

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah proses belajar yang melibatkan pengembangan skill, pengetahuan, nilai-nilai akhlak, dan perilaku yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana pembelajaran dan proses pengajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Pendidikan adalah sebuah usaha yang dirancang dengan sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pengajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kemampuan mereka. Tujuan dari pendidikan tersebut mencakup peningkatan kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, perkembangan kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri dan masyarakat.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam kajian *Programme for International Student Assessment* (PISA) untuk mengukur prestasi siswa di jenjang pendidikan menengah. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari menurunnya peringkat PISA Indonesia tahun 2018 dibandingkan dengan hasil PISA tahun 2015. Indonesia berada pada peringkat ke-7 dari 73 negara peserta kajian matematika PISA (Nufus & Kusaeri, 2020). Matematika merupakan mata pelajaran yang menunjang berbagai aspek kehidupan manusia dan berbagai ilmu pengetahuan yang

saling berhubungan. Melalui matematika, berbagai permasalahan dalam kehidupan dapat dipecahkan melalui pemikiran matematis. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan matematika, yaitu mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi permasalahan kehidupan secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien, dan efektif. Namun pada kenyataannya, tidak semua orang mampu menguasai matematika dengan mudah. Matematika menjadi ilmu yang menakutkan bagi peserta didik karena banyaknya rumus dan perhitungan yang dihafal, serta objek matematika yang abstrak, yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar matematika di Indonesia (Anggraini et al., 2022).

Matematika merupakan ilmu yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik secara umum maupun dalam bidang-bidang tertentu. Umumnya, matematika digunakan dalam transaksi komersial, pertukangan, dan lain sebagainya. Matematika diterapkan hampir di setiap bidang kehidupan. Oleh karena itu, matematika mendapat julukan "Ratu Ilmu Pengetahuan". Matematika juga memiliki banyak keunggulan dibandingkan ilmu pengetahuan lainnya. Matematika tidak hanya fleksibel dan dinamis, tetapi juga selalu dapat mengikuti perkembangan zaman, apalagi saat ini segala sesuatunya dapat dilakukan dengan komputer. Matematika merupakan bahasa pemrograman yang efektif dan efisien.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Akan tetapi, pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena selalu melibatkan angka dan rumus, yang mengakibatkan siswa cepat bosan dan kehilangan minat terhadap matematika. Selain itu, matematika dibutuhkan oleh semua disiplin ilmu untuk meningkatkan daya prediksi dan penguasaan sains. Carl Friedrich Gauss, salah seorang

matematikawan, mengatakan, "Matematika adalah ratunya ilmu pengetahuan." Hal ini menunjukkan bahwa matematika merupakan ratu sekaligus pelayan sains. Matematika sebagai ratunya ilmu pengetahuan berarti matematika merupakan alat sekaligus pelayan bagi ilmu pengetahuan lainnya. Matematika sebagai ilmu melayani sains. Matematika tumbuh dan berkembang sebagai ilmu, juga untuk melayani kebutuhan sains dalam pengembangan operasionalnya. Mengingat pentingnya peran matematika dalam pengembangan sains dan teknologi, maka matematika harus diajarkan dengan cara yang menarik sehingga dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik yang bertugas mengajarkan matematika kepada siswa, maka ia harus mampu memperhatikan metode yang baik, inovatif, dan kreatif (Siagian, 2017).

Salah satu kemampuan berpikir matematis adalah berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang penting untuk mengambil kesimpulan atau keputusan saat menghadapi masalah dengan mengandalkan analisis dari permasalahan dan data yang tersedia. Masalah dalam matematika dapat diatasi dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis karena karena matematika bukan saja mengenai mengingat konsep dan menerapkan rumus, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman serta kemampuan siswa dalam mengatasi permasalahan matematika. Selain itu, kemampuan berpikir kritis dapat mendorong siswa untuk menyelidiki masalah secara terstruktur, menangani tantangan secara sistematis, dan merancang soal-soal baru yang relatif. Berpikir kritis juga merupakan suatu proses mental yang terarah, termasuk dalam pemecahan masalah,

pembuatan keputusan, persuasi, analisis asumsi, dan melakukan riset ilmiah (Nisa et al., 2023).

