

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan peran penting dalam mewujudkan manusia seutuhnya karena maju mundurnya keberhasilan suatu bangsa dan masa yang akan datang sangat ditentukan oleh pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Lupita dan Andriani, 2021).

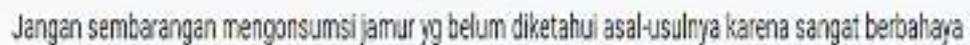
Tahun 2013 Pemerintah Indonesia mengeluarkan Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 sebagai perubahan atas peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1: “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Selanjutnya dipertegas dalam pasal 20 bahwa seorang guru merencanakan proses pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar. Tujuan dalam peraturan pemerintah tersebut dapat dicapai oleh guru dengan menggunakan pendekatan, model, metode, strategi dan media pembelajaran yang inovatif (Yanti dan Syahrini, 2021).

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan

melaksanakan aktivitas pembelajaran. Selain model pembelajaran, cara mengajar yang menyenangkan perlu didukung dengan adanya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai arti penting dalam pembelajaran karena dapat membantu peserta didik menggali pengetahuan, menambah motivasi belajar dan menjadikan belajar lebih menarik. “Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi” (Sadiman dkk., 2014: 16). Oleh karena itu, model dan media yang digunakan oleh pendidik harus tepat. Media yang digunakan tidak hanya praktis dan mudah digunakan di dalam kelas, namun juga dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik serta membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil pra observasi dan wawancara guru mata pelajaran Biologi di SMA N 1 Marau bahwa proses kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang ditujukan untuk merangsang kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Namun, terdapat kendala saat proses pembelajaran biologi di kelas bahwa daya serap dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sebagian besar masih rendah, khususnya pada materi fungi. Untuk mendukung pra observasi maka dilakukan tes sederhana terhadap kemampuan pemecahan masalah kepada 10 peserta didik yang diberikan melalui link google form. Peneliti memberikan sebuah wacana mengenai materi fungi yang harus dijawab oleh peserta didik dengan tujuan untuk memperoleh kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Soal yang dibuat disesuaikan dengan indikator pemecahan masalah. Tes pra observasi menggunakan soal yang dimodifikasi dari (Putriyani,2014).

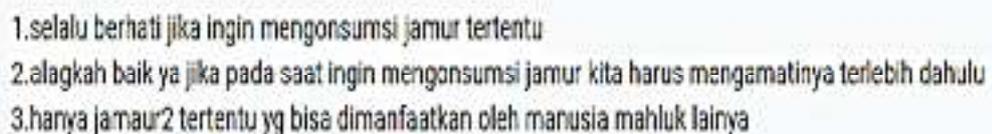
Hasil tes pra observasi dari beberapa peserta didik terlihat bahwa pada indikator memahami masalah (*understand the problem*), pada indikator memahami masalah peserta didik perlu mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang ditemukan. Namun kenyataannya peserta didik masih belum mampu mengidentifikasi masalah yang ada pada wacana yang diberikan yang dapat dilihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut:



Jangan sembarangan mengonsumsi jamur yg belum diketahui asal-usulnya karena sangat berbahaya

Gambar 1. 1. Indikator memahami masalah (*understand the problem*)

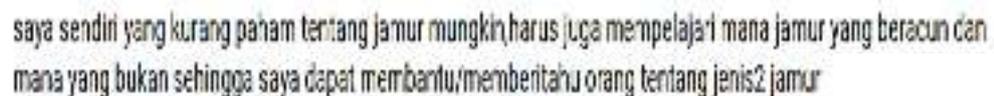
Indikator membuat rencana (*devise a plan*), pada indikator membuat rencana peserta didik perlu menyusun rencana atau solusi dalam penyelesaian masalah yang ditemukan. Namun kenyataannya peserta didik masih belum mampu membuat rencana atau cara penyelesaian masalah yang ditemukan pada indikator pertama yang dapat dilihat pada Gambar 1.2 sebagai berikut:



1. selalu berhati jika ingin mengonsumsi jamur tertentu
2. alangkah baik ya jika pada saat ingin mengonsumsi jamur kita harus mengamatinya terlebih dahulu
3. hanya jamur2 tertentu yg bisa dimanfaatkan oleh manusia mahluk lainnya

Gambar 1. 2. Indikator membuat rencana (*devise a plan*)

Indikator melaksanakan rencana (*carry out the plan*), pada indikator melaksanakan rencana peserta didik perlu menerapkan apa yang telah direncanakan pada indikator kedua. Pada indikator ini peserta didik tidak dapat menyelesaikan masalah yang telah direncanakan sebelumnya. yang dapat dilihat pada Gambar 1.3 sebagai berikut:

