

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan dalam proses pembangunan nasional tidak dapat diabaikan. Fungsi pendidikan melibatkan tugas-tugas penting seperti membentuk, mengembangkan, dan meningkatkan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, dampak pendidikan sangat signifikan dalam pembentukan dan aktualisasi individu, terutama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Seperti bagian yang menjadikan kenaikan kualitas Pendidikan, pemerintahan sudah mengambil step by step yaitu perubahan kurikulum. Hal ini berguna menyiptakan lingkungan pengajaran yang sesuai kondisi para siswa siswi zaman sekarang.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat 1, menyatakan bahwasannya Pendidikan bentuk gebrakan dan sudah direncanakan tentunya pada lingkungan yang berstandar guna menyiptakan lingkungan yang mendorong peserta didik secara aktif. Pengembangan meliputi spiritualitas, pengontrolan diri, kewatakan, kepintaran serta akhlak mulia yang mulia serta merta terampilnya diri sendiri untuk kepentingan bersama. Dengan demikian, definisi ini mencerminkan pandangan bahwa pendidikan merupakan suatu perjalanan pembelajaran yang berkelanjutan, membimbing manusia menuju kesempurnaan fisik dan mental.

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tidak akan terlepas dari perencanaan pembelajaran dari seorang guru, karena mereka adalah penggerak utama dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, memfasilitasi pemahaman yang mendalam, dan mendorong siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka. Kemajuan positif dalam pencapaian hasil belajar tidak hanya bergantung pada motivasi siswa untuk aktif belajar, melainkan juga dipengaruhi oleh cara pengajaran yang diterapkan oleh pendidik, sebagaimana disampaikan oleh Utami, Kristin, dan Anugraheni (2018). Guru memiliki pengetahuan mendalam tentang subjek yang mereka ajarkan dan mampu mengemas materi pelajaran secara menarik dan relevan bagi siswa. Mereka memiliki kemampuan untuk menghadirkan informasi dengan cara yang memadai dan memahami kebutuhan masing-masing siswa, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Salah satu mata pelajaran yang perlu terhubung dengan pengalaman nyata siswa dalam proses pembelajarannya adalah Proyek Kreatif dan Kewirausahaan.

Pendidikan kewirausahaan memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena melalui program-programnya akan dapat membantu mengembangkan keterampilan kewirausahaan, memupuk inovasi dan kreativitas, serta membekali siswa dengan pengetahuan dan pemahaman tentang dunia bisnis. Oleh karena itu, ini akan membekali siswa untuk lebih siap menghadapi berbagai tantangan di masa yang akan datang, baik sebagai individu yang sukses di bidang kewirausahaan maupun sebagai individu yang memiliki keterampilan bernilai tinggi dalam konteks lingkungan kerja yang kompetitif. Menurut Faridah dkk

(2021) mata pelajaran Projek kreatif dan Kewirausahaan membantu mengembangkan keterampilan yang dimiliki siswa dan inovasinya dalam menciptakan suatu produk baru. Dengan melalui pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu memahami dan mengaplikasikan sikap dan perilaku wirausahawan, melakukan analisis terhadap konsep produk barang dan jasa, menerapkan strategi pemasaran, serta menyusun perencanaan bisnis. Terlebih lagi, pelaksanaan program kewirausahaan diinginkan dapat menghasilkan individu calon wirausaha yang memiliki kemampuan untuk mengatasi permasalahan di tengah era globalisasi yang kian kompetitif pada saat ini (Tugino dan Hasanah, 2021). Melalui pembelajaran projek kreatif dan kewirausahaan, siswa akan memiliki pemahaman mendalam terhadap teori kewirausahaan yang dipadukan dengan pengalaman praktis di lapangan.