Beberapa penelitian relevan tentang penggunaan video pembelajaran menunjukkan hasil yang memuaskan. Penelitian oleh Yolanda dkk. menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat menciptakan gambar realistis yang mendorong daya pikir imajinatif siswa (Yolanda et al., 2021). Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menangani informasi, yang terdiri dari mengidentifikasi masalah, menemukan penyebab suatu peristiwa, berpikir logis, mengevaluasi dampak suatu peristiwa, menemukan solusi dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian Nadia et al (2021), Adanya media pembelajaran memudahkan siswa untuk berkonsentrasi dan menyerap materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media audiovisual animasi juga dapat menghemat waktu dan tenaga, sehingga guru tidak perlu lagi membawa benda konkret.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru matematika kelas VII MTs Negeri 3 Batanghari diperoleh informasi bahwa siswa sangat lemah dan kurang semangat dalam belajar matematika. Siswa masih belum mampu berpikir dan bernalar matematis dengan baik ketika menyelesaikan masalah matematika. Saat belajar matematika, banyak siswa yang hanya menghafal rumus tanpa benar-benar memahami konsep dasarnya. Oleh karena itu, ketika dihadapkan pada soal yang berbeda dengan contoh yang diberikan guru, seringkali siswa merasa kesulitan dan kebingungan dalam menyelesaikannya. Selain itu, informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas VII.3 guru mengajar secara eksklusif menggunakan buku teks matematika yang disediakan pihak

sekolah. Masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran lain yang mendukung yang dapat membantu siswa dalam belajar matematika dan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini mengakibatkan guru kesulitan dalam mengajarkan matematika kepada siswa.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis matematis siswa di MTs Negeri 3 Batanghari diyakini diajarkan secara konvensional dan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika serta media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan tes berupa soal-soal yang berisi indikator kemampuan berpikir kritis. Tes kemampuan berpikir kritis dilakukan di kelas VII.3 yang berjumlah 28 siswa dan terdapat 2 soal. Berdasarkan hasil tes soal diketahui bahwa presentase siswa berkemampuan tinggi hanya (14,28%). Berikut hasil tes kemampuan berpikir kritis:

2.

orang	hari
4	10
5	x

$$\Rightarrow \frac{5}{4} = \frac{x}{10} \Rightarrow x \cdot 4 = 5 \times 10$$

$$x \cdot 4 = 50$$

$$x = \frac{50}{4}$$

$$x = 12,5 \text{ hari}$$

Jawab :

hari	Liter
2 hari	1 Liter
12 hari	y_2

$$\frac{x_1}{x_2} = \frac{y_1}{y_2}$$

Dik: $y_2 = ?$

$$\frac{2 \cdot y_2}{12} = \frac{1}{1}$$

$$2 \cdot y_2 = 12 \text{ L}$$

$$y_2 = \frac{12 \text{ L}}{2} = 6 \text{ L}$$

Gambar 1.1 Lembar jawaban observasi

Berdasarkan jawaban yang diberikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah dan masih kurang dalam kemampuan berpartisipasi dalam pemberian insentif. Setelah diidentifikasi, beberapa kesalahan siswa tidak memenuhi indikator berpikir kritis yang meliputi fokus, alasan, inferensi, situasi, kejelasan dan gambaran umum. Dari soal nomor 1 terlihat jawaban dari soal yang diberikan salah, siswa melakukan kesalahan dalam menjawab soal tersebut. Kebanyakan siswa juga terburu-buru mencari jawaban tanpa benar-benar memahami pertanyaan yang diajukan. Hal ini mengakibatkan siswa tidak menjawab pertanyaan dengan benar. Pada soal nomor 2, siswa tidak menuliskan kesimpulan. Siswa tersebut segera menuliskan jawabannya berdasarkan apa yang ditemukannya. Suatu kesimpulan harus diambil yang konsisten dengan apa yang ditanyakan dalam pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa indikator fokus tidak diterapkan pada saat menyelesaikan soal tes. Untuk indikator dasar, beberapa siswa gagal memberikan alasan atau argumentasi yang valid untuk mendukung jawaban yang ditulisnya.

Pada tahap akhir yaitu penarikan kesimpulan, indikator clarity dan overview tidak terpenuhi, siswa tidak mengkomunikasikan ide atau argumennya dengan jelas di tiap soal sehingga terdapat beberapa perbedaan adanya kalimat yang ambigu dan tidak terkait. Beberapa kesalahan terjadi karena kurangnya pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengulik konsep matematika yang saling terhubung. Penting untuk membimbing siswa dalam mengatasi kesalahan-kesalahan ini dengan memberikan latihan dan memberikan umpan balik konstruktif. Dengan demikian, siswa akan terbiasa dan dapat menggunakan kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan matematika dengan lebih efektif.

