BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pendewasaan peserta didik guna mengembangkan keterampilan, oleh karena itu pendidikan dirancang untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berfungsi mencetak lulusan yang memiliki kompetensi keterampilan sesuai kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI). SMK dirancang untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu bekerja, berwirausaha, ataupun melanjutkan pendidikan sesuai bidang keahliannya. Kemendikbudristek (2022) menegaskan bahwa pembelajaran di SMK harus mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi tantangan industri. Dengan demikian, guru dituntut tidak hanya mengajar teori, tetapi juga membimbing siswa agar mampu memahami proses praktik secara utuh dan mandiri.

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang melakukan penerapan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis projek, kolaborasi, serta penguatan kompetensi nyata di dunia kerja. Kurikulum ini memberi keleluasaan bagi guru untuk mengembangkan metode, media, dan strategi pembelajaran yang kontekstual dan inovatif. Kurikulum ini menekankan pendekatan *student-centered learning*, penguatan *soft skills* dan *hard skills*, serta kegiatan projek untuk mendukung profil pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Medan adalah SMK Pariwisata Imelda Medan. Salah satu mata pelajaran dalam program keahlian Tata Boga di SMK adalah Konsentrasi Keahlian, yang didalamnya memuat Kompetensi *Pastry & Bakery*. Kompetensi ini berfokus pada kemampuan siswa dalam mengolah berbagai jenis produk roti, kue, dan pastry dengan teknik yang sesuai standar industri. Melalui pembelajaran pastry bakery, siswa diharapkan mampu membuat produk yang baik secara tampilan, memenuhi standar rasa, dan tekstur.

Materi dalam *Pastry & Bakery* di SMK Pariwisata Imelda Medan terbagi dalam beberapa tujuan pembelajaran, yakni: adonan dasar (adonan cair, adonan beragi), puding, soft roll, hard roll, pie dough, sugar dough, choux pastry, puff & danish pastry, dan ornamen coklat. Adonan beragi merupakan jenis adonan yang menggunakan ragi sebagai bahan pengembang untuk menghasilkan volume, kekenyalan, serta struktur remah yang lebih baik. Menurut Sinergi Trikara Perkasa (2026), keberhasilan pengolahan adonan beragi sangat dipengaruhi oleh teknik pengulenan yang tepat.

Salah satu materi adonan beragi dalam *Pastry & Bakery* adalah membuat produk bakpao. Husain et al. (2025) menjelaskan keberhasilan produk bakpao sangat ditentukan oleh proses fermentasi dan teknik pengulenan yang tepat. Kesalahan dalam proses pembuatan seperti waktu adonan kurang kalis, proofing yang tidak sesuai atau suhu uap yang tidak stabil dapat menyebabkan bakpao menjadi bantat atau berkeriput setelah dikukus.

Hasil observasi pada kompetensi *Pastry & Bakery* tahun ajaran 2024/2025 semester genap, masih terdapat banyak siswa mendapat nilai akhir *Pastry & Bakery*

yang tidak mencapai KKTP, yakni dari 40 siswa hanya 11 siswa (27,5%) mendapat predikat A di rentang nilai 91 – 100, 9 siswa (45%) mendapat nilai B di rentang nilai 83 – 91, dan 20 siswa (50%) mendapat nilai C di rentang 75-83. Pada materi adonan beragi membuat produk bakpao menunjukkan hasil praktik yang kurang memuaskan. Dari 40 siswa, hanya 6 siswa yang berhasil menghasilkan bakpao dengan tekstur lembut dan mengembang sempurna. Sebanyak 24 kelompok menghasilkan bakpao dengan permukaan keriput, sedangkan 10 kelompok lainnya menghasilkan bakpao yang tidak mengembang atau bantat. Dari hasil observasi ini diketahui bahwa masih terdapat kendala dalam pemahaman siswa mengenai proses fermentasi, teknik pengulenan, serta mengatur suhu pengukusan.

