

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting bagi kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yaitu suatu proses seseorang dalam mengembangkan segala kemampuan yang dimiliki, seperti intelektual, emosional sikap serta tingkah laku (Ratnaningrum, 2022). Berdasarkan UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) dalam pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menciptakan peserta didik yang aktif dalam mengembangkan potensi diri, seperti spiritual keagamaan, kepribadian, kemampuan dalam mengendalikan diri, kecerdasan, keterampilan serta memiliki akhlak yang mulia. Oleh karena itu, Pendidikan sangat penting untuk memajukan suatu bangsa dalam pembentukan manusia menjadi manusia yang lebih baik serta bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain, bangsa dan negara (Kurniawati, 2022).

Perkembangan Pendidikan di Indonesia sangat berkaitan dengan kurikulum. Menurut UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana serta pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menyusun kurikulum dan silabus pada setiap satuan Pendidikan (Dhomiri, 2023). Kurikulum dapat menjadi arah dari jalannya Pendidikan, kurikulum akan mengatur berbagai aspek yang

terdapat dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan (Asshidiqi, 2021). Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat peserta didik (Madhakomala et al., 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik didorong untuk aktif berkreaitivitas dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran pada Kurikulum Merdeka mendorong pemahaman konsep dan penerapannya dalam konteks nyata (Tuerah, 2023). Untuk mendukung hal ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton dapat menjadi salah satu cara efektif untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang disampaikan dan lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Media pembelajaran bukan hanya sebagai sarana dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi dapat membantu peserta didik dalam memahami sesuatu materi pelajaran yang bersifat abstrak (Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran yaitu alat atau sarana yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar dan segala sesuatu yang dapat digunakan baik benda atau lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik maupun guru dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Ramadani et al., 2023). Media pembelajaran ini digunakan secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain menggunakan media pembelajaran, dalam kegiatan belajar mengajar juga perlu memperhatikan model pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik dapat berperan aktif saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran yaitu tingkatan tertinggi dalam pembelajaran yang mencakup keseluruhan kerangka pembelajaran karena memberikan

pemahaman dasar serta filosofis dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi prestasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Pada model pembelajaran terdapat strategi pembelajaran serta metode pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran (Julacha & Erihadiana, 2021).

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kurikulum merdeka yaitu salah satunya model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah yang dapat dihadapi dengan cara ilmiah (Sentosa & Norsandi, 2022). Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan permasalahan kontekstual yang dapat merangsang peserta didik belajar pada kelompok untuk memecahkan masalah dari suatu permasalahan yang terdapat di dunia nyata atau kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model yang diterapkan karena dapat mendorong keterampilan berpikir kritis pada peserta didik, sehingga peserta didik memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah serta dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan permasalahan yang terdapat pada kehidupan sehari-hari (Darwati & Purana, 2021).

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan mengolah informasi secara logis serta rasional. Kemampuan berpikir kritis melibatkan mengenai kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi serta membuat kesimpulan berdasarkan fakta. keterampilan berpikir kritis sangat penting dimiliki pada dunia Pendidikan. Dalam dunia Pendidikan, keterampilan berpikir kritis meliputi

pemecahan masalah, berpikir kreatif serta keterampilan berpikir secara analitis (Ariadila et al., 2023). Pada dasarnya keterampilan berpikir kritis ini bertujuan agar peserta didik mampu untuk berpikir netral, objektif, jelas serta tepat. Dengan adanya tujuan tersebut, peserta didik akan dilatih untuk dapat membuat keputusan yang bijak dengan alasan yang logis dan dapat mengambil suatu tindakan dalam sebuah kondisi (Nantara, 2021).

Pembelajaran di sekolah harus dapat menggali keterampilan serta kemampuan untuk mencari, mengolah serta menilai informasi yang diperoleh secara kritis. Pendekatan dari keterampilan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa salah satunya pada pembelajaran IPA. Dalam mewujudkan tujuan pembelajaran IPA sangat diperlukan adanya kemampuan berpikir kritis dalam menguasai suatu konsep sehingga peserta didik tidak hanya menghafal tetapi mampu dalam menerapkan konsep yang dimiliki pada aspek lain (Ritonga et al., 2020).

