

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah proses komunikasi yang di dalamnya mengandung transformasi pengetahuan, nilai dan keterampilan baik di dalam atau di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat dari generasi ke generasi (Sappaile dkk, 2021). Demi mewujudkan suatu tujuan pembelajaran terutama peningkatan sumber daya manusia yang berkreativitas tinggi, proses pembelajaran dalam pendidikan sangat ditekankan. Proses yang terjadi yaitu proses penerimaan informasi untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif (Rusmono, 2017). Pendidikan itu sendiri dibagi menjadi dua jalur yaitu pendidikan formal dan non formal, salah satu contoh pendidikan formal yakni melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK Negeri 1 Siatas Barita adalah sekolah menengah kejuruan yang memiliki delapan program keahlian, salah satunya adalah program keahlian Tata Boga. Pada program keahlian Tata Boga ini memiliki beberapa mata pelajaran kompetensi keahlian yaitu Tata Hidang, Pengolahan dan Penyajian Makanan, Produk Cake dan Kue Indonesia, Produk Pastry dan Bakery, dan juga Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Produk Pastry & Bakery memiliki beberapa ruang lingkup materi yakni Marzipan, Petit Fours, Cokelat dan Permen Cokelat, Kue dari Adonan Cair, Kue dari Adonan Pie (Pie Dough) dan Kue dari Adonan Sugar

Dough. Materi-materi tersebut merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik yang mengambil program keahlian Tata Boga.

Pie adalah hidangan yang dibuat dari hidangan *pastry* yang diisi dengan berbagai bahan manis dan gurih, dimana hidangan ditutupi oleh adonan *pastry* atau hanya memanggang kulit *pie* tanpa isi, dan setelah kulit *pie* matang dan dingin segera diisi dengan bahan isian. *Pie* merupakan anggota keluarga *pastry*, yang memanfaatkan tepung, mentega dan telur. *Pie* diolah sedemikian rupa menjadi adonan yang lentur. Selanjutnya adonan dibentuk serta dicetak supaya dapat berfungsi adonan/bahan lain, yang mengandung rasa manis atau gurih. *Pie* tidak membutuhkan pengadukan terlalu lama karena jika terjadi *overmixing* akan menyebabkan kulit *pie* keras dan liat. Pada saat menggilas adonan, letakkan adonan diantara dua lembar plastik anti panas agar tidak lengket di alas dan *rolling pin*. Setelah diratakan kedalam loyang sebaiknya adonan *shorcrust pastry* diistirahatkan dalam lemari es selama 30 menit, hal ini untuk menghindari penyusutan adonan (Annayanti Budiningsih, 2018).

Karakteristik *pie* yang baik adalah kue tidak keras saat dimakan, memiliki cita rasa yang baik, dapat disimpan lama dalam keadaan segar dan produk stabil (Annayanti Budiningsih, 2018). *Pie* terdiri dari berbagai macam yang penamaannya sesuai dengan *filing* atau isiannya. Kue ini termasuk dalam produk *pastry* yang dibuat dari *pastry dough/puff* dengan isian krim atau buah (Lestari dan Dewi, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Siatas Barita (Mei 2023). Pada Tahun Ajaran 2022/2023 bila dilihat dari ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan media *powerpoint* masih ada yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terdapat 53,1% nilai tidak tuntas dan 46,8% nilai tuntas, adapun KKM yang diberlakukan di SMK Negeri 1 Siatas Barita yakni 75 dan untuk nilai tertinggi yaitu 98. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa pada materi *Kue dari Adonan Pie* sehingga pada saat tes ulangan harian masih banyak nilai siswa yang tidak mencapai KKM dan juga saat praktek pembuatan *pie* masih ada beberapa siswa yang gagal dalam pembuatan kulit *pie*. Kegagalan yang sering dilakukan oleh beberapa siswa yakni adonan *pie* menjadi keras dan menyusut saat dipanggang hal ini disebabkan oleh pengadukan yang berlebihan (*overmixed*). Jika adonan *pie* yang mengandung susu diaduk berlebihan (*overmixed*), maka gluten mengembang dan menyebabkan adonan *pie* keras dan menyusut (Annayanti Budiningsih, 2018).

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Keberhasilan pada umumnya dikaitkan dengan tinggi rendahnya nilai yang dicapai oleh siswa (Syah, 2018).

Menurut Djamarah & Zain (2020), media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan

pembelajaran. Adapun media yang sudah digunakan guru pada proses pembelajaran yakni media *powerpoint*. *Microsoft powerpoint* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan orang-orang dalam mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya atau status (Arsyad, 2017). Menurut Wati (2016), kekurangan *powerpoint* yaitu: a) memakan waktu, b) hanya bisa dioperasikan *windows*, dan c) membutuhkan keahlian lebih untuk membuat *powerpoint* yang benar, baik, dan menarik.

Salah satu media yang sudah mulai digunakan saat ini adalah media *powtoon*. Aplikasi *Powtoon* merupakan media berbasis audio visual yang berupa layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang menarik diantaranya animasi tulisan tangan, kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Rosiyanti et al., 2020). Dengan adanya penggunaan media *powtoon* ini pada mata pelajaran Produk Pastry & Bakery diharapkan bisa menambah variasi pembelajaran sehingga membawa pengaruh yang positif untuk meningkatkan pengetahuan dan juga menambah semangat belajar bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Pastry & Bakery Di SMK Negeri 1 Siatas Barita”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut bisa diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, siswa mudah jenuh karena hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru.
3. Kurangnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran Kue dari Adonan *Pie*).
4. Siswa belum mampu membuat kulit *pie* sesuai dengan kriteria yang baik.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Pastry & Bakery.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar Produk Pastry & Bakery dibatasi pada materi Kue dari Adonan *Pie* dengan praktik pembuatan *Pie Buah*.
2. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen dibatasi pada media *powtoon*.
3. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol dibatasi pada media *power point*.

4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI program keahlian Tata Boga SMK Negeri 1 Siatas Barita.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi Kue dari Adonan *Pie* dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi Kue dari Adonan *Pie* dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi Kue dari Adonan *Pie* ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi Kue dari Adonan *Pie* dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi Kue dari Adonan *Pie* dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi Kue dari Adonan *Pie*.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan referensi guru guna meningkatkan pembelajaran dengan memanfaatkan media - media yang ada. Terkhususnya penggunaan media *powtoon*, dengan diterapkannya media ini dalam proses pembelajaran dikelas diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, dan sekolah tempat penelitian, yaitu:

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Pastry & Bakery.
- b. Bagi guru, dapat menambah referensi media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperkaya media – media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.