

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki siswa, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan di desain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pendidikan memiliki peran untuk menanamkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkehidupan (Suyitno, 2020). 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 (Wibowodkk, 2020).

SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Salah satu mata pelajaran bidang kejuruannya yaitu mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai dalam mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia yaitu Menerapkan dan membuat *Plain Cake* dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa agar mengetahui dan memahami pengertian *Cake* dengan benar serta dapat mengolah *Cake* dengan prosedur, kriteria hasil, keselamatan kerja, hygiene makanan yang dibuat dan mampu mencapai kompetensi yang sudah ditentukan.

Hasil praktik merupakan nilai yang diperoleh dari peserta didik selama masa belajar atau praktik. Pembelajaran praktik merupakan suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dengan menggunakan berbagai jenis metode yang sesuai dengan keterampilan yang diberikan dan peralatan yang digunakan (Yanto et.al, 2022). Selain itu, pembelajaran praktik merupakan suatu proses pendidikan yang berfungsi membimbing peserta didik secara sistematis dan terarah untuk dapat melakukan suatu keterampilan. Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran (Mulyanta, 2022).

Media pembelajaran merupakan faktor yang paling penting dalam pembelajaran karena sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima, menciptakan kondisi pembelajaran yang nyata, dengan menggunakan media pembelajaran (Gunawan dan Asnil, 2021). Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut. Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern (Hasan et.al, 2021).

Emaze adalah salah satu media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Emaze* merupakan sebuah media presentasi yang mengharuskan komputer dalam keadaan online atau berkoneksi dengan internet terlebih dahulu sebelum digunakan. Media presentasi *Emaze* memiliki fungsi yang sama dengan media presentasi lainnya, tetapi media presentasi *Emaze* memiliki keunikan tersendiri, yaitu memiliki fitur yang lebih banyak seperti

template dengan tampilan 3D, penggabungan dengan video *youtube* dan lain-lain yang membuat presentasi lebih menarik dan beda dengan media presentasi lainnya. Penggunaan *Emaze* sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik. Style atau tampilan pada media pembelajaran *Emaze* dapat merangsang ketertarikan orang yang melihat dibanding hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis (Salsabila, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan, bahwa guru mata pelajaran produk cake dan kue Indonesia belum menggunakan media pembelajaran *Emaze* untuk menyampaikan teori dan praktik pada materi *Plain Cake*. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru SMK Pariwisata Imelda Medan nilai siswa pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia siswa kelas XII tahun ajaran 2022/2023 terdapat 30 persen siswa yang memperoleh nilai rata-rata KKM yaitu 75 dan 70 persen siswa yang memperoleh nilai diatas KKM, tetapi tidak ada siswa yang memperoleh nilai diatas 90 atau nilai yang sangat kompeten. Hal tersebut disebabkan karena siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar dan siswa masih kurang memahami materi *Plain Cake*. Selain itu pada saat praktik *Plain Cake*, beberapa siswa belum menerapkan proses pembuatan *cake* yang baik dan benar. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju ke penerima (siswa) (Sudjana, 2021). Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan hasil praktik siswa dengan adanya media pembelajaran dan proses

mengajar guru menjadi mudah dan menarik. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *Emaze*.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Emaze* Terhadap Hasil Praktik Produk *Cake* dan Kue Indonesia Siswa SMK Pariwisata Imelda Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media *Emaze* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia.
2. Proses pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia dilakukan secara konvensional yang lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada guru.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran agar menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar, yaitu media pembelajaran *Emaze*.
4. Guru masih menggunakan media *powerpoint* sebagai media pembelajaran.
5. Hasil praktik Produk *Cake* dan Kue Indonesia pada materi Plain *Cake* masih belum maksimal dan belum sesuai dengan kriteria hasil yang baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media pembelajaran *Emaze* dan *PowerPoint*.
2. Hasil praktik Produk *Cake* dan Kue Indonesia dibatasi pada materi Plain *Cake* dengan praktik membuat *Chiffon Cake*.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XII program keahlian Jasa Boga di SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil praktik siswa yang menggunakan media pembelajaran *Emaze* pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia?
2. Bagaimana hasil praktik siswa yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Emaze* terhadap hasil praktik Produk *Cake* dan Kue Indonesia?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil praktik siswa yang menggunakan media pembelajaran *Emaze* pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia.
2. Hasil praktik siswa yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia.

3. Pengaruh media pembelajaran *Emaze* terhadap hasil praktik Produk *Cake* dan Kue Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan sebagai informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia. Menjadi bahan referensi bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran *Emaze* yang menarik bagi peserta didik untuk menunjang proses belajar dan meningkatkan hasil praktik siswa.

