# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dalam upaya manusia memperoleh kehidupan yang bermakna, baik secara individu maupun kelompok. Pendidikan dipahami sebagai proses pengubahan sikap dan tingkah laku melalui pengalaman, pelatihan, dan pembelajaran yang terstruktur (Anggrena, 2022). Selain itu, pendidikan juga merupakan suatu proses yang terencana dan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui berbagai pengalaman belajar. Oleh karena itu, pendidikan menjadi sarana utama dalam mempersiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks.

Salah satu bentuk pendidikan formal yang berorientasi pada pengembangan keterampilan kerja adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan lembaga pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi keahlian tertentu sehingga siap memasuki dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Wati, dkk 2025). Dalam penyelenggaraannya, pendidikan di SMK mengacu pada kurikulum yang menekankan keseimbangan antara teori dan praktik, dengan fokus utama pada penguasaan keterampilan sesuai dengan bidang keahlian masing-masing peserta didik.

Kurikulum yang diterapkan di SMK, khususnya pada program keahlian kuliner, menuntut peserta didik untuk menguasai berbagai kompetensi praktik yang

berkaitan dengan pengolahan makanan. Salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan adalah Kue Tradisional Indonesia yang terdapat pada fase F (kelas XI). Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengolah berbagai jenis kue tradisional yang merupakan bagian dari warisan budaya kuliner Indonesia.

Dalam mata pelajaran Kue Tradisional Indonesia, terdapat berbagai materi praktik yang harus dikuasai oleh peserta didik, salah satunya adalah pembuatan dadar gulung. Dadar gulung merupakan salah satu kue tradisional khas Indonesia yang termasuk dalam kategori jajanan pasar dan memiliki cita rasa manis serta tekstur yang lembut (Robbyanto, I., & Yusrini, L. (2021). Selain itu, pembelajaran tidak hanya berfokus pada teknik dasar, tetapi juga pada pengembangan kreativitas dan inovasi, seperti pembuatan dadar gulung rainbow yang memiliki variasi warna pada bagian kulitnya sehingga lebih menarik secara visual (Lestari, 2023).

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran praktik pembuatan dadar gulung masih menghadapi berbagai permasalahan. Proses pembuatan dadar gulung memerlukan ketelitian dan pemahaman yang baik terhadap setiap tahapan, mulai dari pencampuran adonan, teknik memasak kulit, hingga proses penggulungan. (Robbyanto, I., & Yusrini, L. (2021). Selain itu, inovasi seperti penggunaan warna pada dadar gulung juga membutuhkan pemahaman tambahan agar hasil yang diperoleh tetap berkualitas baik (Lestari, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, diketahui bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa *PowerPoint*. Namun,

penggunaan *PowerPoint* memiliki keterbatasan, terutama dalam menampilkan video demonstrasi karena ukuran file yang besar dapat menyebabkan perangkat menjadi lambat. Akibatnya, guru lebih sering menggunakan gambar sebagai media penjelasan. Sementara itu, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa para kesulitan memahami langkah-langkah praktik hanya melalui gambar tanpa adanya demonstrasi secara langsung atau melalui video.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan mampu menampilkan proses praktik secara jelas dan menyeluruh. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Zoho Show*. *Zoho Show* merupakan media presentasi berbasis *cloud* yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan materi dalam bentuk teks, gambar, maupun video dengan kapasitas yang lebih besar tanpa membebani perangkat (*Zoho Corporation*, 2024). Selain itu, *Zoho Show* juga memiliki berbagai template menarik serta fitur kolaborasi yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (*Zoho Corporation*, 2024).

*Zoho Show* dipandang sebagai alternatif media yang lebih inovatif karena memiliki fitur penyimpanan berbasis cloud, kolaborasi real-time, akses lintas perangkat, serta kemampuan menyisipkan video tanpa membebani memori perangkat (*Zoho Corporation*, 2024). *Zoho* menyebutkan bahwa *Zoho Show* memungkinkan pengguna bekerja bersama dalam satu presentasi secara langsung dan perubahan dapat terlihat secara real-time, sehingga mendukung pembelajaran interaktif (*Zoho Corporation*, 2024).

Penelitian mengenai media pembelajaran *Zoho Show* telah dilakukan pada berbagai bidang pembelajaran dan menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Misalnya, penelitian Septiani (2026) mengembangkan media pembelajaran berbasis *Zoho Show* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* pada pembelajaran menulis teks cerita rakyat dan memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Namun, penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang berfokus pada pengembangan media, bukan pada pengujian pengaruh media terhadap hasil belajar atau hasil praktik siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, *Zoho Show* telah dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran pada beberapa mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia dan Pendidikan Jasmani, serta menunjukkan hasil yang positif terhadap proses pembelajaran. Namun, penelitian tersebut umumnya berfokus pada hasil belajar kognitif atau pengembangan media, bukan pada hasil praktik dalam pembelajaran kejuruan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK Putra Anda Binjai pada bulan November 2025, diketahui bahwa hasil praktik siswa pada materi kue tradisional Indonesia masih belum optimal. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 pada tahun ajaran 2024/2025, dari total 27 siswa diperoleh data bahwa sebanyak 5 siswa (18,52%) memperoleh nilai kategori A, 14 siswa (51,85%) memperoleh nilai kategori B, dan 8 siswa (29,63%) memperoleh nilai kategori C. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar

siswa masih berada pada kategori kemampuan cukup dan belum mencapai hasil praktik yang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penting dilakukan penelitian mengenai "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Zoho Show* Terhadap Hasil Praktik Kue Tradisional Indonesia di SMK Putra Anda Binjai"**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran materi Kue Tradisional Indonesia masih terbatas pada media *PowerPoint*
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Zoho Show*
3. Siswa kurang memahami materi Kue Tradisional Indonesia
4. Kurangnya kemampuan siswa dalam praktik Kue Tradisional Indonesia
5. Rendahnya hasil praktik siswa pada materi Kue Tradisional Indonesia

## 1.3 Pembatasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media *Zoho Show* dan media *Powerpoint*
2. Hasil praktik Kue Tradisional Indonesia dibatasi pada praktik pembuatan dadar gulung rainbow
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Boga di SMK Putra Anda Binjai

## 1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil praktik siswa pada pembuatan Kue Tradisional Indonesia menggunakan media *Zoho Show*?
2. Bagaimana hasil praktik siswa pada pembuatan Kue Tradisional Indonesia menggunakan media *PowerPoint*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Zoho Show* terhadap hasil praktik siswa pada pembuatan Kue Tradisional Indonesia?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Hasil praktik siswa pada pembuatan Kue Tradisional Indonesia yang menggunakan media *Zoho Show*
2. Hasil praktik siswa pada pembuatan Kue Tradisional Indonesia yang menggunakan media *PowerPoint*
3. Pengaruh penggunaan media *Zoho Show* terhadap hasil praktik siswa pada pembuatan Kue Tradisional Indonesia

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *zoho show*. Penggunaan media pembelajaran dengan *zoho show* dapat mempermudah kegiatan pembelajaran teori dan praktik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan informasi dalam pembaharuan peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.