

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan berjalur formal sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi pada bidang keahliannya serta dapat dikembangkan dan siap memasuki dunia kerja (Irwanto, 2021). Program mata pelajaran di SMK pada prinsipnya terdiri dari tiga kelompok program mata pelajaran yaitu mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif (Sunarto & Supriadi, 2019). Selanjutnya Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan kejuruan dengan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kejuruan pada anak didiknya. Oleh sebab itu sekolah kejuruan diharapkan mampu menghasilkan tenaga terampil tingkat menengah yang siap pakai dalam bidang pekerjaan tertentu (Wibowo & Santoso, 2020).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Beringin yang bertempat di jalan pendidikan NO.3, Emplasmen Kualanamu, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20552 diciptakan sebagai pendidikan formal yang fokus dengan satu kejuruan yang ditujukan untuk menghasilkan individu yang mampu melaksanakan pekerjaan sesuai dengan kompetensinya. Selain itu SMK Negeri 1 Beringin juga bertujuan untuk mempersiapkan siswanya memiliki keterampilan agar dapat bersaing di dunia kerja secara langsung dan mampu mengelola usaha di bidang jurusannya setelah lulus. Salah satu jurusan di SMK

Negeri 1 Beringin ialah Tata Boga, Pada program keahlian Tata Boga memiliki berbagai mata pelajaran produktif salah satunya Pengetahuan Makanan dan Minuman yaitu pada materi Kue Indonesia yang dimana mata pelajaran tersebut adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat di kelas XI Tata Boga yang terdapat pada semester genap.

Pengolahan makanan dan minuman adalah proses mengubah bahan mentah menjadi produk yang dapat dikonsumsi, baik dalam bentuk setengah jadi maupun siap saji. Pengolahan makanan menggambarkan semua langkah yang melewati bahan mentah untuk menjadi makanan dan minuman yang kita konsumsi. Sebagian besar makanan yang kita makan telah mengalami beberapa jenis pengolahan, baik di pabrik maupun di rumah. Pengolahan ini dapat dilakukan dengan cara sederhana seperti memotong, membekukan, memanaskan, memfermentasi, atau menambahkan bahan fungsional seperti bahan tambahan. Dalam pengolahan Makanan dan Minuman memiliki banyak jenis, bentuk, dan rasa masakan dan salah satunya adalah Kue Indonesia. Kue di Indonesia dapat diartikan dengan segala macam yang dapat disantap dan dimakan di samping makanan utama nasi, lauk-pauk dan buah-buahan (Mujirah & Handayani, 2019). Disamping itu kue Indonesia juga dapat diartikan sebagai penganan atau makanan kecil yang terdapat di Indonesia.

Tepung beras adalah tepung halus yang diperoleh dari beras yang digiling, memiliki warna putih bersih, tidak lengket saat dicampur air, serta tidak mengandung gluten, sehingga cocok untuk makanan bebas gluten. Dalam dunia kuliner, tepung ini banyak digunakan untuk membuat kue tradisional seperti

klepon, putu, hingga kembang goyang karena mampu menghasilkan tekstur yang renyah dan ringan. Salah satu olahan populer berbahan dasar tepung beras adalah kue kembang goyang, yaitu kue khas Indonesia berbentuk bunga yang digoreng dengan menggunakan cetakan khusus. Kue ini dibuat dari campuran tepung beras, telur, santan, gula, dan sedikit vanili, kemudian digoreng hingga kering dan renyah, menghasilkan rasa manis ringan dan gurih dari santan. Proses pembuatannya cukup unik karena adonan dicelupkan ke cetakan panas lalu digoyang dalam minyak hingga lepas. Kue ini bukan hanya memiliki cita rasa yang khas, tetapi juga nilai budaya yang tinggi karena sering dihidangkan pada momen spesial seperti hari raya atau pesta pernikahan.

Berdasarkan hasil observasi 18 Juli 2024 dengan guru mata pelajaran Pengolahan Makanan Minuman di SMK Negeri 1 Beringin diperoleh data nilai siswa pada tahun ajaran 2023-2024, yaitu siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 15 siswa, nilai B sebanyak 46 siswa dan nilai C sebanyak 5. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai yang di harapkan yaitu sangat kompeten (A) yang diduga disebabkan karena siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru.

Dalam menyampaikan materi kue Indonesia guru menggunakan *power point* dan buku sehingga siswa sulit mengerti. Pembelajaran dalam kelas masih bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru, sehingga hasil praktik kembang goyang masih kurang maksimal, masih banyak siswa yang kurang rapi dan baik dalam

hasil praktek, dan bahkan masih banyak siswa yang kesulitan membungkus kembang goyang pada saat praktek.

Dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang *inovatif* agar mendorong siswa untuk belajar yang *optimal*. Menambahkan ketertarikan siswa saat menyerap materi. Media pembelajaran berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi, alat komunikasi, serta berbagai macam metode pendekatan yang dipilih guru untuk proses pembelajaran interaktif. Salah satu media pembelajaran *inovatif* yang dapat digunakan guru yaitu TikTok. TikTok merupakan aplikasi yang memberikan efek spesial, unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat vidio pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang menontonnya. Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur. Aplikasi TikTok ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat berbagai video dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Mengacu pada uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang layak. Untuk memulainya, aplikasi TikTok memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Dan juga aplikasi TikTok menarik peserta didik karena memiliki banyak fitur yang dapat direalisasikan ke dalam pembelajaran. Dan akhirnya aplikasi TikTok sebanding dengan kemajuan perkembangan dan perjumpaan serta interaksi para pelajar yang merupakan era yang terhubung dan dekat dengan dunia digital, khususnya gegdet.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media TikTok Terhadap Hasil Praktik Kue Indonesia SMK Negeri 1 Beringin”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa pada praktik kue Indonesia dikelas XI SMK Negeri 1 Beringin
2. Kurangnya sumber media pembelajaran pada materi Kue Indonesia goyang dikelas XI SMK Negeri 1 Beringin
3. Rendahnya hasil praktek siswa dalam pembuatan kembang goyang
4. Media pembelajaran TikTok belum pernah diterapkan pada materi kue Indonesia dikelas XI SMK Negeri 1 Beringin
5. Media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada *power point*.
6. Siswa masih kurang terampil dalam mengolah kembang goyang sehingga hasil praktik kurang maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibatasi pada media pembelajaran TikTok dan media Power Point
2. Hasil praktik Kue Indonesia dibatasi pada pembuatan Kue Kembang Goyang
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 1 Beringin

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil praktek kue Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran TikTok pada siswa di SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana hasil praktek Kue Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point* pada siswa di SMK Negeri 1 Beringin?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran TikTok terhadap hasil praktek Kue Indonesia pada siswa di SMK Negeri 1 Beringin?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Hasil praktek Kue Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran TikTok
2. Hasil praktek Kue Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point*
3. Pengaruh media pembelajaran TikTok terhadap hasil praktek Kue Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran interaktif TikTok dapat mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam peningkatan mutu

pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran TikTok dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain. Karakteristik penting yang dimiliki media ini adalah kemampuan interaktif yang dapat memberikan pengalaman yang beragam dari segala media, mampu menyampaikan pesan dengan berbagai jenis bahan belajar, menyajikan animasi yang menarik yang menumbuhkan perhatian dan gairah belajar siswa dan mampu menghilangkan kejenuhan siswa karena media yang digunakan bervariasi.