Meskipun demikian, kenyataannya adalah bahwa upaya untuk memaksimalkan pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan guna meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa belum sepenuhnya terlaksana. Peran guru cenderung lebih mendominasi dalam proses pembelajaran daripada partisipasi siswa, menyebabkan kurangnya tingkat kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Saat ini, pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan masih mengandalkan metode ceramah yang dicampur dengan diskusi, namun belum memfokuskan pada kemampuan berpikir mandiri siswa. Diskusi seringkali dilakukan dalam kelas besar yang lebih dipimpin oleh guru, menyebabkan materi yang dibahas tidak selalu relevan dengan konteks dan isu-isu terkait kewirausahaan.

Berharapi banyak bisa turut serta anak-anak gabung dan memotivasi mereka untuk belajar, mendorong kemampuan kreativitas dan pemecahan masalah, memberikan umpan balik yang bersifat membangun, serta menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung. Selain itu, pendidik sepatutnya memiliki pemahaman terhadap kebutuhan dan keunikan masing-masing siswa, dan mengadopsi metodologi yang bisa diterima siswa. Mereka juga diharapkan untuk terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang pendidikan, serta mengikuti perkembangan terkini dalam dunia pendidikan. Dalam mencapai hasil pembelajaran optimal, guru juga perlu membangun hubungan yang positif dengan siswa, memperhatikan aspek psikologis dan emosional mereka, serta memberikan dukungan dan bimbingan yang diperlukan.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di Jurusan Perhotelan SMK PGRI 3 Badung, sejumlah temuan dapat diidentifikasi: 1) Guru cenderung lebih menitikberatkan pada menghafal ketimbang memastikan pemahaman materi, 2) Metode pengajaran yang diterapkan oleh guru belum mengadopsi model pengajaran yang kreatif dan inovatif, 3) Pembelajaran masih cenderung bersifat guru-centric, 4) Partisipasi siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, 5) Guru umumnya menggunakan pendekatan ceramah dan memberikan tugas kepada siswa, 6) Pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, 7) Hasil belajar siswa belum mencapai tingkat optimal. Keadaan ini berdampak pada rendahnya prestasi hasil belajar mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan oleh siswa.

Dalam konteks Jurusan Perhotelan SMK PGRI 3 Badung, penerapan metode pembelajaran yang bersifat guru-centric dapat menimbulkan dampak negatif pada siswa. Ketidakhahaman siswa terhadap materi yang disampaikan di kelas dan rasa kurang percaya diri siswa yang merasa kurang mampu dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan selama proses pembelajaran. Kondisi semacam ini memiliki potensi untuk menghambat efektivitas pembelajaran secara langsung. Pembelajaran yang tidak optimal dapat berimbas negatif pada prestasi belajar siswa, seperti tercermin dari data nilai ulangan semester yang menunjukkan rata-rata nilai siswa Jurusan Perhotelan di SMK PGRI 3 Badung masih berada pada tingkat rendah, sebagaimana yang tercatat dalam Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Ketuntasan Ulangan Semester II Mata Pelajaran Projek kreatif dan Kewirausahaan Jurusan Perhotelan Kelas XI SMK PGRI 3 Badung

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai
1	XI PH 1	40	64,78
2	XI PH 2	37	68,76
3	XI PH 3	41	71,37

(Sumber: SMK PGRI 3 Badung)

Tabel 1. 2 Konversi Penilaian Acuan patokan (PAP) Nasional

Skor	Kriteria
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
65 – 79	Cukup
55 – 64	Kurang
0 – 54	Kurang Sekali

Sumber: Agung (2018)

Melihat Tabel 1.1 rata-rata nilai ulangan semester II memnampakkan bahwasannya hasil belajar pkw siswa Jurusan Perhotelan di SMK PGRI 3 Badung masih belum maksimal, karena nilai rata-rata siswa masih berada dibawah nilai

yang diharapkan yaitu yang diharapkan itu adalah sebesar 90 dalam kategori grade “Sangat Baik”, dengan nilai ketuntasan minimal (KKM) untuk kelas xi adalah 80. Terlihat bahwa kelas XI PH 1 memiliki rata-rata nilai sebesar 64,78 yang tergolong dalam kategori "Kurang", kelas XI PH 2 dengan rata-rata nilai sebesar 68,78 juga masuk dalam kategori "Kurang", sementara kelas XI PH 3 memiliki rata-rata nilai sebesar 71,37 yang tergolong dalam kategori "Cukup". Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih memperoleh nilai di bawah standar yang diharapkan.

