BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses usaha secara sadar yang dilakukan sepanjang hidup seseorang untuk mengetahui suatu hal atau kondisi dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu (Viviyanti, 2021). Melalui pendidikan, manusia belajar untuk mengerti akan situasi dan kondisi yang sebelumnya tidak di pahami menjadi paham terhadap kondisi tersebut seperti skill dan keterampilan. Sekolah Menengah kejuruan (SMK) berperan dalam melahirkan lulusan yang berkompeten yang mempunyai skill dan keterampilan untuk terjun dalam dunia siap kerja dan bermasyarakat. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 18 ayat (3), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk bagian pendidikan menengah kejuruan dalam sistem pendidikan nasional, yang posisinya setara dengan tingkat menengah atas (SMA-MA), hanya saja lebih menekankan pada keterampilan dalam bentuk praktik sesuai pada bidang kejuruan yang diambil. Sehingga, secara tidak langsung hasil praktik siswa-siswi menengah kejuruan berbanding lurus dengan keberhasilan penerapan kurikulum yang diterapkan pada sekolah tersebut.

Kurikulum di Indonesia sudah banyak mengalami pembaharuan dari masa ke masa. Sejak Indonesia Merdeka, Sejarah mencatat sudah sebelas kali kurikulum mengalami pergantian dan pengembangan kurikulum (Sari, 2022). Dengan adanya perubahan-perubahan tersebut, fokus pemerintah adalah mengedepankan sektor di bidang pendidikan untuk mengejar Pembangunan bangsa dalam kompetensi global. Maka dari itu, perubahan kurikulum yang terjadi dibuat kearah yang lebih baik yang berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah dunia pendidikan formal yang memiliki fokus pada bidang-bidang jurusan tertentu. Sistem pendidikan yang diterapkan dalam Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berfokus pada pengembangan keahlian yang dapat mempersiapkan dan menghasilkan para lulusan yang siap terjun ke dunia kerja (Enjang Suhaedin, 2024). Beliau mengatakan bahwa pendidikan yang diajarkan di SMK menitikberatkan pada mata Pelajaran produktif dan relevan dengan bidang keahlian tertentu sesuai minat dan kemampuan dari peserta didik itu sendiri salah satunya adalah jurusan di bidang tata boga.

SMK Putra Anda Binjai merupakan satu dari beberapa sekolah kejuruan yang ada di kota Binjai. Sekolah ini memiliki salah satu program keahlian yakni keahlian tata boga dengan tujuan untuk mempersiapkan dan membekali para peserta didiknya terjun dalam dunia kuliner yang sangat dibutuhkan pada masa ini yaitu bidang *Pastry Bakery*. *Pastry bakery* merupakan salah satu kompetensi keahlian yang di uji pada jurusan ini. Penguasaan mata pelajaran *pastry bakery*, dapat dilihat ketika siswa tersebut dapat memberikan gambaran secara objektif mengenai kompetensi yang telah dimiliki ketika mereka telah mengikuti mata pelajaran tersebut (Marika nisvi, 2023). Hal tersebut dapat dilihat pada hasil praktik yang mereka sajikan ketika melakukan praktik *pastry bakery* di sekolah.

Pastry bakery merupakan salah satu kompetensi keahlian yang memadukan antara teori dan praktik yang membahas mengenai bagaimana pengolahan *pastry* dan adonan beragi (Marika Nisvi, 2023). Dalam hal ini, siswa-siswi mempelajari bagaimana cara membuat berbagai macam pastry, kue, roti, menakar bahan yang benar, dan teknik pengolahan yang digunakan. Contoh adonan beragi yaitu *sweet*

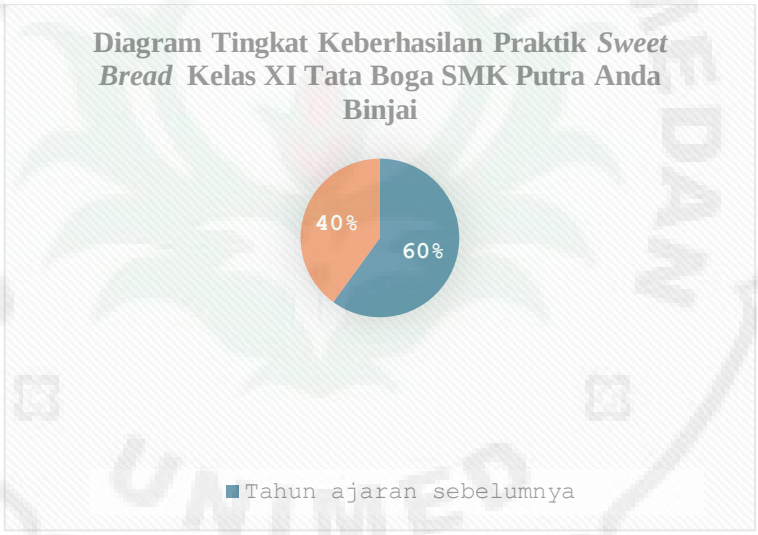
bread. *Sweet bread* merupakan produk *bakery* yang menggunakan bahan aktif yaitu ragi roti *(yeast)* dalam proses pembuatannya. Adonan roti yang manis dan enak (*sweet bread*) yang dikembangkan oleh *yeast* (ragi) adalah adonan roti pada umumnya, tetapi mengandung tinggi gula dan lemak (Henny Krissetiana, 2024).