Hasil praktik merupakan nilai yang diperoleh peserta didik selama masa belajar atau praktik. Dalam kegiatan pembelajaran praktik, media pembelajaran menjadi faktor pendukung utama yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi secara visual, auditori, maupun kinestetik (Suriaman et al., 2024). Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat menentukan proses pembelajaran karena setiap media memiliki karakteristik dan keunggulan yang berbeda. Menurut Wahidin (2025), media pembelajaran yang efektif harus mampu mendukung penyajian informasi secara visual dan interaktif sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa.

Media pembelajaran *PowerPoint* masih digunakan oleh guru mata pelajaran konsentrasi keahlian di SMK Pariwisata Imelda Medan, karena *PowerPoint* dianggap fleksibel dalam menampilkan teks, gambar, animasi, dan struktur materi yang sistematis. Menurut Rochman et al. (2022), *PowerPoint* merupakan media

yang efektif untuk membantu guru menyajikan informasi secara terstruktur, namun penggunaannya cenderung bersifat satu arah.

Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang adalah *Pear Deck*. *Pear Deck* merupakan ekstensi berbasis Google Slides yang memungkinkan guru membuat presentasi interaktif. Media presentasi *Pear Deck* memiliki fungsi yang sama dengan media *PowerPoint*, tetapi media presentasi *Pear Deck* memiliki keunggulan tersendiri, yaitu dalam pembuatan slide presentasi guru dapat menambahkan pertanyaan langsung, kuis dan refleksi, yang bisa langsung dijawab oleh siswa dan guru mendapat real-time feedback. Menurut Gross (2023), penggunaan *Pear Deck* secara signifikan meningkatkan capaian akademik dan persepsi positif siswa terhadap proses belajar. Melalui fitur interaktifnya, guru dapat memantau pemahaman siswa secara langsung dan menyesuaikan kecepatan pembelajaran sesuai kebutuhan kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dilihat bahwa rendahnya hasil praktik siswa dalam materi adonan beragi, membuat produk bakpao, salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan media pembelajaran terbaru seperti *Pear Deck* untuk mendukung pembelajaran dua arah dan meningkatkan hasil praktik *Pastry & Bakery* siswa. Maka dari itu, penulis mengangkat masalah diatas kedalam penelitian berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media *Pear Deck* terhadap Hasil Praktik *Pastry & Bakery* di SMK Pariwisata Imelda Medan."**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih media *PowerPoint*
3. Proses pembelajaran masih bersifat satu arah (*teacher centered learning*)
4. Kurangnya hasil produk *Pastry & Bakery* pada capaian pembelajaran adonan beragi dan belum sesuai dengan kriteria hasil yang baik

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media *Pear Deck* untuk kelas eksperimen dan media *PowerPoint* untuk kelas kontrol.
2. Hasil Praktik *Pastry & Bakery* dibatasi pada materi adonan beragi dengan praktik pembuatan Bakpao Ubi Ungu.
3. Subjek Penelitian dibatasi pada siswa kelas XII Boga SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil praktik pembuatan Bakpao Ubi Ungu yang menggunakan media pembelajaran *Pear Deck?*
2. Bagaimana hasil praktik pembuatan Bakpao Ubi Ungu yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint?*
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Pear Deck* terhadap hasil praktik pembuatan Bakpao Ubi Ungu di SMK Pariwisata Imelda Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil praktik pembuatan Bakpao Ubi Ungu yang menggunakan media pembelajaran *Pear Deck*
2. Hasil praktik pembuatan Bakpao Ubi Ungu yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*
3. Pengaruh media pembelajaran *Pear Deck* terhadap hasil praktik pembuatan Bakpao Ubi Ungu di SMK Pariwisata Imelda Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa sebagai media pembelajaran yang mempermudah kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan sebagai informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitasi praktik *Pastry & Bakery*. Sebagai bahan referensi bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran yang variatif sehingga hasil praktik menjadi lebih baik. Serta sebagai bahan kajian referensi bagi peneliti lainnya.