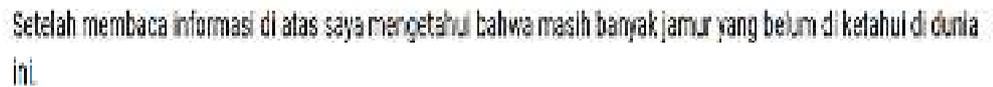


saya sendiri yang kurang paham tentang jamur mungkin harus juga mempelajari mana jamur yang beracun dan mana yang bukan sehingga saya dapat membantu/memberitahu orang tentang jenis2 jamur

Gambar 1. 3. Indikator melaksanakan rencana (*carry out the plan*)

Indikator melihat kembali (*looking back*), pada indikator ini peserta didik perlu mempertimbangkan solusi yang digunakan dan membaca pertanyaan kembali apakah pertanyaannya sudah benar-benar terjawab. Namun

kenyataannya, pada indikator ini peserta didik masih belum mampu mengkaji kembali hasil jawabannya yang dapat dilihat pada Gambar 1.4 sebagai berikut:



Setelah membaca informasi di atas saya mengetahui bahwa masih banyak jamur yang belum diketahui di dunia ini.

Gambar 1. 4. Indikator melihat kembali (*looking back*)

Berdasarkan kriteria penilaian kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat pada Tabel 3.14, hasil tes pra observasi dari peserta didik tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih dalam kriteria sangat rendah (0% peserta didik dapat memecahkan masalah). Hal ini dikarenakan tidak semua peserta didik dapat menganalisis suatu masalah dan pertanyaan yang diajukan. 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.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* telah dikaji pada berbagai penelitian bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Asiyah dkk., (2021) berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* terdapat pengaruh yang signifikan model terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anugraheni (2018) bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta mengutamakan permasalahan nyata baik di lingkungan sekolah, rumah, atau masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah karena dalam pembelajaran dengan

menggunakan model *Problem Based Learning* peserta didik dituntut untuk mempelajari suatu materi pembelajaran dengan menyelesaikan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran *Problem Based Learning* agar efektifitasnya tinggi dapat menggunakan media pembelajaran berupa media *Question Card*.

Media *Question Card* adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang dilakukan secara berkelompok. Permainan ini berupa kartu soal yang menyajikan gambar maupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang terjadi maupun yang ada di lingkungan sekitar (Lailia, 2019). *Question Card* merupakan media yang cukup baik digunakan dalam pembelajaran, dikarenakan media ini praktis dan mudah dibawa. *Question Card* berisi pertanyaan-pertanyaan tentang suatu topik materi pelajaran yang akan di ujikan pada peserta didik, dengan *Question Card* pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan saat diskusi antar anggota kelompok. Saat diskusi, siswa menjawab pertanyaan dari *Question Card* secara tertulis (Jumiyatun dkk., 2019). Oleh karena itu, media *Question Card* dalam penelitian ini dibuat dengan ukuran 9x11 cm pada kertas yang memiliki sisi depan dan sisi belakang. Sisi depan menunjukkan jawaban dan pada sisi belakang berisi pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik. Media *Question card* yang digunakan dalam penelitian ini sebagai perantara guru untuk menyampaikan materi yang di ajarkan. Setiap pertanyaan dalam *Question card* disesuaikan dengan SK dan KD yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat salah satunya model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Question card*.

Pembelajaran biologi merupakan bagian dari sains yang mencakup fakta hukum dan prinsip hasil proses ilmiah yang memerlukan pemecahan masalah melalui kemampuan berpikir kritis (Agnafia, 2019). Pembelajaran biologi amatlah penting sebab berhubungan langsung dengan peserta didik sebagai manusia yang akan belajar mengenai masalah-masalah lingkungan

sekitar. Mempelajari bidang ilmu biologi akan selalu ditemukan kepada persoalan-persoalan yang terstruktur, sistematis serta masuk akal yang diharapkan bisa melatih peserta didik untuk belajar mengatasi persoalan yang muncul secara mandiri, cermat, serta mampu merealisasikan suatu langkah/keputusan yang sesuai saat mengatasi suatu permasalahan. Dalam proses pembelajaran tidak menutup kemungkinan peserta didik mengalami masalah-masalah dalam belajar (Intan, 2021). Kesulitan belajar merupakan salah satu masalah yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satunya kesulitan dalam memahami materi fungi.

“Perlu adanya model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih agar karakter peserta didik terbentuk. Model-model pembelajaran hendaknya relevan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran” (Setiawan dkk., 2017). Adapun tujuan pembelajaran adalah peserta didik mampu memecahkan permasalahan di kehidupan sehari-hari mengenai fungi. Salah satu model pembelajaran yang dapat membangun kemampuan pemecahan masalah peserta didik adalah model *Problem based Learning*. Alasan menggunakan model *Problem Based Learning* agar saat dihadapkan suatu permasalahan dan dapat menyelesaikannya, sehingga peserta didik dapat memecahkan berbagai permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari mengenai fungi. Alasan memilih materi fungi dalam penelitian ini karena fungi berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, sebagian fungi dapat dikonsumsi, fungi tidak dapat dikonsumsi karena mengandung racun, berbagai penyakit yang disebabkan oleh fungi, dan proses-proses pembuatan makanan yang melibatkan fungi. Materi fungi diajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card*. Media *Question Card* sesuai dengan materi fungi karena terdapat pertanyaan-pertanyaan yang dapat membantu peserta didik memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan fungi dalam kehidupan sehari-hari.