Dalam menghadapi kompleksitas tantangan yang dihadapi oleh para pendidik di lapangan, diterapkanlah strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan bagi para siswa. Pendekatan yang diadopsi adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan dukungan media video interaktif. Mahendradhani (2021:12) menambahkan bahwa model PBL dirancang untuk membimbing siswa dalam pembelajaran kelompok, membangun pengetahuan dari pengalaman dan wawasan yang beragam, dan mengaitkannya dengan permasalahan belajar yang diberikan oleh guru. Anugraheni (2018) melengkapi dengan menyebutkan bahwa PBL mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran, menekankan permasalahan nyata di sekitar mereka. Kesimpulannya menunjukkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning secara signifikan mempengaruhi pencapaian belajar Kewirausahaan pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 03 Sukaraja.

Model PBL memiliki sejumlah kelebihan, sebagaimana dijelaskan oleh Amaludin (2021). Beberapa kelebihan PBL melibatkan; (1) kemampuan peserta didik dalam menangani masalah dapat merangsang kepuasan mereka dalam memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkannya, (2) penyelesaian masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif peserta didik, memperkuat motivasi belajar, serta mengembangkan adaptasi terhadap pengetahuan baru, (3) penyelesaian masalah guna melihat bentuk pengaplikasian pengetahuan nyata, (4) sebagai dorongan oleh peserta didik agar terus belajar, dan (5) hal ini menunjukkan tak hanya bergantung pada keadikran guru itu sendiri melainkan motivasi diri. Efektivitas penggunaan model PBL dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengintegrasikannya dengan media video interaktif. Kombinasi ini memfasilitasi interaksi yang baik antara peserta didik dan materi pembelajaran.

Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pasif informasi, melainkan aktif terlibat dalam penyelesaian masalah nyata. Video interaktif memberikan aspek visual yang membantu siswa memahami situasi masalah yang kompleks dan menemukan solusinya melalui keterlibatan langsung dengan konten pembelajaran. Fajarwati dan Sujarwanto (2020) mencatat bahwa media pembelajaran video interaktif berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran, juga mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran. Beberapa manfaat penggunaan media video meliputi: 1) kemampuan video menyampaikan pesan dengan lebih mudah dipahami oleh peserta didik; 2) kegunaan video dalam menggambarkan suatu proses; 3)

kemampuan video mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 4) realisme video yang sering kali dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan (Nuraini et al., 2022).

Keberuntungan menggunakan media ini adalah adanya keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memperluas pemahaman mereka tentang bagaimana pengetahuan dapat diterapkan dalam konteks yang relevan. Selain itu, siswa juga dapat memperoleh umpan balik secara instan melalui interaksi dengan video, memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka dan mengoreksi kesalahan dengan cepat. Kolaborasi ini melibatkan diskusi, perencanaan, dan analisis bersama untuk mencapai solusi yang optimal. Di dalam konteks video interaktif, siswa dapat berinteraksi dengan karakter atau tim dalam video, berbagi ide, dan berdiskusi tentang langkah-langkah yang harus diambil.

Febrianti (2019) menyatakan bahwa sekolah memiliki peran signifikan dalam mengasah apa yang bisa dikerjakan. Padahal, di lingkungan sekolah terdapat beragam potensi untuk melibatkan siswa dalam pengembangan keterampilan individu mereka. Bekal keterampilan yang didapatkan siswa di sekolah terutama keterampilan berwirausaha akan sangat berguna bagi mereka untuk di kehidupan jangka panjangnya.

