

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian dari upaya manusia memperoleh kehidupan yang bermakna, baik secara individu maupun secara kelompok. Pendidikan adalah suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengalaman dan pelatihan. Pada dasarnya pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal (Anggrena, 2022). Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal memiliki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional melalui proses kegiatan belajar.

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 (Siregar, 2022). 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, 2022).

Mata pelajaran *Pastry* adalah salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan di SMK Pariwisata dalam program Keahlian Tata Boga. Mata pelajaran

ini mengharuskan siswa untuk menguasai ilmu tentang Produk *Pastry* serta mampu menerapkan pengetahuan tersebut secara praktis (Anonim. 2022). Pelajaran *Pastry* bertujuan untuk memberikan keterampilan kepada siswa dalam memahami berbagai macam jenis kue dan roti baik cara mengolah maupun menyajikan (Purna, dkk. 2023).

Salah satu produk yang di praktikan pada mata pelajaran *Pastry* adalah Kue Kering. Kue kering adalah kue yang memiliki tekstur yang kering dan renyah, biasanya dibuat dengan bahan-bahan seperti tepung, gula, dan lemak, serta memiliki rasa yang manis dan gurih (Fajarningsih, H. W. 2022). Kue kering memiliki beragam jenis dan bentuk, salah satu materi yang mengharuskan siswa untuk mampu membuat aneka produk kue kering yaitu *crackers*. Dalam proses pembuatan *Crackers* siswa mengalami kegagalan, salah satu kegagalan yang sering terjadi adalah Tekstur *Crackers* yang tebal sehingga membuat *Crackers* tidak renyah dan keras. Hal ini biasanya disebabkan oleh kesalahan dalam takaran bahan pada adonan dan dalam teknik pembuatan, teknik menggilas dan pencetakan adonan.

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 (Djamarah, 2022). 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 pastry, baik dalam teori maupun praktik. Salah satu teknologi aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran adalah media *lectora*.

Media *lectora* adalah sebuah media presentasi digital yang dapat di gunakan pengguna untuk menyampaikan pembelajaran secara visual dan interaktif. *Lectora* memberikan fitur tampilan *slide* yang dinamis, *music background* dan dapat digunakan saat *online* maupun *offline*, yang membuat presentasi akan lebih menarik, runtun, dan kontekstual. Media ini dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi *Pastry* karena menggunakan media pembelajaran *lectora* dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan guru (Indriana, Dina., 2022).

Berdasarkan hasil observasi (April, 2024) di SMK Negeri 1 Beringin dengan guru mata pelajaran *Pastry* menyatakan bahwa nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75. Adapun nilai siswa pada tahun pelajaran 2023/2024 pada praktek *crackers* diketahui yaitu siswa yang memperoleh nilai A sebesar (27,3%), nilai B sebesar (47,2%) dan nilai C sebesar (25,5%).

Berdasarkan data tersebut masih banyak siswa yang mengalami kegagalan dalam pembuatan *crackers*, diduga karena guru belum menggunakan media *Lectora* dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Lectora* sangat tepat jika digunakan pada mata pelajaran *Pastry*, karena dapat

meningkatkan pembelajaran lebih efektif dan menarik sehingga semua siswa diharapkan memiliki pemahaman dan keterampilan yang baik sehingga berpengaruh terhadap hasil praktik siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Lectora* Terhadap Hasil Praktik *Crackers* Pada Siswa SMK Negeri 1 Beringin”**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini yakni :

1. Media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran materi *crackers* masih terbatas pada media *PowerPoint*
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Lectora*.
3. Kurangnya interaksi antara siswa dan guru saat proses pembelajaran.
4. Kurangnya pengetahuan siswa tentang pastry pada materi *crackers*
5. Kurangnya kemampuan siswa dalam praktik *Crackers*
6. Rendahnya hasil praktik siswa pada materi *Crackers*

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Media pembelajaran dibatasi dalam Media *Lectora* dan Media *Power Point*.
2. Hasil praktik dibatasi pada siswa membuat *Saltine Crackers*.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 1 Beringin

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil praktik siswa membuat *Saltine Crackers* yang menggunakan media *Lectora*?
2. Bagaimana hasil praktik siswa membuat *Saltine Crackers* yang menggunakan media *power point*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Lectora* terhadap hasil praktik siswa membuat *Saltine Crackers*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil praktik siswa membuat *Saltine Crackers* yang menggunakan media pembelajaran *Lectora*.
2. Hasil praktik siswa membuat *Saltine Crackers* yang menggunakan media pembelajaran *power point*.
3. Pengaruh media pembelajaran *Lectora* terhadap hasil praktik siswa membuat *Saltine Crackers*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai sumber masukan, sumber informasi atau referensi. Sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan sumber daya manusia yang professional dan sebagai bahan masukan untuk kemajuan sekolah. Sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kesadaran siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam mengelola jadwal belajar yang seimbang antara kegiatan hiburan dan kewajiban akademik.



THE
Character Building
UNIVERSITY