

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya hasil yang diusahakan sebuah lembaga terhadap peserta didik untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan social siswa (Pristiwanti et al., 2022). 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 (Firdaus, 2023). Keunggulan pendidikan kejuruan adalah kemampuannya memberikan peluang kerja bagi peserta didik untuk mendapatkan proses pembelajaran secara langsung ke dunia industri, sehingga siswa memperoleh pengalaman yang nyata dan relevan dengan bidang kejuruan yang dipelajarinya, sekaligus memberikan bekal keterampilan yang dibutuhkan (Prayogo, 2022).

Sekolah Menengah Kejuruan Putra Anda Binjai yakni satu diantara Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki jurusan kuliner. Pada jurusan Kuliner yang menggunakan kurikulum Merdeka, memiliki beberapa mata pelajaran kejuruan yaitu Pengolahan Makanan dan Minuman yang merupakan salah satu mata pelajaran produktif dalam program keahlian Kuliner Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pada jurusan Kuliner yang menggunakan kurikulum Merdeka, memiliki beberapa mata pelajaran kejuruan yaitu Pengolahan Makanan dan Minuman yang merupakan salah satu mata pelajaran produktif dalam program keahlian Kuliner.

Mata pelajaran Pengolahan Makanan dan Minuman bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional dalam mengolah berbagai jenis makanan, kue dan minuman secara higienis, bernilai gizi, ekonomis, serta menarik secara estetika (Suryaningrum, I. 2023). Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami teori Pengolahan makanan, tetapi juga menguasai keterampilan praktis secara langsung dan tepat (Suryaningrum, I. 2023). Pada mata pelajaran Pengolahan Makanan dan Minuman memiliki beberapa elemen dasar yang harus dicapai salah satunya adalah mengolah kue Tradisional Indonesia.

Pembelajaran kue tradisional Indonesia memerlukan pendekatan yang kontekstual dan visual agar peserta didik dapat memahami teknik, bahan, serta makna budaya dari tiap jenis kue (Oktavianawati, P. 2023). Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Menurut Arsyad (2022) pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar, daya serap informasi, serta memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Media digital menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang mulai digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Linktree*. Melalui *Linktree*, pendidik dapat menyajikan materi berupa video tutorial, artikel, infografis, dan evaluasi pembelajaran secara terintegrasi. Media digital yang bersifat praktis seperti *Linktree* mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam belajar (Pertwi, 2022). *Linktree* juga dapat diakses

melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop, sehingga sangat fleksibel dalam mendukung kegiatan belajar di mana saja dan kapan saja (*Linktree, Official Site*, 2023). Menurut Arsyad (2022), pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan membantu peserta didik lebih mudah menyerap informasi dan membangun pemahaman secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi penulis (Mei, 2024) SMK Putra Anda Binjai. pada mata pelajaran Pengolahan Makanan dan Minuman, menurut guru bidang study tidak semua siswa mencapai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada mata pelajaran Pengolahan Makanan dan Minuman. KKTP yang diterapkan SMK Putra Anda Binjai adalah 75. Dari 40 siswa, sebesar 7,4 persen memperoleh nilai kategori A, sebesar 35,2 persen memperoleh nilai kategori B, sebesar 10,6 persen memperoleh nilai kategori C, dan sebesar 46,8 persen memperoleh nilai kategori D.

Tingginya persentasi siswa yang memperoleh nilai D, diduga rendahnya nilai siswa saat melakukan praktek, salah satu praktek yang dilakukan pada Pembelajaran kue Tradisional Indonesia yaitu membuat kue Sengkulun. Siswa masih banyak yang gagal dalam membuat kue Sengkulun. Beberapa permasalahan yang ditemukan antara lain: Jika jumlah tepung tidak diukur dengan benar dengan bahan-bahan yang lain adonan akan menggumpal atau pecah dan menghasilkan kue yang keras dengan kematangan yang tidak merata, serta cita rasa yang belum optimal. Selain itu, sebagian pendidik masih memanfaatkan *Power Point* sehingga siswa lebih pasif pada saat pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut siswa membutuhkan sumber belajar lain yang lebih interaktif seperti *Linktree* yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar tambahan yang lebih menarik dan mudah diakses. *Linktree* menawarkan materi baru dan proses analisis, serta pengetahuan mendalam tentang materi dari berbagai konten materi yang sama dari berbagai akun. Siswa kini dapat dengan bebas mencari dan bertukar pengetahuan atau praktik dalam bentuk informasi berkat platform *Linktree*.

Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Linktree* Terhadap Hasil Praktik Pengolahan Kue Tradisional Indonesia SMK Putra Anda Binjai”**

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa saat praktik kue tradisional Indonesia.
2. Kurangnya kemampuan siswa dalam membuat kue tradisional Indonesia yang menggunakan tepung beras ketan.
3. Guru belum menggunakan media belajar *Linktree* dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran
5. Rendahnya hasil praktik siswa pada materi pengolahan kue tradisional Indonesia berbahan dasar tepung ketan.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran dibatasi pada media *Linktree* dan *Power Point*.

2. Hasil praktik kue Tradisional Indonesia dibatasi pada praktek membuat kue sengkulun dari tepung ketan.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XII Jurusan Kuliner SMK Putra Anda Binjai.

1.4. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil praktik kue Tradisional Indonesia yang menggunakan media pembelajaran *Linktree* pada siswa?
2. Bagaimana hasil praktik kue Tradisional Indonesia yang menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada siswa ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Linktree* terhadap hasil praktik siswa pada pembelajaran Kue Tradisional Indonesia?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil praktek pengolahan kue Tradisional Indonesia yang menggunakan media *Linktree*.
2. Hasil praktek Pengolahan kue Tradisional Indonesia yang menggunakan media *power point*.
3. Pengaruh penggunaan media *Linktree* terhadap hasil praktik pengolahan kue Tradisional Indonesia.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dalam peningkatan mutu Pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran. Media Pembelajaran *Linktree* dapat digunakan dengan cara yang praktis dan canggih, dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