Pada kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pendidikan Alam (IPA) digabungkan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang diharapkan untuk memicu siswa mengelola lingkungan alam serta sosial dalam satu kesatuan (Andreani & Gunansyah, 2023). Salah satu materi yang terdapat pada IPAS yaitu materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Materi IPAS merupakan suatu materi yang sangat berhubungan dengan alam sekitar. Pada materi IPAS sudah disediakan buku ajar yang dilengkapi dengan gambar, namun belum dapat menarik minat belajar siswa pada materi pelajaran yang disajikan (Suparman et al., 2020). Oleh karena itu, penggunaan media sangat diperlukan untuk memperjelas penyajian pesan serta

dapat perhatian dan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran serta model pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan serta dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Tak hanya itu, tenaga pendidik harus mampu dalam menggunakan media pembelajaran serta menerapkan model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik serta tenaga pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung (Wulandari et al., 2023). Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan kemampuan berpikir kritis siswa agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Namun kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Hal ini didukung dengan hasil studi Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat 7 terbawah dari 72 negara lainnya. Berdasarkan hasil studi tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan berpikir kritis. rendahnya kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu tidak adanya media pembelajaran yang menunjang siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan, sehingga siswa kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan analisis serta strategi (Arif et al., 2019).

Permasalahan tersebut juga didukung berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Angseri dan SD Negeri 4 Angseri, ditemukan bahwa pada proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik belum berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran belum ditemukan media pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena media pembelajaran yang digunakan hanya berupa video pembelajaran dari *youtube*, sehingga media pembelajaran tersebut belum mampu mewartakan karakteristik peserta didik serta mendukung pemahaman konsep materi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun, ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran digital sangat tinggi dikarenakan adanya visualisasi yang menarik dibandingkan dengan media konkret. Namun, keterbatasan media pembelajaran ini dapat mengakibatkan peserta didik kurang memahami konsep materi pembelajaran dan mengimplementasikan kemampuan berpikir kritis, sehingga peserta didik kesulitan dalam menganalisis permasalahan yang disajikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi cepat bosan dan proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat meningkatkan perhatian serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya dukungan sarana dan prasarana sekolah, seperti LCD, Speaker dan proyektor. Pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dapat dioptimalkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, yaitu komik digital. Komik digital merupakan sebuah media yang menyajikan cerita dengan gambar dan disusun secara berdampingan dan berurutan untuk menyampaikan sebuah informasi yang terkandung dalam komik. Komik digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena komik dapat disusun sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Payanti, 2022). Meskipun sudah banyak pengembangan media komik digital, masih sedikit yang mengintegrasikan model pembelajaran di dalamnya, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Padahal, media komik digital berpotensi menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, yang sangat diperlukan untuk memecahkan masalah di kehidupan nyata. Media pembelajaran komik digital ini bermanfaat dalam mengefektifkan tujuan pembelajaran, menarik perhatian siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep yang sulit atau abstrak (Jannah, 2022). Model pembelajaran yang diintegrasikan dalam komik digital ini yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penggunaan model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran dapat mendorong siswa secara aktif memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Rachmawati & Rosy, 2021). Penggabungan antara media komik digital dan model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan pembelajaran yang menarik serta menghubungkan teori dengan praktik dalam konteks nyata. Oleh karena itu, penggunaan model *Problem Based Learning* sesuai dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Menyikapi permasalahan tersebut, media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. Pengembangan media komik digital ini dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran karena pada media komik ini mengandung cerita yang dipadukan dengan gambar dan suara sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yang disajikan. Dengan media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa serta menambah pengetahuan siswa tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya yang terdapat di lingkungan sekitar. Pengembangan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Dengan Demikian, perlu untuk dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV Sekolah Dasar. Oleh karena itu, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Komik Digital berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya keterampilan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya keterampilan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1.2.1 Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru, penyampaian materi pada proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan masih monoton sehingga peserta didik mudah merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 1.2.3 Terbatasnya media pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga siswa masih kesulitan dalam mengimplementasikan kemampuan berpikir kritis.
- 1.2.4 Proses pembelajaran yang belum mengaitkan materi pelajaran dengan permasalahan yang terdapat di kehidupan sehari-hari.
- 1.2.5 Kurangnya peran peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang ditemukan sangat beragam, sehingga diperlukan adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah mencakup masalah-masalah utama yang harus diselesaikan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi serta pembatasan masalah yang dipaparkan, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektivitas komik digital berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri 3 Angseri?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.5.1 Untuk mengetahui pengembangan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD.
- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas media komik digital berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri 3 Angseri.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD yaitu media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena dilengkapi dengan adanya suatu permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa. Media pembelajaran komik digital memiliki tampilan visual yang mampu menarik perhatian serta minat siswa sehingga dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

2) Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar oleh kepala sekolah dapat mengambil suatu kebijakan untuk para guru dalam mengembangkan media

pembelajaran yang lebih variatif dan menarik sesuai dengan materi pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan penelitian sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran yang berupa komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Media pembelajaran komik digital ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

- 1.7.1 Media komik digital merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur teks, gambar serta suara/audio.
- 1.7.2 Media komik digital yang dikembangkan yaitu komik digital yang berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
- 1.7.3 Media komik digital berbasis *Problem Based Learning* merupakan media pembelajaran yang memuat bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya yang akan disusun secara praktis dan menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tentunya diharapkan memiliki suatu makna, dilaksanakan dengan menyenangkan, dan mudah dipahami. Dalam kegiatan pembelajaran tenaga pendidik harus memfasilitasi siswa dengan berbagai sarana dan prasarana, sumber belajar, dan media pembelajaran sehingga dapat menunjang suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu suatu proses pembelajaran akan menyenangkan serta lebih bermakna bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran. Komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Dengan menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat memproses informasi tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih baik serta dapat membangun suatu koneksi antara berbagai informasi. Media pembelajaran komik digital akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta dapat menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Sekolah Dasar Negeri 3 Angseri dan Sekolah Dasar Negeri 4 Angseri memiliki peralatan digital yang dapat membantu proses pembelajaran seperti laptop, Proyektor, dan Speaker.

- 2) Guru telah mampu menggunakan peralatan elektronik atau digital seperti *smartphone* dan laptop dengan baik.
- 3) Siswa kelas IV memiliki *smartphone* dan mampu menggunakannya.
- 4) Siswa kelas IV memiliki rasa ketertarikan dengan hal-hal baru.

Keterbatasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Pengembangan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV khususnya pada topik bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
- 2) Penggunaan media pembelajaran komik digital *Problem Based Learning* mempunyai keterbatasan pada penggunaannya yaitu wajib menggunakan peralatan elektronik atau digital seperti *smartphone* atau laptop yang dapat digunakan untuk memutar komik digital ini.

1.10 Definisi Istilah

Dalam upaya menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang nantinya akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka adapun batasan-batasan istilah yaitu sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang dilakukan dalam menghasilkan serta mengembangkan suatu produk seperti media pembelajaran, bahan ajar dan lain sebagainya.
- 1.10.2 Pemodelan ADDIE merupakan suatu model penelitian pengembangan. Pada model pengembangan ADDIE ini memiliki lima langkah yaitu analisis atau

analyze, perancangan atau *design*, pengembangan atau *development*, implementasi atau *implementation*, evaluasi atau *evaluation*.

- 1.10.3 Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar dan segala sesuatu yang dapat digunakan baik benda atau lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik maupun guru dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- 1.10.4 Media komik digital merupakan media cerita dengan gambar yang dikemas dengan video yang disusun dengan gambar atau karakter yang menarik, suara dan musik.
- 1.10.5 *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan permasalahan kontekstual yang dapat merangsang peserta didik belajar pada kelompok untuk memecahkan masalah dari suatu permasalahan yang terdapat di dunia nyata atau kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran.
- 1.10.6 Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan mengolah informasi secara logis serta rasional. Kemampuan berpikir kritis melibatkan mengenai kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi serta membuat kesimpulan berdasarkan fakta.