

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern ini, masih ada beberapa masalah yang umum terjadi dan menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas dan akses dalam dunia pendidikan di Indonesia. Salah satu masalah umum dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran, hal ini dapat mempengaruhi pengalaman belajar siswa dan kualitas pendidikan yang diberikan. Sehingga pemerintah Indonesia dan pemangku kepentingan pendidikan terus berupaya mengatasi masalah ini melalui berbagai program kebijakan, seperti peningkatan akses pendidikan, peningkatan kualitas guru, reformasi kurikulum, investasi infrastruktur, serta pengembangan teknologi pendidikan. Dengan pendidikan yang berkualitas tentu saja sangat diharapkan demi kemajuan suatu bangsa, pendidikan bukan sekedar sebagai sarana “Agen Perubahan” bagi generasi muda yang akan menjadi penerus suatu bangsa, tapi menjadi “Agen Produsen” agar dapat menciptakan suatu informasi yang nyata (Anugerah Dwi, 2023).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, tentu menuntun manusia semakin terus mengembangkan wawasan dan kemampuan di berbagai bidang terkhususnya di bidang pendidikan (Putri Augus Malaida, 2023). 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 (Arsyad, 2019). Media *Prezi* adalah salah satu media pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan foto dan video, tampilan dapat di *zoom in* dan *zoom out*, dalam bentuk presentasi dan juga alat mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual. *Prezi* dapat digunakan untuk membuat presentasi linier maupun non-linier, *prezi* dapat menampilkan foto dan video, tampilan dapat di *zoom in* dan *zoom out*, selain itu *prezi* juga dapat menampilkan *power point* serta dapat memilih latar *prezi* sesuai keinginan. Media *prezi* juga murah, praktis dan fleksibel karena dapat disimpan dan dibawa kemana saja, dapat digunakan versi online dan offline hanya memerlukan perangkat komputer atau tablet serta jaringan internet (versi online). Untuk menyampaikan materi sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran terutama pada Mata pelajaran dasar kuliner.

Dasar kuliner merupakan mata pelajaran pada jurusan kompetensi keahlian tata boga. Yang mempelajari tentang dasar-dasar pengetahuan bahan makanan serta teknik dan metode pengolahan makanan yang meliputi teknik memasak agar sesuai dengan standar yang telah ditentukan dengan mengikuti prinsip pelaksanaan kebersihan, kesehatan keselamatan, dan kelestarian lingkungan, juga mempelajari tentang pengetahuan bahan makanan, pengetahuan peralatan dapur, menu, pengetahuan dasar masakan Indonesia, Oriental, Kontinental, serta pengetahuan dasar patiseri/pastry dan bakery (ADH, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis dengan Guru mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner (Mei, 2023) di SMK Negeri 3 Pematang Siantar, guru bidang studi menyatakan bahwa saat pembelajaran Praktik Dasar

Kuliner terdapat beberapa siswa yang kesulitan membuatnya. Banyak siswa yang tidak melihat atau menerapkan fungsi bentuk dan ukuran yang benar pada satu sajian makanan dikarenakan siswa tersebut kurang benar-benar memahami materi tentang Dasar Kuliner.

Bila dilihat dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Berdasarkan data tahun ajaran 2021-2022 diperoleh 20% siswa yang memiliki nilai diatas KKTP (75) dan 80% siswa memperoleh nilai di bawah KKTP (75). Berdasarkan data tersebut dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP (75). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa seharusnya guru menggunakan media pembelajaran berbasis *Prezi*. Media pembelajaran berbasis *Prezi* sangat sesuai jika digunakan pada mata pelajaran Dasar Kuliner, karena media pembelajaran berbasis *Prezi* ini dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif dan menarik. Penggunaan media *Prezi* pada mata pelajaran Dasar Kuliner mampu meningkatkan minat dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi optimal.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi* Terhadap Hasil Praktik Dasar Kuliner SMK Negeri 3 Pematang Siantar”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru dalam menyampaikan pembelajaran materi Dasar Kuliner masih menggunakan pada media *Power point*

2. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *Prezi*
3. Siswa masih kurang memahami materi praktik dasar kuliner
4. Kurangnya kemampuan siswa dalam memotong sayuran
5. Kurangnya kompetensi siswa dalam praktek Dasar Kuliner
6. Rendahnya hasil praktik siswa

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dibatasi pada media pembelajaran berbasis *Prezi* dan *Power Point*.
2. Hasil praktik Dasar Kuliner dibatasi pada praktik Potongan Sayuran dari kentang dengan bentuk allumate, barrel, turning, dan wortel dengan bentuk jardiniere, julienne, dan macedoine.
3. Subjek yang dibatasi adalah siswa kelas X Jurusan Kompetensi Keahlian Tata Boga SMK Negeri 3 Pematang Siantar tahun pembelajaran 2023/2024 (Genap).

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil praktik siswa pada dasar kuliner yang menggunakan media berbasis *Prezi*?
2. Bagaimana hasil praktik siswa pada dasar kuliner yang menggunakan media *Power Point*?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Prezi* terhadap hasil praktik dasar kuliner?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil praktik siswa dasar kuliner yang menggunakan media berbasis *Prezi*.
2. Hasil praktik siswa dasar kuliner yang menggunakan media *Power Point*.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Prezi* terhadap hasil praktik dasar kuliner.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran, Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, Meningkatkan efektivitas pembelajaran, Membantu siswa memperluas wawasan dan pengalaman serta Membuat pembelajaran lebih interaktif dan mendukung terjadinya komunikasi dua arah antara pengajar dan siswa.