Perlunya meningkatkan sikap kritis siswa dalam mengembangkan keterampilan berwirausaha. Melalui video interaktif, siswa dapat terlibat secara langsung dalam situasi kehidupan nyata yang mengharuskan mereka untuk berpikir kritis dan menerapkan konsep-konsep kewirausahaan. Mereka dapat

menghadapi tantangan, mengevaluasi opsi yang tersedia, dan mengambil tindakan berdasarkan pemikiran analitis. Dengan berinteraksi langsung dengan video, siswa dapat melihat konsekuensi dari setiap tindakan yang mereka ambil, sehingga mereka dapat belajar dari kesalahan dan memperbaiki pendekatan mereka.

Berdasarkan hasil penelitian ini hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video interaktif dimana nilai range sebesar 12, pada nilai minimum sebesar 80 dan maksimum 92, nilai mean sebesar 85,97, standar deviasi sebesar 3,262 dan nilai variance sebesar 10,638. Hasil penelitian pada hasil belajar dari Pre-Tes ke Post-Test mengalami peningkatan yang signifikan, hal tersebut dapat dilihat pada tabel perbandingan dalam uji statistik deskriptif yaitu pada kelas eksperimen dimana pada pre-test eksperimen diperoleh nilai minimum sebesar 56 dan nilai maksimum sebesar 77 sedangkan pada bagian nilai post-test mengalami peningkatan yaitu nilai minimum sebesar 80 dan nilai maksimum sebesar 92.

Dalam pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan pada Pair 1, didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara Pre-Test dan Post-Test di kelas eksperimen. Pada Pair 2, signifikansi (2-tailed) juga diperoleh sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara Pre-Test dan Post-Test di kelas kontrol. Dari hasil uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *problem based*

learning berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa kelas XI Jurusan Perhotelan di SMK PGRI 3 Badung tahun ajaran 2023/2024. Dalam uji statistik deskriptif, besar pengaruh dapat dilihat dari nilai rata-rata post-test, yaitu 76,08 untuk kelas kontrol dan 85,97 untuk kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran problem based learning berbantuan media video interaktif dan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Base Learning* berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK PGRI 3 Badung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa rendah
- 2) Guru cenderung menggunakan pembelajaran satu arah.
- 3) Sekolah kurang memiliki sarana prasarana pembelajaran yang memadai.
- 4) Guru mementingkan pada penghafalan konsep atau teori bukan pemahaman materi.
- 5) Guru dalam mengajar belum menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- 6) Pembelajaran masih berpusat kepada guru karena guru kurang melibatkan siswa secara aktif.
- 7) Partisipasi siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 8) Guru cenderung menjelaskan dengan metode ceramah dan memberikan soal kepada siswa setelah menjelaskan materi.
- 9) Siswa kurang memahami terhadap materi-materi yang dijelaskan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas hendaknya dikaji secara tuntas agar dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal. Namun, untuk memfokuskan penelitian berdasarkan kajian prioritas masalah dan pengontrolan variabel yang mendukung proses pembelajaran maka dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini memfokuskan pada permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Model pembelajaran merupakan faktor utama dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini dikaji mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah deskripsi hasil belajar mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan **sebelum** diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video interaktif dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan dengan model konvensional pada siswa kelas XI Jurusan Perhotelan di SMK PGRI 3 Badung tahun 2023/2024?
- 2) Bagaimanakah deskripsi hasil belajar mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan **sesudah** diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video interaktif dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan dengan model konvensional pada siswa kelas XI Jurusan Perhotelan di SMK PGRI 3 Badung tahun 2023/2024?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan ternerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video interaktif dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan dengan model konvensional pada siswa kelas XI Jurusan Perhotelan di SMK PGRI 3 Badung tahun 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui deskripsi hasil belajar mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan sebelum diterapkan model pembelajaran problem based learning berbantuan media video interaktif pada siswa kelas XI Jurusan Perhotelan di SMK PGRI 3 Badung tahun 2023/2024.
- 2) Untuk mengetahui deskripsi hasil belajar mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan sesudah diterapkan model pembelajaran problem based learning berbantuan media video interaktif pada siswa kelas XI Jurusan Perhotelan di SMK PGRI 3 Badung tahun 2023/2024.
- 3) Untuk mendeskripsikan pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video interaktif pada siswa kelas XI Jurusan Perhotelan di SMK PGRI 3 Badung tahun 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Riset ini memiliki manfaat yaitu.

