

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing. Salah satu bentuk pendidikan vokasi strategis di Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan program keahlian kuliner. Program ini bertujuan menyiapkan lulusan yang memiliki keterampilan praktis dan pengetahuan di bidang kuliner, sehingga mampu bersaing di industri makanan dan minuman yang terus berkembang pesat. (Pratama, 2022)

Hasil praktik merupakan hasil belajar yang didapat didalam pembelajaran dimana siswa melakukan dan mengalami sendiri, mengikuti proses mengamati objek, keadaan dan proses dari materi yang dipelajari tentang gejala alam dan interaksinya dilakukan pada laboratorium, atau diluar laboratorium (Winata, 2024).

Dalam bidang pedagogi pendidikan, media berfungsi sebagai saluran yang memfasilitasi transmisi pengetahuan antara pendidik dan siswa, sehingga meningkatkan kemandirian penyampaian materi. Penerapan media yang bijaksana memiliki potensi untuk meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik dan mempengaruhi hasil pendidikan secara positif. Media berbasis teknologi yang dapat digunakan di dunia pendidikan adalah *Pear deck*. (Suryani, T. 2022)

Pear Deck adalah platform teknologi interaktif yang membantu pendidik menambahkan elemen menarik ke dalam presentasi pembelajaran mereka. Dengan *Pear Deck*, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, seperti menjawab

pertanyaan, mengikuti kuis, dan memberikan umpan balik secara langsung melalui perangkat masing-masing. Fitur-fitur ini menjadikan *Pear Deck* sebagai alat yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Pendidikan kuliner di SMK masih menghadapi berbagai tantangan. Permasalahan utama yang sedang dihadapi saat ini adalah masih banyaknya penggunaan metode berpusat pada guru yang membuat suasana belajar tidak menarik dan kelas menjadi tidak fleksibel. (Hazizah, dkk. 2023). Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk meningkatkan interaksi belajar peserta didik dalam mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis di SMK Putra Anda Binjai, guru mata pelajaran *cake* menyatakan bahwa siswa di kelas XI Tataboga masih kesulitan dalam melaksanakan praktik *cake* disebabkan oleh kurangnya sumber belajar yang digunakan, termasuk media pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya interaksi dalam proses belajar. Kondisi tersebut berpotensi melemahkan semangat belajar siswa dalam memahami materi praktik secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa, sehingga hasil praktik *cake* dapat lebih optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dari hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Putra Anda khususnya pada mata pelajaran *Cake* diperoleh data bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran *Cake*. Selain itu juga, berdasarkan berdasarkan data penilaian guru mata pelajaran di kelas XI

Kuliner SMK Putra Anda Binjai, diketahui bahwa dalam mata pelajaran *Cake* mempunyai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu nilai 75. Adapun nilai siswa pada praktik *cake* tahun pelajaran 2022/2023 yang diatas KKTP yaitu sebanyak 12 siswa (28%) dengan kategori 2 siswa (4%) memiliki nilai sangat baik (A) dan 7 siswa (17) memiliki nilai baik (B) sedangkan yang memiliki nilai di bawah KKTP yaitu sebanyak 22 siswa (57%) dengan memiliki nilai cukup (C). Berdasarkan data tersebut masih banyak siswa yang belum mencapai nilai A. tingginya presentasi siswa yang memperoleh nilai C diduga karena siswa masih kesulitan dalam pembuatan *cake*, sering terjadi kegagalan pada saat praktik *cake* seperti pada teknik *mixing* adonan, pada proses memasukkan bahan kering, dan pengadukan sehingga ada beberapa siswa yang mengulang dalam pembuatan *cake*.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media *Pear Deck* Terhadap Hasil Praktik *Cake* Siswa SMK Putra Anda Binjai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Pear Deck* pada proses pembelajaran.
2. Siswa masih kurang memahami materi *Cake* pada praktik *Sponge Cake*.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam praktik *Cake*.
4. Kurangnya variasi media pembelajaran masih jarang digunakan.
5. Kurangnya pengetahuan siswa dalam teknik pengadukan adonan *Cake*.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada *Pear Deck* dan *Power Point*.
2. Hasil praktik *Cake* dibatasi pada praktik pembuatan *Sponge Cake*.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Tataboga 1 dan 2 SMK Putra Anda Binjai.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Hasil praktik siswa membuat *Cake* yang menggunakan media *Pear Deck*?
2. Bagaimana hasil praktik siswa membuat *Cake* yang menggunakan media *Power Point*?
3. Bagaimana pengaruh media *Pear Deck* terhadap hasil praktik siswa membuat *Cake*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil praktik siswa membuat *Cake* yang menggunakan media *Pear Deck*.
2. Hasil praktik siswa membuat *Cake* yang menggunakan media *Power Point*.
3. Pengaruh penggunaan media *Pear Deck* terhadap hasil praktik siswa membuat *Cake*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dengan menambah wawasan dan referensi guna meningkatkan pembelajaran menggunakan teknologi dan informasi. Berguna bagi siswa mendapatkan hasil yang memuaskan pada praktik *cake* yang dicapai dengan diterapkan media *pear deck*. Diharapkan bermanfaat juga pada guru dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan serta bahan pertimbangan dalam usaha meningkatkan pengajaran tentang *cake* melalui media *pear deck*.

