

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum diterapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* pada materi Fungi di Kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang; 2) Kemampuan pemecahan masalah peserta didik sesudah diterapkan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Question Card* pada Materi Fungi di Kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang; 3) Perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Question Card* pada Materi Fungi di Kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang.

Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dan bentuk penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MIA SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang yang terdiri dari satu kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, sedangkan instrumen yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* pada materi fungi di kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang adalah 34,167 dengan kriteria nilai tergolong kurang; 2) kemampuan pemecahan masalah peserta didik sesudah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* pada materi fungi di kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang adalah 52,292 dengan kriteria nilai tergolong cukup; 3) terdapat perbedaan signifikan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* pada materi fungi di Kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang.

Kata Kunci: *Model Problem Based Learning, Media Question Card, Kemampuan Pemecahan Masalah.*

RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Question Card* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik pada Materi Fungi Kelas X di SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang”. Permasalahan dalam penelitian ini adalah daya serap dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebagian besar masih rendah, khususnya pada materi fungi. Selain itu, sumber referensi pembelajaran Biologi di kelas masih kurang dan penggunaan media juga belum tepat dalam proses pembelajaran, media yang digunakan hanya media sederhana berupa LKPD dan buku teks, sehingga peserta didik kurang merangsang aktivitas untuk memecahkan masalah. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum diterapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* pada materi Fungi di Kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang; 2) Kemampuan pemecahan masalah peserta didik sesudah diterapkan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Question Card* pada Materi Fungi di Kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang; 3) Perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Question Card* pada Materi Fungi di Kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card*. Sedangkan, variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah.

Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dan bentuk penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MIA SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang yang terdiri dari satu kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada saat diberikan *pre-test*, yaitu diperoleh rata-rata kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebesar 34,167 dengan kriteria kurang. Namun, setelah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* diperoleh nilai rata-rata *post-test* kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebesar 52,292 dengan kriteria cukup. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai Z_{hitung} sebesar 3,039 dan Z_{tabel} sebesar 25. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $Z_{hitung} = 3,039 < Z_{tabel} = 25$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* materi fungi terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* pada materi fungi di kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang adalah 34,167 dengan kriteria nilai tergolong kurang; 2) kemampuan pemecahan masalah peserta didik sesudah

diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* pada materi fungsi di kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang adalah 52,292 dengan kriteria nilai tergolong cukup; 3) terdapat perbedaan signifikan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* pada materi fungsi di Kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang.

Saran dalam penelitian ini, yaitu karena setelah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik masi dalam kriteria cukup, maka guru perlu melakukan pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* secara terus menerus untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti untuk mengadakan penelitian selanjutnya dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.