- 1) Manfaat Teoretis
 - a. Riset dijadikan tolok ukur gunakan riset-riset dikemudian hari.
 - b. Bisa mengemukakan kontribusi ataupun bahan ajar Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan dukungan Media Video Interaktif terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan.
- 2) Manfaat Praktis
 - a. **Bagi Siswa**

Eksperimen ini mampu menjadikan siswa menjadi termotivasi dan dalam belajar untuk dirinya dan memengaruhi teman sebayanya. Tentunya pembelajaran model seperti ini terimplemt secara baik.

b. Bagi Guru

Eksperimennya ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang jelas kepada guru mengenai pentingnya menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning, terutama dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di lingkungan SMK.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan arahannay perubahan yang positif sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi. Dengan demikian, tujuan pendidikan di sekolah dapat dicapai secara optimal, menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan tuntutan zaman.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadikan referensi berharga bagi peneliti lain di bidang pendidikan, memberikan kontribusi dalam mendalami objek penelitian terutama terkait penerapan model ini.

1.7 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah dalam judul penelitian ini dimana untuk menjelaskan mengenai istilah-istilah yang digunakan agar tidak terjadi salah pengertian dalam pembahasan penelitian. Sebelum membahas lebih jauh mengenai judul tesis ini yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK PGRI 3 Badung”. SMK PGRI 3 Badung adalah salah satu jenjang pendidikan menengah di Kabupaten Badung yang fokus pada pendidikan kejuruan dan persiapan siswa untuk memasuki dunia kerja. Adapun beberapa istilah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu:

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pendekatan di mana siswa terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah nyata sebagai pusat dari proses pembelajaran. Dalam PBL, siswa diberikan tantangan atau masalah yang relevan dengan konteks dunia nyata, dan mereka bekerja secara kolaboratif untuk menganalisis, mencari solusi, dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui penyelidikan dan refleksi. Melalui proses ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, kerja tim, dan komunikasi efektif.

Media video interaktif adalah sebuah alat yang digunakan dalam pembelajaran di mana video digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah pencapaian akhir atau *outcome* yang dicapai oleh individu setelah melewati proses pembelajaran. Hal ini mencakup penguasaan pengetahuan, pemahaman konsep, perkembangan keterampilan, perubahan sikap, dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan tersebut dalam situasi nyata.

1.8 Rencana Publikasi

Penelitian ini merupakan penelitian di bidang pendidikan sehingga hasil penelitian ini rencana diajukan untuk dapat dipublikasikan pada jurnal_ep (Jurnal Penelitian dan Evaluasi Indonesia). Jurnal ini dikelola dan diterbitkan oleh Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA).

Pengertian mengenai frasa dalam judul penelitian ini bertujuan untuk memberikan klarifikasi terhadap penggunaan terminologi, sehingga tidak terjadi kebingungan dalam pembahasan penelitian. Sebelum merinci lebih lanjut tesis yang perlu dipahami bahwa SMK PGRI 3 Badung adalah lembaga pendidikan menengah di Kabupaten Badung yang fokus pada pendidikan kejuruan dan persiapan siswa untuk memasuki dunia kerja. Beberapa istilah yang akan dijabarkan dalam konteks penelitian ini melibatkan, model pembelajaran problem based learning. Pendekatan di mana siswa secara aktif terlibat dalam menyelesaikan masalah nyata yang menjadi fokus pembelajaran. Dalam PBL, siswa dihadapkan pada tantangan atau masalah yang memiliki relevansi dengan situasi dunia nyata. Mereka bekerja secara kolaboratif untuk menganalisis, menemukan solusi, dan mengembangkan pemahaman melalui proses penyelidikan

dan refleksi. PBL tidak hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pola pikir dalam pemecahan masalah. Alat pembelajaran di mana video digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa terlibat secara langsung dengan konten video, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