Seiring berkembangnya teknologi, pembelajaran siswa memanfaatkan pembelajaran digital. Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai potensi besar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media tersebut dapat membantu siswa berkonsentrasi lebih baik dan lebih mudah menerima materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran video dalam proses pembelajaran dapat seragam. Siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama dan menerima informasi yang sama. Video pembelajaran ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga karena guru tidak harus menghadirkan objek tertentu saat mengajarkan materi. Misalnya, proses atau jenis tanah yang perlu mewakili beberapa jenis tanah untuk ditunjukkan kepada siswa. Oleh karena itu media video pembelajaran ini sangat cocok digunakan sebagai saluran informasi.

Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa uji coba awal terhadap indikator kemampuan berpikir kritis yaitu: fokus (*focus*) yaitu kemampuan mengidentifikasi pokok permasalahan, alasan (*reason*) yaitu kemampuan memberikan alasan yang dapat diterima orang lain, menarik kesimpulan (*inference*) yaitu kemampuan menarik kesimpulan dengan mempertimbangkan alasan-alasan yang dapat diterima orang lain, situasi (*situation*) yaitu kemampuan mengenali situasi yang terjadi sehingga dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan konteks permasalahan, kejelasan (*clarity*) yaitu kemampuan menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam argumen, dan tinjau ulang (*overview*) yaitu tinjauan segala sesuatu secara keseluruhan.

Afifah (2021 dalam Nurhasanah & Alfurqan, 2024) mendefinisikan video animasi sebagai ilustrasi atau gambar bergerak yang membuat suatu objek tampak hidup dan konsisten. Seiring perkembangannya, video animasi tidak hanya berfungsi untuk menghibur anak-anak tetapi juga mewakili nilai-nilai pendidikan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini memudahkan pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan mereka untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas dan menarik melalui video animasi (Nurhasanah & Alfurqan, 2024). Pada hakikatnya, belajar matematika memerlukan siswa untuk mampu menjelajahi, mengenali permasalahan, mencari jalan keluar, dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal matematika (Arifin, 2022). Oleh karena itu, diperlukan sebuah model pegajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, mendukung

mereka selama proses belajar, serta menerapkan pengetahuan dan menyelesaikan masalah. Salah satu metode pengajaran yang paling ampuh untuk mengasah kemampuan berpikir kritis adalah pendekatan pembelajaran yang fokus pada masalah, yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning*. Para siswa bekerja dalam tim untuk meneliti sebuah pertanyaan, mengumpulkan informasi, dan mencari solusi. Proses ini dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran berbasis masalah ditujukan untuk membantu siswa memperbaiki kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, serta mendorong mereka untuk belajar secara mandiri (Setiawan, 2023).

Problem Based Learning adalah metode pendidikan yang memanfaatkan isu nyata sebagai latar untuk mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah, dan juga untuk memahami pengetahuan serta konsep penting dari materi yang diajarkan. Pendekatan ini dirancang agar mendorong pemikiran analitis dalam konteks yang berhubungan dengan masalah, termasuk pertanyaan mengenai cara belajar. Menurut pendapat Ramadhani et al., (2024) bahwa *problem based learning* (PBL) adalah sebuah metode pengajaran yang memberikan siswa tantangan untuk diselesaikan, sehingga mereka bisa mendapatkan pemahaman baru tentang cara menyelesaikan masalah. Tantangan ini diharapkan dapat menginspirasi rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka bisa menemukan solusinya secara mandiri. Pembelajaran yang berfokus pada masalah merupakan proses belajar yang dimulai dengan isu-isu dari kehidupan sehari-hari dan mendorong

siswa untuk menyelidiki isu-isu tersebut berdasarkan pengetahuan serta pengalaman yang baru (Maryati, 2018).

Berdasarkan konteks tersebut, pembuatan media video pembelajaran yang menerapkan metode (PBL) bisa menjadi salah satu cara yang bermanfaat untuk memperkuat keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pelajaran matematika. Sesuai dengan penjelasan latar belakang yang telah disebutkan, peneliti melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa MTs”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat video pembelajaran berbasis kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTs dengan menggunakan *Problem Based Learning*?
2. Bagaimana kualitas media video pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTs ditinjau dari validitas, praktikalitas dan efektivitas?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara membuat video pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) yang dihasilkan berdasarkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTs.
2. Untuk mengetahui kualitas video pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTs ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Produk berupa Video Pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat membantu memahami menggunakan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTs.
2. Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) pada materi kesebangunan, dan diterapkan serta digunakan menggunakan segala jenis *smartphone*.

