

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap peserta didik untuk dapat membuat peserta didik itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat peserta didik lebih kritis dalam berpikir (Abd Rahman et al., 2022).

Pendidikan kejuruan di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan yang bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan spesifik yang dapat langsung dimanfaatkan di masyarakat. Fokus utamanya adalah mempersiapkan peserta didik agar siap terjun ke dunia kerja. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan menguasai keterampilan yang memadai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Adi et al., 2023).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada Program Keahlian Kuliner, menuntut peserta didik untuk aktif dalam menggali informasi terkait materi pembelajaran, tidak hanya terbatas pada kegiatan belajar mengajar di sekolah, tetapi juga secara mandiri di luar jam sekolah, termasuk di rumah. Hal ini penting agar siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga dapat

mengikuti proses pembelajaran secara optimal. SMK Negeri 1 Siatas Barita, yang terletak di Kabupaten Tapanuli Utara, merupakan salah satu institusi pendidikan kejuruan yang menyelenggarakan Program Keahlian Kuliner. Program ini bertujuan untuk menghasilkan tamatan yang terampil dan kompeten dalam bidang chef, kuliner dan berwirausaha di bidang boga serta siap pakai di bidang industri dan usaha jasa boga. (SMK Negeri 1 Siatas Barita, 2025, Visi dan Misi Program Keahlian Tata Boga).

Mata pelajaran Bakery adalah salah satu kompetensi keahlian dalam program studi Tata Boga di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengolah berbagai jenis produk bakery, serta memahami strategi pemasaran produk tersebut. Produk bakery merujuk pada berbagai jenis makanan yang dibuat dari adonan berbahan dasar tepung terigu dan diproses melalui pemanggangan. Adonan beragi merupakan salah satu materi esensial dalam mata pelajaran produk pastry dan bakery. Penguasaan materi ini diharapkan dapat dicapai peserta didik melalui pembelajaran teori maupun praktik. Adonan beragi adalah jenis adonan yang proses pembuatannya melibatkan penggunaan ragi (yeast) untuk mengembangkan adonan melalui proses fermentasi. Salah satu adonan beragi adalah roti yang merupakan produk utama dalam kategori bakery, dibuat dari tepung terigu dan difermentasikan dengan ragi sebelum dipanggang (Satya dkk., 2022:69). Roti merupakan makanan yang terbuat dari tepung terigu, air, dan ragi yang pembuatannya melalui tahap pengulenan, fermentasi kemudian dilanjutkan dengan proses pemanggangan dalam oven. Jenis roti yang beredar

saat ini beragam, dimulai dari roti berbahan dasar adonan tepung terigu maupun roti berbahan dasar dengan adanya penambahan bahan makanan lain dan bahan tambahan pangan lainnya yang diizinkan (Kusnedi, 2021).

Hasil praktik merujuk pada nilai yang diperoleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran praktik, yang bertujuan meningkatkan keterampilan melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat dan efektif. Pemilihan metode yang sesuai dapat berdampak positif pada hasil praktik, yang juga dipengaruhi oleh tingkat ketertarikan siswa dalam belajar. Ketertarikan ini menunjukkan adanya minat tinggi yang mendorong keaktifan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran (Nurazila et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Siatas Barita, guru mata pelajaran Bakery belum menerapkan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* dalam penyampaian materi, baik teori maupun praktik, khususnya pada topik pembuatan produk roti. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar, yang keberadaannya pun terbatas baik dari sisi ketersediaan maupun pemanfaatan. Hanya sebagian siswa yang memiliki buku pelajaran, dan penggunaan LCD untuk mendukung visualisasi materi hanya dilakukan sebanyak empat kali karena LCD sekolah masih terbatas. Dari data nilai siswa pada praktik bakery kelas XI kuliner tahun ajaran 2023/2024 dari total 40 siswa, sebanyak 14 siswa (35%) dengan kategori 4 siswa (10%) mendapat nilai sangat baik (A) dan 10 siswa (25%) mendapat nilai baik (B) sedangkan sekitar 26 siswa (65%) yang belum mencapai ketuntasan dengan nilai cukup (C). Dari data nilai tersebut masih banyak nilai siswa yang

rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, terungkap bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar pembuatan roti, khususnya pada pemahaman tentang bahan, teknik dasar pengolahan, serta prosedur kerja yang benar. Kesulitan ini tidak hanya terbatas pada aspek teori, tetapi juga berdampak langsung pada kualitas hasil praktik di laboratorium. Beberapa permasalahan yang muncul di antaranya adalah adonan roti yang tidak mengembang dengan baik, bentuk akhir roti yang kurang proporsional, serta cita rasa yang belum sesuai standar. Hal ini mengakibatkan hasil yang diperoleh siswa kurang optimal. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru cenderung lebih mendominasi, dan media yang digunakan masih terbatas pada presentasi Power Point.

