

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran untuk menanamkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam kehidupan (Suyitno, 2020). Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal, informal, dan nonformal. Salah satu contoh jalur pendidikan formal yaitu melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki visi untuk mengoptimalkan bidang keahlian tertentu pada setiap siswa, sehingga siswa sebagai warga negara mampu untuk turut ambil bagian dalam rangka meningkatkan harga diri dan martabat bangsa (Arie Wibowo dkk, 2020). Siswa yang telah lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan mampu untuk menjadi pekerja dengan wawasan dan keahlian yang memadai.

SMK Sandhy Putra 2 Medan adalah sekolah kejuruan yang dikenal sebagai sekolah digital dengan mengedepankan ICT (*Information and Communication Technology*). Salah satu Jurusan yang ada di SMK Sandhy Putra 2 Medan adalah Tata Boga. Pada Jurusan Tata Boga ini salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari yaitu *pastry*. Pada mata pelajaran *pastry*, selain mempelajari teori, siswa juga melakukan kegiatan praktik, seperti membuat olahan berbagai macam *cookies*.

Dalam menyampaikan materi sebaiknya guru menggunakan media untuk memudahkan siswa menerima pelajaran dari guru karena menurut Syamsiani (2020) media pembelajaran adalah salah satu unsur yang penting. Media

pembelajaran yaitu teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, dan saran komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat kerasnya (Rudi dan Cepi, 2016). Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi (TIK), guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai *cookies*, baik dalam teori maupun praktik. Salah satu teknologi aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran adalah *Smart App Creator 3*.

*Smart App Creator 3* ini mudah dipelajari oleh guru karena pada proses pembuatan aplikasi mobile android tidak memerlukan *skill* pemrograman (Ansardkk, 2022). Penyajian materi dalam media pembelajaran *Smart App Creator 3* dapat mengefisienkan proses kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dengan materi yang sedang diajarkan (Fenny dkk, 2022). Media pembelajaran *Smart App Creator 3* dapat digunakan secara terus-menerus oleh guru dan siswa karena dipublikasikan dalam bentuk tautan *web (link)* atau aplikasi yang dapat diunduh pada android. Media pembelajaran *Smart App Creator 3* ini berisi gabungan teks, audio, gambar, animasi, tes evaluasi, dan video tutorial. Maka dengan menggunakan media pembelajaran *Smart App Creator 3* ini siswa dapat lebih memahami teori *cookies* dan sebelum melakukan praktik siswa dapat terlebih dahulu mengamati proses pembuatan *cookies* melalui video tutorial yang ada.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Sandhy Putra 2 Medan (Februari 2023), guru mata pelajaran *pastry* belum menggunakan media

pembelajaran *Smart App Creator 3* untuk menyampaikan teori *cookies* dan praktik pembuatan *soft cookies*. Jika dilihat dari nilai siswa pada tahun ajaran 2021/2022 masih ada siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini disebabkan karena siswa masih kurang memahami jenis-jenis *cookies* dan karakteristik *soft cookies* baik. Selain itu pada saat praktik membuat *cookies*, beberapa siswa belum menerapkan proses pembuatan *cookies* yang baik dan benar. Menurut Dedin (2020) dalam proses pencampuran bahan, jika mengaduk lemak dan gula terlalu lama hingga *overmix*, hal ini menyebabkan adonan *cookies* terlalu lembek, sulit dicetak, sehingga pada saat dipanggang *cookies* akan terlalu melebar. Siswa juga menguleni adonan *cookies* menggunakan tangan terlalu lama, sehingga gluten pada adonan *cookies* semakin terbentuk dan menyebabkan tekstur *cookies* menjadi keras. Pada proses pemanggangan, siswa mengatur suhu oven di atas 180<sup>0</sup>C dan lama pemanggangan lebih dari 25 menit, sehingga *cookies* hampir hangus, warna *cookies* menjadi terlalu cokelat (hangus) dan aroma *cookies* kurang harum. Sedangkan karakteristik *cookies* yang baik yaitu berwarna kuning kecokelatan atau sesuai warna bahan yang digunakan, memiliki tekstur yang renyah dan rapuh, dan aroma *cookies* harum.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Smart App Creator 3* Terhadap Hasil Belajar *Cookies* di SMK Sandhy Putra 2 Medan”.

## 1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Smart App Creator 3* pada proses pembelajaran.
2. Siswa masih kurang memahami jenis-jenis *cookies*
3. Siswa belum mampu membuat *soft cookies* sesuai dengan karakteristik yang baik.
4. *Cookies* meleber saat dipanggang, karena siswa mengaduk gula dan lemak terlalu lama hingga *overmix*.
5. Tekstur *cookies* keras, karena siswa menguleni adonan *cookies* menggunakan tangan terlalu lama, sehingga gluten yang terbentuk pada adonan *cookies* terlalu berlebihan.
6. *Cookies* hampir hangus, karena suhu oven yang digunakan lebih dari 180°C dan *cookies* dipanggang lebih dari 25 menit.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada *Smart App Creator 3* dan *power point*.
2. Hasil belajar siswa dibatasi pada materi *cookies* dengan praktik membuat *soft chocolate chip cookies*.

3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X Tata Boga SMK Sandhy Putra 2 Medan.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa materi *cookies* yang menggunakan media pembelajaran *Smart App Creator 3*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa materi *cookies* yang menggunakan media pembelajaran *power point*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Smart App Creator 3* terhadap hasil belajar siswa materi *cookies*?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa materi *cookies* yang menggunakan media pembelajaran *Smart App Creator 3*.
2. Hasil belajar siswa materi *cookies* yang menggunakan media pembelajaran *Power Point*.
3. Pengaruh media pembelajaran *Smart App Creator 3* terhadap hasil belajar siswa materi *cookies*.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *Smart App Creator 3*. Penggunaan media pembelajaran dengan *Smart App Creator 3* dapat mempermudah kegiatan pembelajaran teori dan praktik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan informasi dalam pembaharuan peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.

