

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, 2022). Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal, informal, dan nonformal. Salah satu jalur pendidikan formal yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Akmal, 2023).

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, 2023). Para siswa SMK kelak sebagai warga negara akan turut mengambil bagian untuk meningkatkan harga diri dan martabat bangsa sebagai bangsa yang berbudaya dan beradab serta Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan siap untuk menjadi tenaga kerja dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai (Arie Wibowo dkk, 2022).

SMK Negeri 1 Beringin adalah sekolah menengah kejuruan yang memiliki visi yaitu terwujudnya sekolah menengah kejuruan yang memiliki kemandirian

yang bermutu dan berdaya saing. Salah satunya jurusan disekolah ini adalah jurusan Kuliner. Pada jurusan ini salah satu mata pelajaran yang di ajarkan adalah olahan Kue Indonesia pada elemen pengolahan makan dan minum, selain mempelajari teori, siswa juga melakukan praktik, seperti membuat macam olahan kue Indonesia seperti kue Indonesia Dari tepung Terigu.

Pada penyampaian materi sebaiknya guru menggunakan media untuk memudahkan siswa menerima pembelajaran dari guru karena menurut Syamsiani (2022) media pembelajaran adalah salah satu unsur yang penting. 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 kue Indonesia dari tepung terigu, baik dalam hal teori maupun praktik. Salah satu teknologi *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *Genially*.

Genially adalah platform yang ditujukan kepada pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif. *Genially* merupakan platform premium (layanan mendasar secara gratis tetapi mengenakan biaya untuk fitur khusus). Untuk akun *free* (gratis) dari *Genially* ini bisa digunakan hingga selamanya. Melalui adanya platform *Genially*, pembelajaran tidak akan membosankan karena fitur-fitur yang disediakan sangat menarik dibandingkan media sejenisnya seperti software berbasis slide yaitu *Power Point*. Berbagai fitur yang disediakan diantaranya konten Presentasi, Infografis, Presentasi Animasi maupun Video, *ePosters*, CV, Kuis, *Gamification*, dan lain sebagainya yang

dimana hal ini tentu saja *Genially* merupakan media yang lebih baik dari media *power point* karena memberikan beragam fitur yang menarik dan inovatif (Rosalina, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Beringin (Oktober 2024). Dengan guru pengampu mata pelajaran Pengolaahan Makanan dan Minuman, menurut dokumen guru pada Tahun Ajaran 2023/2024 diperoleh nilai siswa di kelas XI-Kuliner 1 sebanyak 22,86 persen siswa memperoleh nilai A, sebanyak 42,85 persen siswa mendapat nilai B, dan 34,29 persen siswa mendapat nilai C. Menurut data dari guru salah satu praktik kue Indonesia dari tepung terigu yaitu membuat kue nona manis, nilai akhir siswa belum tercapai dengan baik. Masih terdapat kegagalan dari proses pembuatan kue nona manis, diantaranya dapat dilihat dari adonan yang dibuat bergumpal karena teknik pengocokan yang kurang tepat ataupun dari warna pada lapisan tengah yang seharusnya putih bersih menjadi sedikit keabuan akibat teknik mengukus kue yang kurang tepat (Putri, 2022). Selain itu juga dari segi rasa yang cenderung hambar, lapisan tengah yang penataannya tidak merata serta penyajian kue Indonesia yang cenderung biasa atau tidak menggunakan teknik plating (penyajian). Hal ini disebabkan pada saat penyampaian materi dan praktik guru belum menggunakan media *genially* sehingga siswa kurang memperhatikan dan memahami teknik membuat kue tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Genially* Terhadap Hasil Praktik Kue Indonesia Dari Tepung Terigu SMK Negeri 1 Beringin”**.

1.2. Identifikasi Masalah.

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran materi Kue Indonesia, masih terbatas yaitu menggunakan media pembelajaran *Power Point*.
2. Siswa masih kurang memahami teknik membuat Kue Indonesia dari tepung terigu.
3. Kurangnya interaksi antara siswa dan guru saat proses pembelajaran.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Genially* pada proses Pembelajaran.
5. Banyaknya siswa yang masih gagal pada praktik membuat Kue Indonesia dari tepung terigu.
6. Rendahnya hasil praktik siswa pada materi pembuatan Kue Indonesia dari tepung terigu.

1.3. Pembatas Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media *Genially* dan *Power Point*.
2. Hasil praktik Kue Indonesia dari tepung terigu dibatasi pada praktik membuat kue nona manis.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri Beringin.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil praktik siswa membuat Kue Indonesia dari tepung terigu yang menggunakan media *Genially*?
2. Bagaimana hasil praktik siswa membuat Kue Indonesia dari tepung terigu yang menggunakan media *Powerpoint*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Genially* terhadap hasil praktik siswa membuat Kue Indonesia dari tepung terigu?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil praktik siswa membuat Kue Indonesia dari tepung terigu yang menggunakan media pembelajaran *Genially*.
2. Hasil praktik siswa membuat Kue Indonesia dari tepung terigu yang menggunakan media pembelajaran power point.
3. Pengaruh media pembelajaran *Genially* terhadap hasil praktik siswa membuat Kue Indonesia dari tepung terigu.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan sebagai informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran kue Indonesia dari tepung terigu. Menjadi bahan referensi bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran *Genially* yang menarik bagi peserta didik untuk menunjang proses belajar dan meningkatkan hasil praktik siswa.

