

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu upaya yang bertujuan untuk membantu peserta didik baik secara lahir ataupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan adanya pendidikan ini diharapkan mampu mengubah tingkah laku, kedewasaan dalam berpikir hingga kepribadian suatu individu (Kamali & Nawawi, 2023). Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal, informal, nonformal. Salah satu contoh jalur pendidikan formal yaitu melalui Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki visi untuk mengoptimalkan bidang keahlian tertentu pada setiap siswa. (Arie Mukti Wibowo dkk, 2020).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Beringin yang bertempat di Jalan Pendidikan No 3, Emplasmen Kualanamu, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang menaungi berbagai macam keterampilan dalam bidang informatika maupun parawisata. Pada salah satu program keahlian yaitu Tata Boga. Tata Boga merupakan jurusan kompetensi keahlian yang menuju pada pengelolaan makanan dan minuman dari berbagai mancanegara dengan memperhatikan kualitas pada hidangan yang diolah. Tata boga juga memahami pengetahuan tentang mengolah mulai dari persiapan sampai dengan menghidangkan makan dan minuman. Pada jurusan tata boga terdapat pelajaran produktif yaitu penyajian dan pengolahan makanan.

Penyajian dan pengolahan makanan merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai macam jenis pengolahan bahan makanan yang dipadukan dengan berbagai macam bumbu serta cara pengolahan dan penggunaan peralatan yang berbeda-beda sesuai dengan jenis masakannya dan juga asal daerah, mempelajari berbagai macam olahan makanan mulai dari pembuka hingga dengan penutup (Zuli, 2020). Mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan ini mempelajari salah satunya ialah hidangan pasta.

Pasta adalah produk olahan makanan berbahan dasar *semolina* (tepung dari gandum durum) atau tepung terigu yang dicampur dengan air, dan dengan telur, kemudian dibentuk dalam berbagai bentuk dan dimasak dengan cara direbus. Pasta merupakan makanan pokok dalam kuliner Italia dan telah menyebar ke seluruh dunia dengan berbagai variasi bentuk, ukuran, dan cara penyajian. (Foschia, M, 2020). Pasta digolongkan menjadi dua jenis, yaitu pasta kering (*pasta secca*) dan pasta segar/ pasta basah (*pasta fresco/ pasta all'uovo*). Adapun jenis-jenis pasta yaitu, spaghetti, fettuccine, linguine, fusilli, makaroni, ravioli dan lain-lain. Ravioli merupakan pasta yang sangat tipis dan hampir transparan digilas dengan tangan menggunakan penggilas adonan atau menggunakan mesin pasta lalu diisi dengan daging, sayuran, keju, atau ikan, ravioli dapat disajikan sendiri dengan saus ringan berbahan dasar mentega dan sage, tomat, keju, atau krim, atau dalam kaldu daging yang kental.

Berdasarkan hasil observasi penulis (Mei 2025) di SMK Negeri 1 Beringin pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan, menyatakan pada saat siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin melaksanakan praktik

pengolahan pasta tahun ajaran 2023-2024 masih terdapat siswa yang memperoleh nilai rata-rata dibawah KKTP dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 75 (tujuh puluh lima). Diketahui dari 40 siswa yang melaksanakan praktik di XI-Kuliner terdapat 11 (27,5 persen) siswa yang memperoleh nilai A, 12 (30 persen) siswa yang memperoleh nilai B, dan 17 (42,5) siswa memperoleh nilai C (Data siswa kelas XI T.A 2024).

Materi pelajaran hidangan *continental* khususnya pasta ravioli termasuk materi yang sulit dipahami oleh siswa. Pasta ravioli, sebagai salah satu jenis pasta isian yang khas dari Italia, membutuhkan ketelitian tinggi dalam setiap tahap pengolahannya. Namun, berbagai kegagalan kerap terjadi, baik pada tahap pembuatan adonan, pengisian, maupun pemasakan. Kegagalan-kegagalan ini tidak hanya memengaruhi cita rasa, tetapi juga estetika dan tekstur akhir hidangan. Adapun kegagalan yang sering terjadi ialah: adonan terlalu tebal atau tipis, isian terlalu basah, penutupan kurang rapat, pemasakan berlebihan (*overcooking*), tidak menggunakan tepung saat menyimpan sebelum direbus, dan penggunaan saus yang tidak seimbang (Gino D'Acampo, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi, pembelajaran penyajian makanan dan minuman masi menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajarannya, diharapkan guru menggunakan media yang tepat, salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam penyampaian materi adalah *Powtoon*. Media *Powtoon* memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran di sekolah. Media *Powtoon* dapat memudahkan guru dalam memberikan materi karena banyak fitur-fitur yang dapat digunakan untuk

membuat media tersebut lebih menarik dan inovasi dalam pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dengan berbagai macam animasinya serta memotivasi siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disajikan atau diberikan oleh guru (Zulfah Anggita, 2020).

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Praktik Pasta Pada siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Beringin”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran materi pasta masih terbatas yaitu menggunakan media pembelajaran *Powerpoint*.
2. Masih kurangnya pemahaman siswa mengenai materi dan jenis-jenis pasta.
3. Masih kurangnya pemahaman siswa tentang teknik pembuatan pasta.
4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar, yaitu media *powtoon*.
5. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
6. Kesulitan siswa pada saat praktik pasta.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibatasi pada media *Powtoon* dan *Powerpoint*.
2. Hasil praktik dibatasi pada pengolahan pasta ravioli.

3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Kuliner SMK Negeri 1 Beringin.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil praktik pasta yang menggunakan media *Powtoon*?
2. Bagaimana hasil praktik pasta yang menggunakan media *Powerpoint*?
3. Bagaimana pengaruh media *powtoon* terhadap hasil praktik pasta?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil praktik pasta menggunakan media *Powtoon*.
2. Untuk mengetahui hasil praktik pasta menggunakan media *Powerpoint*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil praktik pasta.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media *Powtoon*, peserta didik mampu mengeksplor berbagai konten materi yang telah disediakan di media *Powtoon* sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Melalui media *Powtoon* guru juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga tercipta lingkungan belajar yang efektif dengan begitu maka akan meningkatkan hasil praktik peserta didik.