

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk menciptakan warisan budaya secara turun temurun. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai teladan bagi ajaran generasi sebelumnya. Sampai saat ini pendidikan tidak ada batasnya untuk menjelaskan secara utuh makna pendidikan, karena hakikatnya sama kompleksnya dengan objeknya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks sering disebut dengan ilmu pendidikan. Pendidikan merupakan kelanjutan dari informasi lebih lanjut tentang pelatihan. dikaitkan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan mempunyai keterkaitan secara praktis dan teoritis. Maka dalam proses kehidupan manusia keduanya saling bekerjasama (Rahman, dkk 2022). Pendidikan dapat ditempuh salah satunya dengan belajar dan mengasah ilmu di sekolah menengah kejuruan (SMK). Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan siap untuk menjadi tenaga kerja dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan fungsi belajar mengajar. Mengingat jenis-jenis media, guru hendaknya berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan secara tepat. Dua faktor terpenting dalam proses belajar mengajar adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat sangat membantu dalam efisiennya proses pembelajaran sekaligus memberikan informasi dan pembelajaran. (Cecep, daddy 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat

digunakan ialah *Nearpod* (karena sesuai untuk pemula dan menarik untuk Digunakan dalam proses pembelajaran).

Media Pembelajaran Nerapod tidak perlu instalasi aplikasi. *Nearpod* berbasis web, siswa atau guru tidak perlu menginstal aplikasi tambahan di perangkat mereka. Ini menghemat ruang penyimpanan di ponsel mereka dan memungkinkan akses yang lebih mudah. *Nearpod* dapat diakses di berbagai perangkat, termasuk ponsel dan laptop. Ini memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk memilih perangkat yang paling sesuai dengan preferensi atau ketersediaan mereka. *Nearpod* dapat digunakan mandiri oleh siswa untuk belajar sendiri atau sebagai alat kolaboratif dalam sesi pembelajaran bersama-sama. Ini memungkinkan pendekatan pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan.

Integrasi *nearpod* dengan fitur video praktik adalah aspek yang sangat berharga. Ini memungkinkan penilaian berbasis video yang terintegrasi dengan konten pembelajaran. Dengan demikian pengajar atau penilai dapat memberikan umpan balik lebih efisien dan tepat waktu kepada siswa. Sebagai aplikasi berbasis web, *nearpod* memang memerlukan koneksi internet. Namun ini juga memberikan kemampuan untuk mengakses konten secara online yang dapat diperbarui dan diperkaya dengan mudah.

Penggunaan teknologi seperti *nearpod* dapat memperkaya pengalaman belajar dan mengoptimalkan proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran hybrid. Dengan integrasi fitur-fitur yang mendukung

seperti video praktik ini juga dapat meningkatkan efektivitas penilaian dalam konteks pembelajaran praktis seperti pembuatan *Pancake*. (Nurhamidah, 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan kejuruan yang bertugas mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja dengan membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan agar memiliki daya saing tinggi, kompetitif, dan siap kerja dalam program kompetensi dan kejuruan. Pendidikan tidak hanya mempersiapkan keterampilan tetapi juga sikap, kebiasaan dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) negeri 1 beringin yang bertempat di Jalan Pendidikan No 3, emplasmen kualanamu, kecamatan beringin, Kabupaten deli serdang, sumatera utara 20552 merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang menaungi berbagai macam keterampilan dalam bidang informatika maupun parawisata. Adapun beberapa program keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Beringin adalah teknik computer dan jaringan, perhotelan, usaha perjalanan wisata dan juga tata boga. Pada salah satu program keahlian yaitu tata boga di kelas XI terdapat materi pengolahan makanan dan minuman. Dengan tujuan pembelajaran mampu membuat makanan penutup (*dessert*), mengolah kue tradisional Indonesia, membuat produk *pastry* dan *bakery*. Salah satu materi yang dipelajari adalah membuat aneka produk *pastry* dan *bakery* seperti *pancake*.

Dengan demikian, SMK sangat diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan dalam menghadapi era globalisasi saat ini, sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidik formal yang berorientasi pada bidang tertentu dan memiliki keterampilan, kemampuan serta memiliki sikap yang siap kerja. SMK Negeri 1 beringin merupakan salah satu sekolah menengah

kejuaraan negeri yang memiliki 8 program keahlian yaitu : 1) rekayasa perangkat lunak. 2) teknik computer dan jaringan. 3) usaha perjalanan wisata. 4) tata kecantikan kulit dan rambut. 5) desain fashion. 6) tata busana. 7) perhotelan. 8) tata boga.

Pancake adalah kue basah yang manis dan gurih yang dibuat dengan mencampurkan tepung, telur, margarin dan bahan cair (susu) ke dalam emulsi dan kemudian dipanggang diatas teflon. (Amarilia, 2011)

Berdasarkan hasil observasi dengan guru bidang studi (Maret 2023), diperoleh nilai siswa pada praktik *pancake* sebesar 61,77 persen siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan 38,23 persen siswa sudah mendapat nilai diatas KKM diduga karena *selama* ini pada praktik membuat *pancake*, beberapa siswa sering mengalami kegagalan, mulai dari kue yang menjadi keras dikarenakan overmixing (mengaduk terlalu banyak), kemudian *pancake* tidak mengeluarkan gelembung dikarenakan tidak ada pemakaian baking powder. Selain itu, hasil wawancara lainnya yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar untuk memberikan materi hanya terfokus pada media powerpoint. Media yang lebih menarik dari *power point* salah satunya ialah media pembelajaran *nearpod*.

Sementara, karakteristik *pancake* yang baik yaitu berwarna kuning kecoklatan, memiliki bentuk yang datar, *Pancake* mempunyai rasa manis, tekstur yang lembut (*Moist*) dan berongga. (indriani, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar dan hasil praktik yang dilakukan siswa kurang maksimal. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang diuraikan maka penulis akan

melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* Terhadap Hasil Praktik *Pancake* Di Smk Negeri 1 Beringin".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Media yang digunakan oleh guru untuk memberikan materi praktik pengolahan *pancake* adalah media *power point*.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *nearpod* dalam menganalisis dan membuat *pancake*.
3. Siswa sering mengalami kegagalan dalam praktik membuat *pancake*

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang teridentifikasi diatas, maka untuk member ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka perlu dilakukan 3 pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Hasil praktik *pancake* dibatasi pada pembuatan *pancake* topping whipcream & strawberry
2. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen dibatasi pada *nearpod*.
3. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol dibatasi pada *power point*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang dijelaskan, maka yang diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil praktik *pancake* siswa yang menggunakan media pembelajaran *nearpod* pada praktik *pancake*?
2. Bagaimana hasil praktik *pancake* siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada praktik *pancake*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *nearpod* terhadap hasil belajar *pancake*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah untuk menemukan jawaban atas masalah penelitian yang dikemukakan di atas. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Hasil praktik *pancake* siswa yang menggunakan media pembelajaran *nearpod* pada praktik *pancake*.
2. Hasil praktik *pancake* siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point* pada praktik *pancake*.
3. Pengaruh media pembelajaran *nearpod* terhadap hasil praktik *pancake*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baru, yang dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar.

2. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain untuk keperluan penelitian lebih lanjut.
3. Sebagai bahan masukan bagi guru tata boga bidang studi *pastry bakery* terhadap penelitian yang dilakukan peneliti dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *nearpod* terhadap hasil praktik membuat *pancake*.
4. Bagi siswa, dapat mempermudah pemahamannya dalam praktik membuat *pancake* dan mampu memvisualisasikan, mengembangkan pengetahuan dan pengalaman serta meningkatkan motivasi untuk terus belajar.

