

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berkarakter. Hal ini sejalan dengan amanat Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan harus diarahkan pada upaya mencerdaskan (Suyana dkk., 2024). Dalam konteks pendidikan kejuruan, penguasaan keterampilan praktik menjadi fokus utama karena berkaitan langsung dengan kesiapan peserta didik untuk memasuki dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai penyelenggara pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam menciptakan lulusan yang tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan teknis yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri dan usaha.

Namun demikian, implementasi pendidikan kejuruan yang ideal seringkali belum sepenuhnya tercapai di tingkat satuan pendidikan, terutama dalam hal efektivitas media pembelajaran pada proses pembelajaran praktik. Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK Negeri 1 Beringin pada Oktober 2024, ditemukan bahwa proses pembelajaran praktik pada mata pelajaran pengolahan makanan dan minuman, khususnya materi kue tradisional, masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan media PowerPoint. Pendekatan ini kurang mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan visual, padahal

keterampilan praktik memerlukan pemodelan tahapan kerja yang jelas dan mudah diikuti. Akibatnya, partisipasi siswa menjadi rendah dan pemahaman mereka terhadap prosedur teknis cenderung terbatas.

Hal ini berdampak langsung pada rendahnya capaian hasil praktik siswa. Berdasarkan data hasil praktik kelas XI Boga I tahun ajaran 2023–2024, dari 35 siswa, hanya 13 siswa (37,1%) yang memperoleh nilai A (92–100), 8 siswa (22,9%) memperoleh nilai B (84–91), 3 siswa (8,6%) mendapatkan nilai C (75–83), dan 11 siswa (31,4%) memperoleh nilai D (≤ 75). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ditetapkan sebesar 75. Berdasarkan data tersebut, lebih dari setengah jumlah siswa belum mampu mencapai standar minimal yang telah ditentukan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyampaian materi praktik yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu media pembelajaran digital yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah Linktree. Linktree merupakan platform digital yang memungkinkan penggunanya mengumpulkan berbagai tautan atau konten seperti video tutorial, infografis, lembar kerja, dan artikel dalam satu tautan yang praktis dan sistematis. Penggunaan Linktree dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun materi secara terstruktur, sekaligus memberikan akses fleksibel bagi siswa. Penelitian Fitriyani dkk. (2022) menunjukkan bahwa Linktree mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring karena tampilannya yang sederhana dan interaktif. Penelitian Wulandari dkk. (2023) juga menegaskan efektivitas Linktree sebagai media manajemen pembelajaran digital yang efisien dan mudah disesuaikan dengan

kebutuhan pembelajaran praktik. Sementara itu, Annisa dkk. (2022) menambahkan bahwa integrasi Linktree dengan pendekatan Discovery Learning mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan prosedural siswa secara bertahap.

Agar pemanfaatan Linktree lebih kontekstual dan bermakna, pemilihan materi praktik yang tepat juga menjadi krusial. Salah satu materi yang relevan adalah kue tradisional dari tepung ketan, seperti membuat olahan kue Lepat Bugis yang berbahan dasar tepung ketan. Tepung ketan memiliki karakteristik unik, yakni lengket setelah dimasak, sehingga memerlukan teknik pengolahan yang khusus, seperti pengaturan proporsi santan, pengendalian suhu pengukusan, dan teknik pencampuran yang tepat. Dalam praktiknya, siswa sering menghadapi kendala seperti adonan yang terlalu lembek atau keras, isian unti kelapa yang terlalu basah atau kering, serta pembungkusan daun pisang yang kurang rapi sehingga hasil akhir tidak menarik. Kesalahan dalam mengenali sifat bahan dan teknik kerja dapat memengaruhi rasa, tekstur, dan penampilan produk (Pelle dkk., 2022).

Selain aspek teknis, Lepat Bugis juga mengandung nilai budaya yang tinggi. Kue ini merupakan makanan khas masyarakat Minangkabau dan Riau, yang sering disajikan dalam acara makan bajamba (makan bersama) dan kegiatan "manta pabukoan" selama bulan Ramadan sebagai simbol kebersamaan dan rasa syukur (Ramadhani dkk., 2021). Dengan demikian, pembelajaran pembuatan Lepat Bugis tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan praktis, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai pelestarian budaya lokal yang luhur.

Melalui pemanfaatan Linktree dalam pembelajaran pengolahan kue tradisional, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pemahaman teknis yang lebih baik, tetapi juga terdorong untuk belajar secara mandiri melalui akses konten digital yang lebih fleksibel dan menarik. Media ini dapat memperkuat visualisasi langkah kerja, meningkatkan partisipasi aktif, serta mempermudah guru dalam mengorganisasi materi praktik secara sistematis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penting dilakukan penelitian untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran Linktree terhadap hasil praktik siswa dalam materi pengolahan tepung ketan menjadi Lepat Bugis. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran vokasi yang lebih inovatif, efektif, dan kontekstual. Adapun judul dari penelitian ini adalah **“Pengaruh Media Pembelajaran Linktree Terhadap Hasil Praktik Olahan Tepung Ketan SMK Negeri 1 Beringin”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, ada beberapa permasalahan utama yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran yang selama ini digunakan, seperti PowerPoint, seringkali kurang menarik perhatian siswa sehingga membuat mereka kurang aktif dalam belajar.
2. Siswa kesulitan mengakses materi pembelajaran karena sumber belajar yang digunakan terpisah – pisah dan kurang terstruktur.
3. Hasil praktik siswa dalam pengolahan tepung ketan masih belum optimal.

4. Belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana penggunaan media pembelajaran Linktree dapat memengaruhi hasil praktik pengolahan tepung ketan di SMK Negeri 1 Beringin.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih terarah dan fokus, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini pada:

1. Jenis olahan tepung ketan yang diteliti adalah modifikasi kue Lepat Bugis dari tepung ketan hitam dengan isian unti kelapa, yang diambil sebagai contoh mewakili berbagai jenis olahan tepung ketan lainnya.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa SMK Negeri 1 Beringin yang sedang mengikuti mata pelajaran pengolahan makanan.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah Linktree, yang menyajikan beragam materi pembelajaran terkait pembuatan kue Lepat Bugis, seperti video tutorial dan bahan bacaan yang terintegrasi dalam satu platform.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi dan batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil praktik siswa pada materi pengolahan tepung ketan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media digital Linktree?

2. Bagaimana hasil praktik siswa pada materi yang sama ketika pembelajaran disampaikan dengan menggunakan media konvensional seperti PowerPoint?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Linktree terhadap hasil praktik siswa dalam pengolahan tepung ketan di SMK Negeri 1 Beringin?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui bagaimana hasil praktik siswa dalam mengolah tepung ketan setelah menggunakan media pembelajaran Linktree.
2. Mengetahui bagaimana hasil praktik siswa pada materi yang sama ketika menggunakan media pembelajaran PowerPoint.
3. Menganalisis apakah penggunaan media pembelajaran Linktree memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil praktik siswa dalam pengolahan tepung ketan di SMK Negeri 1 Beringin.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan di bidang pendidikan vokasi, khususnya mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran keterampilan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan

dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas penggunaan media pembelajaran digital di bidang pengolahan makanan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan inspirasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, terutama dalam memanfaatkan platform digital seperti Linktree.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan mereka dalam memahami dan menguasai materi pengolahan makanan dengan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi, yang bertujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran praktik di SMK.