.6 Manfaat Penelitian :

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam upaya meningkatkan pengetahuan tentang Tepung Ketan. Selanjutnya bagi guru,

diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan serta bahan pertimbangan dalam usaha meningkatkan pengajaran tentang isian Tepung Ketan melalui media *Linktree* dan bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman peneliti tentang Tepung Ketan dan sebagai syarat penulis untuk memperoleh sarjana (S1), penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menentukan media pembelajaran pendidikan kejuruan yang tepat dan efektif, khususnya bagi SMK Jasa Boga, serta sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