Pembelajaran *Pastry Bakery* khususnya pada materi *sweet bread*, idealnya dilakukan dengan pendekatan yang komprehensif antara teori dan praktik (Ghea Prasita Intan Muda, 2023). Berdasarkan tuntutan kurikulum Merdeka, siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mengambil program keahlian kuliner dituntut untuk tidak hanya menghafal resep, tetapi mampu menguasai teknik pembuatan roti yang yang presisi, memahami fungsi bahan-bahan secara mendalam dan menghasilkan produk yang memenuhi standar industri.

Untuk mencapai kompetensi tersebut diperlukan dukungan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hal tersebut membuat guru dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan lebih menarik (Nurul Laili, 2024). Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat memperluas jangkauan pembelajaran, misalnya dengan menyajikan berbagai informasi secara menyeluruh pada materi yang diajarkan di kelas pada saat itu (Purwanti, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan dan fakta peneliti pada bulan November 2025 di SMK Putra Anda Binjai, diketahui bahwa masih tergolong rendahnya pemahaman siswa-siswi mata pelajaran *pastry bakery* khususnya pada materi *sweet bread*. Hal tersebut didasari pada minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan, yang membuat siswa-siswi kurang memahami proses pembuatan *sweet bread* yang baik dan benar. Beberapa dari siswa-siswi belum mencapai standar

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada nilai praktik mata Pelajaran pastry bakery materi *sweet bread*. Hal tersebut diperoleh dari data siswa-siswi kelas XI Tata Boga SMK Putra Anda Binjai pada tahun ajaran sebelumnya yakni tahun ajaran 2024/2025, dimana hanya sebesar 40% siswa-siswi atau sebanyak 24 orang dari total 60 orang siswa-siswi yang memperoleh nilai di atas KKTP pada praktik *sweet bread*, dan sisanya memperoleh nilai dibawah KKTP.



Gambar 1.1 Diagram Tingkat Keberhasilan Praktik *Sweet bread* Kelas XI Tata Boga SMK Putra Anda Binjai

Dari data tersebut, ditemukan bahwa masih terdapat siswa-siswi yang belum memenuhi ketuntasan kompetensi. Masalah lainnya juga ditemukan, beberapa kelompok siswa menunjukkan hasil roti yang agak padat dan mudah keras ketika roti sudah dingin. Berdasarkan kenyataan tersebut, permasalahan yang dialami oleh siswa-siswi didasari pada kurangnya pemahaman mengenai teknik pembuatan *sweet bread* yang benar, takaran resep tidak sesuai, dan adonan yang terlalu lembek. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingkat pemahaman siswa dengan hasil praktik *pastry bakery* sehingga perlu adanya perhatian lebih

mengenai proses pembelajaran untuk mencapai standar kompetensi yang diinginkan. Hal tersebut menunjukkan perlu adanya media pembelajaran yang mendukung untuk digunakan guru ketika mengajarkan suatu materi kepada siswa (Kolopita, 2022).

Powerpoint merupakan media pembelajaran yang sudah banyak dan umum digunakan saat ini. Banyak sekolah-sekolah yang menggunakan media *Powerpoint* sebagai media pembelajaran sehari-hari di dalam kelas, salah satunya adalah SMK Putra Anda Binjai. Menurut Wulandari (2022), Media *Powerpoint* dirancang untuk menampilkan program multimedia yang masih digunakan sampai saat ini karena sifatnya cukup sederhana, penggunaan memori yang kecil, kuota yang tidak besar, dan mudah digunakan. Namun kekurangan dari media *Powerpoint* adalah media ini dapat dikatakan masih monoton dan membatasi kreativitas guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Tampilan pada media ini terkesan monoton dan searah, hanya berupa kumpulan slide dan disajikan dalam bentuk poin-poin saja, sehingga membatasi kedalaman pembahasan yang ingin disampaikan guru kepada siswa. Tidak semua materi dapat disampaikan menggunakan media ini sehingga dibutuhkan keterampilan khusus untuk merancang desain *Powerpoint* yang dapat menarik perhatian siswa (Wulandari, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan tidak memerlukan keterampilan khusus untuk mengoperasikannya sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan membantu dalam pemahaman peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *Padlet*.