Menurut UNESCO (2021), penggunaan teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung pembelajaran mandiri, serta memperkaya pengalaman belajar melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan fleksibel. Salah satu bentuk teknologi pembelajaran yang banyak digunakan adalah media digital seperti video interaktif, simulasi, dan platform e-learning. Media-media ini terbukti dapat memperkuat pemahaman konseptual sekaligus mendorong penguasaan keterampilan praktis siswa (Mayer, 2017).

Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting, karena dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna, mengubah

pembelajaran yang pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif (Novita & Harahap, 2020).

Media pembelajaran adalah sebuah bahan untuk menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi elektronik dalam penyampaiannya. Media elektronik yang bisa digunakan salah satunya adalah *Edpuzzle*. Media *Edpuzzle* dengan fitur yang disediakan dan telah banyak digunakan penelitian para ahli ini cocok untuk diterapkan pada siswa SMK (Yolanda, 2023).

Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi *Edpuzzle* dan pendidik bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. Selain itu, *Edpuzzle* memungkinkan penggunaanya untuk mengimport video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik (Wiadnyana et al. 2022).

Minimnya media pembelajaran yang variatif dan interaktif juga menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Padahal, media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami proses pembuatan roti secara menyeluruh. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, memotivasi, serta merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh positif terhadap hasil praktik

peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya sebagai perantara informasi, tetapi juga sebagai stimulan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Junaidi, 2019).

Dalam pembelajaran praktik adonan beragi, *Edpuzzle* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif. Video demonstrasi teknik pembuatan produk adonan beragi yang diperkaya dengan instruksi, kuis reflektif, dan analisis kesalahan dapat membantu siswa memahami langkah-langkah kerja secara lebih mendalam sebelum melakukan praktik langsung di laboratorium. Dengan demikian, siswa memiliki bekal kognitif dan prosedural yang lebih kuat (Berglund, A., & Healy, S. 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung pembelajaran mandiri. Penggunaan video berbasis *Edpuzzle* dinilai efektif karena memungkinkan siswa belajar secara fleksibel dan berulang.

Berdasarkan hal tersebut, maka penting dilakukan penelitian yang berjudul tentang **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Terhadap Hasil Praktik Mata Pelajaran Bakery Di SMK Negeri 1 Siatas Barita”**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis Edpuzzle dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bakery.
2. Pelaksanaan pembelajaran pada materi adonan beragi masih bersifat konvensional dan berorientasi pada pendekatan yang berpusat pada guru.

3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, seperti *Edpuzzle*.
4. Guru masih mengandalkan media pembelajaran berupa Power Point dalam penyampaian materi.
5. Hasil praktik adonan beragi siswa dalam pembuatan roti manis masih belum mencapai kriteria hasil yang maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media pembelajaran *Edpuzzle* dan Power Point .
2. Hasil praktik adonan beragi dibatasi pada pembuatan roti manis dengan praktik membuat Roti Buaya.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI program keahlian Kuliner di SMK Negeri 1 Siatas Barita.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil praktik adonan beragi siswa yang menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle*?
2. Bagaimana hasil praktik adonan beragi siswa yang menggunakan media pembelajaran Power Point?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap hasil praktik adonan beragi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil praktik adonan beragi siswa yang menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle*.
2. Hasil praktik adonan beragi siswa yang menggunakan media pembelajaran Power Point.
3. Pengaruh media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap hasil praktik adonan beragi.

1.6 Manfaat Penelitian

Sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat. Selain itu, diharapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan praktik pembelajaran adonan beragi yang lebih baik. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru untuk menggunakan *Edpuzzle*, alat pembelajaran yang menarik dan interaktif, untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan hasil praktik siswa.

THE
Character Building
UNIVERSITY