BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta tuntutan dunia kerja (Setiawan et al., 2022). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jalur pendidikan formal yang berorientasi pada pengembangan keterampilan sesuai bidang keahlian tertentu (Murwantini, 2023). Oleh karena itu, kurikulum SMK menekankan pembelajaran berbasis praktik yang diarahkan untuk menyeimbangkan penguasaan teori dan praktik guna meningkatkan kesiapan kerja siswa. Hal ini menuntut peserta didik untuk memahami setiap tahapan kerja secara sistematis karena setiap kesalahan dalam proses dapat memengaruhi hasil akhir praktik secara keseluruhan, termasuk pada lembaga pendidikan kejuruan yang berfokus pada bidang kuliner.

SMK Putra Anda Binjai merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan di bidang tata boga yang berfokus pada pengembangan keterampilan pengolahan makanan. Dalam proses pembelajarannya, siswa tidak hanya dituntut memahami teori, tetapi juga harus mampu menguasai keterampilan praktik sesuai prosedur kerja agar kompetensi dapat tercapai secara optimal. *Pastry bakery* merupakan mata pelajaran produktif dalam program keahlian tata boga yang mempelajari berbagai teknik pengolahan produk berbasis tepung terigu. Materi dalam *pastry bakery*

mencakup adonan dasar seperti adonan cair dan adonan beragi, berbagai produk roti, serta produk *pastry* dan dekorasi cokelat (Ulhaq et al., 2022). Keragaman materi tersebut menunjukkan bahwa setiap produk memiliki karakteristik berbeda sehingga membutuhkan pemahaman prosedural yang mendalam, terutama pada materi yang memiliki kompleksitas tinggi seperti adonan beragi.

Adonan beragi merupakan salah satu materi penting dalam *pastry bakery* yang menggunakan ragi sebagai bahan pengembang utama untuk menghasilkan produk seperti roti tawar. Proses adonan beragi dipengaruhi oleh aktivitas ragi, pembentukan gluten, serta kondisi lingkungan selama fermentasi berlangsung (Sri Betty, 2020). Keberhasilan proses ini sangat bergantung pada pengendalian suhu, waktu fermentasi, kadar air, serta teknik pengulenan yang tepat. Kesalahan dalam pengendalian tersebut dapat menyebabkan fermentasi tidak optimal, sehingga produk menjadi tidak mengembang, bertekstur padat, dan kurang lembut. Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami proses pembentukan adonan juga berpengaruh terhadap hasil akhir produk yang diperoleh pada saat praktik (Nanda, 2022). Kurangnya pemahaman visual mengenai perubahan karakteristik adonan dan tahapan fermentasi ini diindikasikan menjadi penyebab utama belum optimalnya hasil praktik siswa.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMK Putra Anda Binjai pada November 2025, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami proses pembelajaran praktik *pastry bakery*. Hal ini terlihat dari kurangnya ketepatan dalam mengikuti tahapan kerja seperti pengulenan, fermentasi, hingga pengolahan akhir, sehingga hasil praktik belum optimal. Data hasil praktik tahun ajaran

2024/2025 menunjukkan bahwa dari 55 siswa, hanya 22 siswa (40%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 75, sedangkan 33 siswa (60%) belum mencapai standar dengan rata-rata nilai pada rentang 60–70. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai kompetensi praktik secara optimal, yang mengindikasikan adanya kendala pada media perantara penyampaian materi prosedural di kelas.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami peserta didik, terutama pada materi yang bersifat prosedural dan membutuhkan visualisasi tahapan kerja (Candra, 2025). Selama ini, *PowerPoint* masih digunakan sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi di kelas. Namun, media ini cenderung menyajikan materi dalam bentuk *slide* sederhana sehingga penjelasan proses lebih banyak bergantung pada penjelasan guru secara lisan. Hal ini menyebabkan alur pembelajaran kurang tergambar secara jelas dan sistematis, sehingga siswa sulit memahami tahapan proses secara menyeluruh. Keterbatasan tampilan visual yang statis pada *PowerPoint* membuat penyampaian materi yang berurutan menjadi kurang optimal, sehingga diperlukan media pembelajaran digital lain yang mampu menyajikan tahapan praktik secara lebih dinamis dan terstruktur.

Emaze merupakan platform presentasi berbasis *cloud* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran digital dengan tampilan yang lebih interaktif dan modern. *Emaze* memiliki berbagai fitur seperti *template* 2D *and* 3D, animasi, transisi visual, serta integrasi multimedia yang dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan terstruktur. Keunggulan lainnya adalah kemampuannya dalam

menyajikan informasi secara visual dinamis yang dapat membantu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Susmiarti, 2022). Meskipun beberapa penelitian telah mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa (Ferdiansyah & Irfan, 2021), fokus penelitian tersebut masih lebih banyak pada aspek kognitif sehingga terdapat keterbatasan dalam menguji ranah keterampilan praktik di SMK. Ketiadaan fokus pada ranah psikomotorik inilah yang melandasi urgensi untuk menguji pengaruh platform interaktif ini secara nyata pada hasil praktik siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dengan kenyataan di lapangan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung pemahaman siswa. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menyajikan materi secara lebih jelas dan sistematis agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian dengan judul: **"Pengaruh Media *Emaze* Terhadap Hasil Praktik *Pastry Bakery* di SMK Putra Anda Binjai"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa tentang materi adonan beragi.
2. Rendahnya hasil praktik siswa dalam materi pembuatan adonan beragi.
3. Siswa masih kesulitan dalam proses fermentasi (*proofing*) adonan.
4. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan masih bersifat statis.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dibatasi pada media *Emaze* untuk kelas eksperimen dan media *PowerPoint* untuk kelas kontrol.
2. Hasil praktik *pastry bakery* dibatasi pada materi adonan beragi dengan praktik membuat roti tawar fantasi motif spiral.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Tata Boga SMK Putra Anda Binjai.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil praktik *pastry bakery* pada materi adonan beragi yang menggunakan media *Emaze*?
2. Bagaimanakah hasil praktik *pastry bakery* pada materi adonan beragi yang menggunakan media *PowerPoint*?
3. Apakah terdapat pengaruh media *Emaze* terhadap hasil praktik *pastry bakery* pada materi adonan beragi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil praktik *pastry bakery* pada materi adonan beragi yang menggunakan media *Emaze*.

2. Untuk mengetahui hasil praktik *pastry bakery* pada materi adonan beragi yang menggunakan media *PowerPoint*.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Emaze* terhadap hasil praktik *pastry bakery* pada materi adonan beragi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terkait penggunaan media pembelajaran yang mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar di sekolah serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan kualitas belajar. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar baru serta menjadi inspirasi mengenai pemanfaatan media *Emaze* dalam pembelajaran sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru saat menentukan media pembelajaran.

THE Character Building UNIVERSITY