Padlet merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang menampilkan lebih banyak fitur dan memiliki tampilan yang lebih menarik. Menurut (Fitriani, 2021), aplikasi *Padlet* merupakan salah satu aplikasi yang membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran. Beliau mengatakan bahwa aplikasi *Padlet* menyerupai *virtual wall* di kelas, karena dalam aplikasi tersebut kita tidak hanya dapat melihat materi yang disampaikan guru saja, namun mereka dapat berdiskusi tanya jawab, berbagi berbagai macam informasi seputar materi pelajaran, dan guru bisa menulis apa saja di aplikasi tersebut. Selain itu media *Padlet* akan sangat membantu dalam proses pembelajaran *pastry bakery* khususnya pada materi *sweet bread,* karena media ini sudah dilengkapi fitur mengirim teks, audio, dokumen, gambar, bahkan video, dengan tampilan yang menarik.

Oleh karena itu, berdasarkan fenomena di atas bahwa masih tergolong rendahnya hasil praktik pada materi *sweet bread* yang salah satunya disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran yang lebih interaktif dengan harapan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa-siswi agar lebih mudah memahami materi *sweet bread* seperti teknik pada pembuatan *sweet bread* yang benar, takaran resep yang sesuai di SMK Putra Anda Binjai. Dengan adanya media yang ditayangkan oleh guru di dalam kelas, hal tersebut dapat menarik perhatian siswa untuk fokus ke arah guru yang sedang memberikan materi di depan kelas. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh**

Penggunaan Media *Padlet* terhadap Hasil Praktik *Pastry Bakery* di SMK Putra Anda Binjai".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan belum variatif dan masih terbatas pada penggunaan *Powerpoint* dalam pembelajaran di kelas.
2. Pemahaman sebagian besar siswa pada *pastry bakery* masih tergolong rendah.
3. Masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada praktik *pastry bakery.*
4. Siswa belum mampu mengolah produk *pastry bakery* dengan benar.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mencapai sasaran, maka penulis melakukan pembatasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibatasi pada media *Padlet* untuk kelas eksperimen
2. Media pembelajaran dibatasi pada media *Powerpoint* untuk kelas kontrol.
3. Hasil praktik pastry bakery dibatasi pada materi *sweet bread* dengan praktik pembuatan *Tiramisu Cinnamon Rolls*.
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa-siswi kelas XI Kuliner SMK Putra Anda Binjai tahun ajaran 2025/2026

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil praktik siswa-siswi pada pembuatan *Tiramisu Cinnamon Rolls* yang menggunakan media *Padlet*?
2. Bagaimana hasil praktik siswa-siswi pada pembuatan *Tiramisu Cinnamon Rolls* yang menggunakan media *Powerpoint*?
3. Apakah terdapat pengaruh media *Padlet* terhadap hasil praktik pastry bakery siswa kelas XI Tata Boga di SMK Putra Anda Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil praktik siswa-siswi pada pastry bakery yang menggunakan media *Padlet*
2. Untuk mengetahui hasil praktik siswa-siswi pada pastry bakery yang menggunakan media *Powerpoint*.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *Padlet* terhadap hasil praktik pastry bakery.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak. Bagi tenaga pengajar dapat digunakan sebagai acuan untuk dapat menggunakan media *Padlet* dalam proses pembelajaran sehingga memberikan tampilan materi yang lebih interaktif bagi peserta didik dan mempermudah penyampaian materi praktik yang lebih kompleks menjadi visual yang lebih

menarik. Bagi para peserta didik, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pembelajaran khususnya ketika melakukan praktik produk *pastry bakery* kedepannya melalui tampilan materi yang lebih interaktif, siswa diharapkan lebih mudah memahami instruksi kerja, sehingga meminimalisir kegagalan saat melakukan praktik di sekolah. Bagi peneliti dan pembaca, hasil penelitian ini diharapkan memberikan rujukan-rujukan mengenai pengaruh penggunaan media *Padlet* dibandingkan media *Powerpoint* terhadap capaian hasil praktik siswa untuk meningkatkan keterampilan di bidang kuliner di sekolah-sekolah lainnya.

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang tata boga mengenai efektivitas integrasi media pembelajaran digital yang berbasis platform interaktif untuk meningkatkan keterampilan praktik siswa khususnya pada materi *sweet bread*. Selain itu, kiranya penelitian ini dapat berguna bagi para pembaca yang ingin mengetahui apa perbedaan penggunaan media *Padlet* dan media *Powerpoint* dalam proses pembelajaran di kelas, dan pengaruhnya terhadap hasil praktik siswa-siswi Kuliner kelas XI di sekolah SMK Putra Anda Binjai.

THE Character Building UNIVERSITY