

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran untuk menanamkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkehidupan (Anggreana, 2022). Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang. Meskipun pendidikan adalah wajib di sebagian besar tempat sampai usia tertentu, bentuk pendidikan dengan hadir di sekolah sering tidak dilakukan, dan sebagian kecil orang tua memilih untuk pendidikan *home-schooling*, *e-learning* atau yang serupa untuk anak-anak mereka, Ataupun juga bisa belajar melalui media yang banyak tersedia sekarang seperti salah satunya ialah media audio visual yang bisa dilihat anak melalui televisi, youtube, tiktok, dll (A Firmansyah, 2021).

Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal, informal, dan nonformal. Salah satu contoh jalur pendidikan formal yaitu melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki visi untuk mengoptimalkan bidang keahlian tertentu pada setiap siswa, sehingga siswa sebagai warga negara mampu untuk turut ambil bagian dalam rangka meningkatkan

harga diri dan martabat bangsa (Anggreini, 2022). Siswa yang telah lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan mampu untuk menjadi pekerja dengan wawasan dan keahlian yang memadai.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) secara substansi merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang diselenggarakan untuk mempersiapkan calon tenaga kerja kelas menengah dalam memasuki dunia kerja dan mengembangkan sikap profesional (Firdaus, 2021). Keunggulan daripada pendidikan kejuruan adalah kemampuannya memberikan peluang bagi peserta didik untuk mendapatkan proses pembelajaran dengan terjun secara langsung ke dunia atau industri, sehingga siswa memperoleh pengalaman yang nyata dan relevan dengan bidang kejuruan yang dipelajarinya, sekaligus memberi bekal keterampilan yang dibutuhkan (Ahmad Rohani, 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu SMK beralamat di jalan bilal, Medan yang memiliki jurusan kuliner. Pada jurusan Kuliner memiliki beberapa pelajaran kejuruan. Dasar-Dasar Kuliner (DDK) merupakan satu diantara mata pelajaran kejuruan yang terdapat pada pembelajaran fase E (kelas X). Pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner memiliki beberapa elemen dasar yang harus dicapai salah satunya adalah pengolahan bakery. Pengolahan bakery merupakan satu elemen dasar yang membahas tentang olahan bakery yaitu roti, pastry cake, dan lain – lain.

Dalam menyampaikan materi sebaiknya guru menggunakan media untuk memudahkan siswa menerima pelajaran dari guru karena menurut Syamsiani (2022) media pembelajaran adalah salah satu unsur yang penting. Media pembelajaran yaitu teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk

keperluan pembelajaran, sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, dan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat kerasnya (Arrohman, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi (TIK), guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai bakery, baik dalam teori maupun praktek. Salah satu teknologi aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran adalah Canva.

Media *Canva* merupakan program desain online yang banyak digunakan orang, baik di dunia pendidikan maupun non pendidikan. Media *Canva* merupakan salah satu media presentasi online yang memiliki banyak pilihan template yang siap digunakan secara gratis. Penggunaan media *Canva* dapat memudahkan para guru dalam membuat ruang diskusi secara online, dengan layanan diskusi *online*. Layanan ini tentunya akan memudahkan pengguna untuk melakukan diskusi maupun bekerjasama dengan tim guru guna meningkatkan efektifitas suatu pembelajaran. Melalui penggunaan media *Canva*, diharapkan dapat lebih memudahkan guru dalam memberikan materi. (Idawati, 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan penulis di SMK Pariwisata Imelda Medan pada (Juli, 2024) guru belum menggunakan media canva sebagai media pembelajaran. Mata pelajaran Dasar-dasar Kuliner pada materi pengolahan bakery memiliki nilai (KKTP) yaitu 75, dari 36 peserta didik T.A 2023/2024 sebesar 51,72% siswa memperoleh nilai di bawah nilai KKTP. Berdasarkan data tersebut dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP. Dari sudut pandang guru mata pelajaran bahwa roti manis memiliki tingkat

kesulitan yang tinggi sehingga peserta didik kesulitan dalam membentuk roti manis seperti kepanang.

Sedangkan itu juga dari penilain guru bidang studi, menjelaskan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan pada teori dan praktek bakery dalam pembuatan roti manis bentuk kepanang. sehingga mengakibatkan tidak maksimalnya hasil yang didapatkan oleh setiap siswa. Kegiatan pembelajaran dikelas peran guru lebih mendominasi dan media yang dipergunakan guru masih berbentuk media power point.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan pemanfaatan media interaktif dan penerapan sumber belajar seperti *Canva* berbasis android, dimana teknologi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan. Sehingga siswa bersedia menerima materi yang disampaikan oleh guru tanpa dipaksa untuk melakukannya (Ramen, A. Purba, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Terhadap Hasil Praktek Bakery Di SMK Pariwisata Imelda Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan media Power Point sebagai media pembelajaran.
2. Guru belum menggunakan media *canva* sebagai salah satu media pembelajaran.
3. Rendahnya hasil praktek bakery pada pengolahan roti manis.

4. Kurangnya pemanfaatan media *canva* berbasis android sebagai sumber pembelajaran disekolah.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada Media *Canva* dan *power point*.
2. Hasil praktek bakery dibatasi pada pembuatan roti manis dengan bentuk keping isi pisang.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII Tata Boga di SMK Pariwisata Imelda Medan

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil praktek siswa pada pembuatan bakery yang menggunakan media pembelajaran *Canva*?
2. Bagaimana hasil praktek siswa pada pembuatan bakery yang menggunakan media pembelajaran *power point*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap hasil praktek siswa pada pembuatan bakery?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Hasil praktek bakery siswa yang menggunakan media pembelajaran *canva*.

2. Hasil praktek bakery siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point*.
3. Pengaruh penggunaan media *canva* terhadap hasil praktek bakery.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *canva*. Penggunaan media pembelajaran dengan *canva* dapat mempermudah kegiatan pembelajaran teori dan praktek. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan informasi dalam pembaharuan peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.