

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan. Dalam pengertian luas pendidikan adalah seluruh tahapan pengembangan kemampuan-kemampuan dan perilaku-perilaku manusia, juga proses penggunaan hampir seluruh pengalaman kehidupan (Haudi, 2020). Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal, informal, dan nonformal. Salah satu jalur pendidikan formal yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja, serta mampu mengembangkan potensi diri dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Nur, 2021). Siswa yang telah lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan mampu untuk menjadi pekerja dengan keterampilan dan pengetahuan yang memadai.

SMK Negeri 1 Berigin merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang menaungi keterampilan dalam bidang informatika maupun pariwisata. Salah satu program keahlian yaitu Kuliner. Pada program keahlian Kuliner ini salah satu mata pelajaran *bakery pastry*, selain mempelajari teori siswa juga melakukan

kegiatan praktik, seperti melakukan kegiatan Praktik Adonan Cair dalam membuat *Rainbow Roll Cake* .

Kegagalan dalam pembuatan *rainbow roll cake*: 1) *cake* patah atau pecah: penyebab *cake* rusak seperti ini adalah apabila perbandingan komposisi bahan yang tidak tepat. Akibatnya, kue jadi kurang lentur dan lembab. Saat digulung menjadi pecah. Bisa juga kesalahan ini terjadi akibat pengovenan yang terlalu lama *cake* menjadi terlalu kering. 2) kulit *cake* lepas: *cake* yang kulit nya terpisah menandakan bahwa permukaan kue belum matang betul, ketika dibalik dari loyang, kulit terlepas karena masih agak basah. Untuk mengetahui apakah kulit *cake* sudah cukup kering, tekan permukaan kue saat ia di dalam oven. Kalau berbunyi atau mendesis, tandanya *cake* belum matang karena masih ada proses penguapan di dalamnya. Salah satu penyebab lain kulit *cake* lepas adalah apabila *cake* tidak di dinginkan diatas kawat, akibatnya *cake* pun berembun dan lembab. Inilah yang membuat kulit *cake* basah dan tidak lagi menempel ke kuenya. Hasilnya bentuk kue tidak cantik. 3) *cake* tidak bulat bentuknya: salah satu kesalahan yang terjadi apabila *cake* sudah sempurna dari segi tekstur dan teknik pembuatan, namun langkah akhirnya yaitu penggulungan jadi tidak sempurna. Hasilnya, *cake* jadi tidak bulat sempurna. Agar bulat, setelah di gulung *cake* harus dipadatkan, lapis bolu gulung dengan kertas, lalu letakkan penggaris bolu gulung atau benda pipih yang ada. Tarik kertas nya sampai bolu terlihat bulat. 4) gulungan terlepas saat dipotong: apabila hal ini terjadi, penyebabnya adalah kita terlalu cepat membuka atau memotong *cake* (Budiningsih, 2020).

Dalam menyampaikan materi sebaiknya guru menggunakan media untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi dari guru karena menurut Syamsiani (2022) media pembelajaran adalah salah satu unsur yang penting. Media pembelajaran adalah sarana yang mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan baik menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perangkat pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir, analisis, dan keterampilan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Masdiana, dkk, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai Praktik Adonan Cair dalam membuat *Rainbow Roll Cake*, baik dalam hal teori maupun praktik. Salah satu teknologi *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *Media Lectora inspire*.

Berdasarkan hasil observasi 28 November 2023 dengan guru mata pelajaran *Bakery Pastry* di SMK Negeri 1 Beringin (Mei 2022) diperoleh data nilai siswa pada tahun ajaran 2021-2022, yaitu siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 8 siswa, nilai B+ sebanyak 4 siswa, nilai B sebanyak 33 siswa dan nilai C sebanyak 4. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai yang di harapkan yaitu sangat kompeten (A) yang diduga di sebabkan karena kurangnya partisipasi siswa dalam belajar sehingga pemahaman siswa kurang optimal.

Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik bisa dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, terdapat banyak *software* yang dapat digunakan untuk merancang suatu media pembelajaran yang menarik dalam komputer. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran adalah *lectora inspire*. *Lectora inspire* merupakan *software* desain grafis yang dikembangkan oleh perusahaan trivantis. *Lectora inspire* mampu merancang berbagai animasi dan navigasi yang di presentasikan secara langsung kedalam komputer dengan *software* ini dapat dihasilkan media pembelajaran yang interaktif untuk siswa (Mandasari, 2020).

Media pembelajaran yang interaktif seperti *lectora* dapat mengajak siswa untuk belajar. Tampilan media dirancang memenuhi, menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Media pembelajaran dapat ,mengajak siswa untuk berfikir, meminta siswa untuk melakukan sesuatu yang berkenaan dengan materi. Dalam hal ini siswa ditempatkan sebagai subject dalam pembelajaran. Aplikasi *lectora inspire* mendukung berbagai jenis media umum seperti teks, gambar, audio, video, animasi. Media *lectotra inspire* mempunyai keunggulan dibandingkan media lainnya: penyajian nya menarik karena tidak hanya mendukung media teks,gambar,dan animasi seperti pada *power point* tetapi juga media audio dan video, media *lectora inspire* (Latifah, 2021).

Media *lectora inspire* juga dapat digunakan untuk membuat quis atau game edukasi kedalam program atau lembar persentasi nya yang pada akhirnya dapat mengoptimalkan proses pembelajaran animasi yang ada dalam media juga dapat memberi gambaran yang lebih jelas terhadap materi sehingga dapat

mempermudah siswa untuk memahami konsep materi. Bentuk penyajian materi yang menarik dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar (Pitriani, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Praktik Adonan Cair Di SMK Negeri 1 Beringin”**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

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

1. Media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada *power point*.
2. Siswa masih kurang terampil dalam menggulung *Roll cake* sehingga hasil praktik *rainbow rool cake* kurang maksimal.
3. Hasil praktik adonan cair dalam pembuatan *Rainbow Roll cake* siswa kurang rapi dalam membuat motif *rainbow*
4. Media pembelajaran *Lectora inspire* belum pernah diterapkan pada materi pelajaran adonan cair.

### **1.3. Pembatasan masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil praktik Adonan Cair dibatasi pada membuat *Rainbow Roll Cake*.
2. Media pembelajaran kelas eksperimen dibatasi pada media *Lectora Inspire*
3. Media pembelajaran kelas kontrol dibatasi pada *power point*.
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa XI Tata Boga SMK Negeri 1 Beringin.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil praktek siswa membuat adonan cair yang menggunakan media pembelajaran *Lectora inspire*?
2. Bagaimana hasil praktek siswa membuat adonan cair yang menggunakan media pembelajaran *power point*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Lectora inspire* terhadap hasil praktek membuat adonan cair?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil praktek siswa membuat adonan cair yang menggunakan media pembelajaran *Lectora inspire*
2. Hasil praktek siswa membuat adonan cair yang menggunakan media pembelajaran *power point*
3. Pengaruh media pembelajaran *Lectora inspire* terhadap hasil praktek siswa membuat adonan cair.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan dan melancarkan aktivitas

belajar di kelas, serta menjadi informasi dalam upaya peningkatan dan pengembangan mutu dan kualitas pendidikan. Media pembelajaran *Lectora inspire* dapat menjadi rekomendasi media pembelajaran hasil inovasi yang dapat disosialisasikan agar semakin banyak guru yang menerapkannya. Karakteristik penting yang dimiliki media ini adalah kemampuan interaktif yang dapat memberikan pengalaman baru terkait penggunaan media pembelajaran, mampu menyampaikan pesan dengan berbagai jenis bahan belajar, memiliki kebebasan adanya animasi yang menarik sehingga menimbulkan rasa perhatian dan gairah belajar serta mampu mengurangi rasa bosan siswa saat belajar.

