

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menuntun manusia semakin terus mengembangkan wawasan dan kemampuan di berbagai bidang khususnya di bidang pendidikan. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat ini menjadikan kebutuhan dunia teknologi menjadi mudah, contohnya seperti dalam penggunaan internet manusia dapat dengan mudah mengetahui berbagai sumber informasi dari berbagai penjuru dunia tanpa harus bersusah payah untuk datang langsung ke tempat tersebut (Putri August Malaida, 2023).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Beringin merupakan pendidikan formal yang memiliki kompetensi keahlian kuliner, salah satu mata pelajaran pada keahlian kuliner yaitu Dasar Kuliner. Salah satu elemen yang terdapat pada mata pelajaran dasar kuliner adalah praktek dasar memasak. Materi yang membahas tentang pengolahan makanan pada bumbu dasar yang ada di Indonesia (Heni Purwanti, Nani Nurwati, 2023). Mata Pelajaran Dasar Kuliner termasuk mata pelajaran dasar yang harus di pahami siswa. Salah satunya pada materi Bumbu Dasar, dimana dalam materi tersebut terdapat jenis-jenis bumbu dasar di antaranya bumbu dasar merah (Dewi Nur Inayah, Dkk, 2023).

Bumbu Dasar Merah adalah campuran bumbu yang sering dipakai dalam masakan Indonesia untuk memberikan rasa dan aroma dasar pada berbagai hidangan. Bumbu ini umumnya terbuat dari bahan-bahan seperti cabai merah,

bawang merah, bawang putih, tomat, dan rempah lainnya yang dihaluskan atau ditumbuk menjadi satu. Bumbu ini umumnya digunakan sebagai dasar dalam pembuatan berbagai masakan berkuah atau berempah seperti sambal, beberapa jenis kari dan kalio. Kalio ayam merupakan masakan berkuah santan dan ayam yang populer di Indonesia. Masakan ini berbahan utama daging ayam yang di masak menggunakan rempah dan santan kental dari buah kelapa (Aidah, 2022).

Untuk memudahkan peserta didik memahami mata pelajaran tentang bumbu dasar, seharusnya guru menggunakan media powtoon. Powtoon merupakan media yang tidak membosankan dengan menampilkan video dari powtoon sehingga siswa lebih memahami materi dan proses pembuatan bumbu dasar melalui video yang di tampilkan. Pemanfaatan powtoon sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan dan interaktif saat proses belajar (Defia Laili 2023).

Berdasarkan hasil observasi (Juni, 2024) di SMK N 1 Beringin dengan guru mata pelajaran Dasar Kuliner menyatakan bahwa nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75. Berdasarkan nilai peserta didik T.A 2024/2025 pada mata pelajaran dasar kuliner siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 7% (3siswa), siswa yang mendapat nilai B sebanyak 22,43% (7 siswa), siswa yang mendapat nilai C sebesar 12,6% (5 siswa), dan siswa yang mendapat nilai D sebesar 57,97% (40 siswa).

Berdasarkan data tersebut, masih banyak siswa yang memperoleh nilai D. hal ini di duga karena peserta didik mengalami kesulitan pada saat praktek membuat bumbu dasar, siswa tidak konsisten dan yakin terhadap takaran bahan dan

pengolahan bahan-bahan yang kurang sehingga menyebabkan olahan yang disajikan mengalami kegagalan.

Jika dilihat dari fasilitas yang tersedia di sekolah sudah baik seperti tersedianya LCD. Pembelajaran menggunakan media akan bermanfaat bagi siswa dan guru. Karena dengan memanfaatkan media yang tersedia, siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan diterima saat proses pembelajaran. Saat mengajar guru sudah menggunakan power point sebagai media ajar yang digunakan, hanya saja media tersebut hanya menampilkan materi dan gambar yang tidak bergerak sehingga siswa kurang memahami secara langsung bagaimana proses membuat bumbu dasar. Jika guru menggunakan media powtoon diduga dapat lebih cepat memahami materi karena powtoon merupakan media yang menarik yang dapat menayangkan video tutorial dalam pembelajaran bumbu dasar dan pengolahan kalio ayam, sehingga siswa dapat secara langsung menyimak dan meniru materi tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Praktek Bumbu Dasar Pada Mata Pelajaran Dasar Kuliner SMK Negeri 1 Beringin”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil praktek olahan bumbu dasar siswa

2. Kurang efektifnya media pembelajaran yang di gunakan
3. Kurangnya interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran.
4. Kurang pemahaman siswa pada praktek olahan bumbu dasar.
5. Kurang maksimalnya hasil praktek siswa.
6. Guru belum menggunakan media powtoon sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar kuliner.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dibatasi pada media tutorial aplikasi powtoon dan media power point.
2. Hasil praktek bumbu dasar pada mata pelajaran Dasar Kuliner di batasi pada pengolahan kalio ayam.
3. Subjek penelitian ini dibatasi pada keahlian kuliner siswa kelas X SMK Negeri 1 Beringin.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil praktek siswa membuat bumbu dasar pada mata pelajaran Dasar Kuliner yang menggunakan media powtoon?
2. Bagaimana hasil praktek siswa membuat bumbu dasar pada mata pelajaran Dasar Kuliner yang menggunakan media PowerPoint?

3. Bagaimana pengaruh media powtoon terhadap hasil praktek siswa membuat bumbu dasar pada mata pelajaran Dasar Kuliner?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil praktek siswa membuat bumbu dasar pada mata pelajaran Dasar Kuliner yang menggunakan media powtoon.
2. Hasil praktek siswa membuat bumbu dasar pada mata pelajaran Dasar Kuliner yang menggunakan media PowerPoint.
3. Pengaruh media powtoon terhadap hasil praktek siswa membuat bumbu dasar pada mata pelajaran Dasar Kuliner.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai sumber masukan, sumber masukan, sumber informasi atau referensi. Berguna bagi sekolah sebagai wacana sekaligus bermanfaat bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan sumber daya manusia yang profesional, dan sebagai bahan masukan untuk kemajuan sekolah. Bagi guru sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, minat dan aktivitas peserta didik, serta untuk meningkatkan kesadaran peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam mengelola jadwal yang seimbang antara kegiatan hiburan dan kewajiban akademik.