3. Kegiatan pembelajaran pada video pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning untuk* meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dalam video. Dimana pada tahap ini nantinya sebelum guru memberikan pembelajaran pada hari itu pertama guru akan memberikan pertanyaan pemantik yang dirancang dapat memicu atau memunculkan potensi setiap siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan peserta didik berpikir kritis. Pada pertanyaan pemantik inilah dimulai langkah 1 pada PBL, yaitu orientasi peserta didik pada masalah.
4. Video pembelajaran nantinya akan menuntun peserta didik menuju kepada penyelesaian dari permasalahan yang diberikan. Video pembelajaran terkait materi pembelajaran nantinya digunakan siswa untuk mempermudah mempelajari materi terkait materi yang akan dipelajari, dan siswa dapat mengulang materi pada video. Pada tahap ini adalah langkah ke 2 pada PBL yaitu mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, dimana nantinya peserta didik dapat melihat materi, selanjutnya pada langkah ke 3 PBL, yaitu membimbing penyelidikan individu maupun berkelompok.
5. Setelah melewati serangkaian pembelajaran, tahap selanjutnya yaitu evaluasi berupa soal latihan. Dimana soal latihan yang diberikan relevan dengan alur cerita video dari awal. Evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik terkait materi kesebangunan senilai dan perbandingan berbalik nilai, dimana peserta didik nantinya akan mengembangkan dan menyajikan hasil, ini memuat langkah ke 4 pada PBL, yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

6. Setelah menonton video pembelajaran yang ditampilkan peserta didik nantinya akan berdiskusi dengan teman sekelas dan guru terkait pengerjaan soal yang diberikan, ini memuat langkah ke 5 pada PBL, yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
7. Video pembelajaran harus didistribusikan melalui platform yang dapat diakses siswa, seperti YouTube, situs web sekolah, google drive, atau aplikasi pembelajaran. Media video pembelajaran harus disertai dengan materi pelengkap yang dapat membantu siswa memahami materi kesebangunan.
8. Video pembelajaran harus digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar, seperti sebagai bahan ajar, bahan diskusi, atau bahan interaktif. Guru harus dapat menggunakan video pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa.
9. Video pembelajaran diproduksi serta dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva*, *Animate from audio*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Siswa

Media video animasi yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa MTs. Video pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan lebih senang dalam belajar, sehingga meningkatkan kesadaran dan kemampuan siswa MTs.

2. Bagi Guru

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu guru meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media video pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan situasi belajar

yang lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa MTs.

3. Bagi Peneliti

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu peneliti dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Media video pembelajaran dapat membantu peneliti dalam menciptakan situasi belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan Berpikir Kritis siswa MTs dapat diasumsikan sebagai berikut:

1. Media video animasi memungkinkan pengembangan keterampilan teknis siswa dalam berbagai aspek, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, dan keterampilan teknis. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya keterampilan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa MTs.
2. Media video pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan Berpikir Kritis siswa MTs. Video pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan lebih senang dalam belajar.
3. Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat dengan mudah diakses oleh guru dan siswa, bahkan dapat diakses secara offline dan online.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Supaya pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang. Adapun keterbatasan pengembangan sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran yang dihasilkan seringkali kurang rapi dalam proses pengaturannya, yang disebabkan oleh keterbatasan aplikasi yang digunakan. Hal ini dapat mengurangi daya tarik dan kejelasan informasi yang disampaikan.
2. Durasi video yang terlalu singkat dapat menyebabkan informasi penting tidak tersampaikan dengan baik. Idealnya, video pembelajaran seharusnya memiliki durasi yang cukup untuk menjelaskan konsep secara mendalam.
3. Penggunaan aplikasi untuk membuat video pembelajaran memerlukan keterampilan teknis tertentu, yang mungkin tidak dimiliki oleh semua guru atau pengembang media. Ini dapat menghambat proses pembuatan media yang berkualitas.
4. Banyak penelitian tidak melakukan uji efektivitas secara menyeluruh, sehingga sulit untuk menentukan seberapa besar dampak media terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.7 Definisi Istilah

Berikut adalah beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Media video pembelajaran adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak yang diiringi dengan audio. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi dan konsep secara visual dan auditori, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi
2. *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan masalah nyata sebagai konteks untuk belajar. Dalam PBL, siswa dihadapkan pada situasi atau tantangan yang kompleks, yang mendorong mereka untuk mencari informasi, berkolaborasi dalam kelompok kecil, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah serta berpikir kritis.
3. Kemampuan berpikir kritis adalah proses berpikir yang melibatkan analisis mendalam terhadap ide dan fakta untuk membentuk penilaian yang logis. Dalam konteks pendidikan, Kemampuan ini memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan informasi secara lebih efektif, membuat keputusan yang lebih baik, dan menjadi pemimpin yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan.
4. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar merupakan proses meningkatkan kesadaran dan kemampuan siswa dalam memahami konsep Perbandingan menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) melalui pengembangan Video Pembelajaran.