BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh dan memiliki kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di dunia kerja. Dalam pendidikan vokasi, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan industri. Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan dituntut untuk mengintegrasikan teknologi guna meningkatkan efektivitas dan kualitas hasil belajar (Suparman, 2023).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan kerja sesuai bidang keahliannya. Berbeda dengan sekolah umum, pembelajaran di SMK lebih banyak menekankan pada praktik agar siswa terbiasa dengan situasi kerja nyata. Selain mempelajari teori, peserta didik juga dilatih untuk menguasai keterampilan secara langsung sehingga diharapkan mampu bekerja, berwirausaha, maupun melanjutkan pendidikan setelah lulus (Irwanto et al., 2024). Seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran di SMK juga diarahkan agar lebih aktif dan kreatif . Hal ini menuntut siswa untuk tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Tuntutan tersebut sejalan dengan arah pengembangan kurikulum yang berpusat pada siswa, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi. (Panjaitan et al., 2026).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia yang menekankan pembelajaran yang fleksibel, berpusat pada peserta didik, serta penguatan kompetensi melalui kegiatan berbasis proyek dan pengalaman nyata (Brahmandika & Sutama, 2024). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki Program Keahlian Tata Boga, dalam program keahlian ini, peserta didik mempelajari berbagai materi praktik pengolahan makanan, salah satunya adalah Makanan Kontinental (Jannah et al., 2025).

Pembelajaran Makanan Kontinental menjadi bagian penting karena menuntut peserta didik untuk memahami teknik pengolahan serta standar penyajian yang sesuai dengan praktik di dunia industri (Jannah et al., 2025). Dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, khususnya pada materi olahan pasta, peserta didik dituntut untuk mampu menguasai teknik pengolahan secara tepat dan sistematis.

Pasta merupakan makanan khas yang berasal dari Italia dan telah berkembang menjadi bagian penting dalam kuliner kontinental. Dalam perkembangannya, pasta memiliki berbagai bentuk, salah satunya adalah *fettuccini*, yaitu pasta berbentuk pipih memanjang menyerupai pita yang banyak digunakan pada hidangan bersaus kental. Selain itu, *fettuccini* dikenal memiliki tekstur yang kenyal dan kompak sehingga tidak mudah putus saat diolah, serta memberikan sensasi makan yang lebih padat dibandingkan jenis pasta lainnya (Hudiah et al., 2024).

Berdasarkan data hasil observasi penilaian praktik yang diperoleh dari guru mata pelajaran Makanan Kontinental di SMK Negeri 1 Beringin pada tahun ajaran 2024/2025 , masih terdapat siswa yang memperoleh nilai rata – rata dibawah KKTP

dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran adalah 75 (tujuh puluh lima). Diketahui dari 60 siswa yang melaksanakan praktik di kelas XI kuliner terdapat 15 (25 %) siswa memperoleh nilai A, 18 (30%) siswa memperoleh nilai B, dan 27 (45%) siswa mendapat nilai C.

Mengolah pasta, khususnya *fettuccini*, memiliki beberapa tingkat kesulitan yang sering dihadapi, terutama oleh pemula. Kesulitan utama terletak pada proses pengolahan yang memerlukan teknik tepat agar menghasilkan struktur yang elastis dan tidak mudah rusak. Selain itu, ketidaktepatan dalam proses perebusan, seperti pengaturan waktu dan suhu, sering menyebabkan tingkat kematangan tidak sesuai (tidak *al dente*), yang berpengaruh langsung terhadap tekstur dan kualitas konsumsi pasta (Alessandro & Marwanti, 2025). *Al dente* adalah tingkat kematangan pasta yang sudah matang tetapi masih sedikit kenyal saat digigit. Teksturnya tidak lembek dan terasa "pas" di mulut (tidak terlalu keras atau terlalu lunak). *Fettuccini* yang berbentuk pipih dan lebar juga cenderung mudah saling menempel apabila tidak ditangani dengan benar selama proses pemasakan. Pada tahap akhir, kesulitan juga muncul saat pencampuran dengan saus, di mana tekstur pasta sangat menentukan kemampuan saus untuk menempel dan menyatu secara merata (Chandradewi et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pengolahan pasta sangat dipengaruhi oleh faktor struktur, bentuk, serta teknik pemasakan yang tepat untuk menghasilkan kualitas yang optimal (Putri L et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Makanan Kontinental di SMK Negeri 1 Beringin menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didukung oleh penggunaan media pembelajaran berbasis *PowerPoint*. Meskipun media ini membantu dalam penyampaian materi secara visual, namun

penyajiannya masih bersifat statis dan terbatas dalam menampilkan proses yang bersifat prosedural secara rinci (Kusuma et al., 2023). Hal ini menyebabkan peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami urutan kerja dan teknik pengolahan secara menyeluruh.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (Yuniarti et al., 2023). Media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan adalah *Macromedia Flash 8.* Media ini memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat prosedural dan berurutan (Tanzil & Tri Astuti, 2021). Selain itu, media ini juga memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri dan berulang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Praktik Makanan Kontinental Hidangan Pasta di SMK Negeri 1 Beringin."**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif.
2. Guru hanya menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran di kelas.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8.*
4. Hasil praktik Makanan Kontinental Hidangan Pasta belum menunjukkan hasil yang maksimal dan belum sesuai dengan kriteria hasil yang baik.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibatasi pada media *Macromedia flash 8* pada kelas eksperimen.
2. Media pembelajaran dibatasi pada media *PowerPoint* pada kelas kontrol.
3. Hasil Praktik Makanan Kontinental dibatasi pada materi Hidangan Pasta dengan praktik pembuatan *Fettuccini Carbonara.*

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil praktik siswa pada Makanan Kontinental Hidangan Pasta yang menggunakan media pembelajaran *Macromedia flash 8?*
2. Bagaimana hasil praktik siswa pada Makanan Kontinental Hidangan Pasta yang menggunakan media pembelajaran *Power Point*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* terhadap hasil praktik Makanan Kontinental Hidangan Pasta di SMK Negeri 1 Beringin?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil praktik siswa pada Makanan Kontinental Hidangan Pasta yang menggunakan media pembelajaran *Macromedia flash 8.*
2. Hasil praktik siswa pada Makanan Kontinental Hidangan Pasta yang menggunakan media pembelajaran *Power Point.*

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* terhadap hasil praktik Makanan Kontinental Hidangan Pasta di SMK Negeri 1 Beringin.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran dan pendidikan vokasi. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kuliner atau bidang keahlian lainnya di SMK.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi pasta di SMK. Media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik sehingga meningkatkan motivasi serta hasil belajar. Bagi guru dan sekolah, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi serta menerapkan ilmu yang diperoleh selama proses perkuliahan.