Fungi merupakan organisme eukariotik, heterotrof, tidak berklorofil, bereproduksi secara seksual dan aseksual. Fungi atau jamur terbagi atas jamur makroskopis dan jamur mikroskopis. Karakteristik dari jamur makroskopis

dapat dilihat berdasarkan morfologinya. Berdasarkan morfologinya tubuh-tubuh jamur makroskopis ini biasanya membentuk jaringan filamen kecil, yang disebut hifa. Hifa terdiri dari dinding sel berbentuk tabung yang mengelilingi membran plasma dan sitoplasma sel. Hifa dapat membentuk anyaman bercabang-cabang yang disebut miselium, miselium berfungsi untuk menembus zat tempat fungi mencari makan. Fungi memegang banyak peranan dalam komunitas ekologis, dengan berbagai spesies yang hidup sebagai dekomposer parasit atau mutualis. Fungi dekomposer memecah dan menyerap nutrisi dari zat-zat organik tak hidup, seperti batang kayu mati, bangkai hewan, dan sisa-sisa yang dihasilkan oleh organisme hidup. Fungi parasit mengabsorpsi nutrisi dari sel-sel inang yang masih hidup. Fungi mutualistik juga mengabsorpsi nutrisi dari organisme inang, namun jenis fungi ini membalas dengan tindakan yang menguntungkan inang. Kingdom fungi dapat dikelompokkan menjadi empat divisio, yaitu Zygomycota, Ascomycota, Basidiomycota, dan Deutromycota (Cambpbell, 2008:205-217).

Penelitian ini memiliki keterbaruan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Simatupang dan Ionita, (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah materi pencemaran lingkungan siswa SMA Negeri 13 Medan” dan Nurfajriani & Sundari (2021) dengan judul penelitian “Penerapan Media Kartu Soal Dan Lembar Kerja Siswa Yang Berbasis Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa”. Keterbaruan dalam penelitian ini antara lain: (1) lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Marau, (2) variabel yang diukur adalah kemampuan pemecahan masalah, (3) variabel bebas menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Questuion Card*, (4) materi yang diajarkan adalah materi fungi.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui 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.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana 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. Bagaimana 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. Apakah terdapat 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?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Question Card* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik pada materi Fungi di Kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang. Adapun sub-sub 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.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi perkembangan pendidikan khususnya yang berkaitan dengan perkembangan Pendidikan Biologi.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan pengetahuan pendidikan khususnya Pendidikan Biologi, khususnya berkenaan dengan pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi peserta didik**

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan dalam materi, khususnya pada materi fungi, serta untuk melatih dan membiasakan peserta didik untuk memecahkan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan daya pikir dan hasil belajar peserta didik.

###### **b. Bagi guru**

Hasil penelitian ini dapat menganalisis tentang pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik, serta untuk menjadi bahan pertimbangan sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik.

###### **c. Bagi mahasiswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau landasan untuk menyusun tugas akhir khususnya Program Studi Pendidikan Biologi.

d. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan biologi dan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penulis tidak keluar dari kerangka penelitian, berikut ini akan diuraikan mengenai ruang lingkup penelitian yang meliputi variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut.

### 1. Variabel Penelitian

Secara teori, variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau keinginan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2016:38) “ variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah konsep yang memiliki variasi nilai dengan gejala-gejala yang menunjukkan perbedaan baik dalam jenis tingkatnya sehingga dapat menentukan sebuah jenis ataupun tingkatannya penulis dapat mengetahui sebuah variasi yang berbeda-beda terhadap objek yang akan diteliti. Dengan demikian, dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas (*Variabel dependen*)

Variabel bebas adalah sejumlah gejala antar unsur yang menentukan adanya muncul gejala, faktor atau unsur lain yang pada gilirannya gejala atau unsur kedua ini disebut dengan variabel terikat. Sugiyono (2016:39) menjelaskan bahwa “variabel bebas

adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen”.

Berdasarkan kedua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab munculnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Problem Based Learning* berbantuan media *Question Card*.

b. Variable terikat (*Variabel independen*)

Variabel terikat adalah kondisi atau karakteristik yang berubah, yang muncul atau yang tidak muncul ketika peneliti mengganti dan mengubah variabel bebas. Sugiyono (2016:39) “ variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. Variabel tergantung diamati dan diukur untuk menentukan pengaruh yang disebabkan oleh variabel bebas”.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa variabel terikat tidak akan muncul apabila tidak ada variabel bebas. Dengan kata lain keberadaan variabel terikat tergantung dari ada atau tidaknya variabel bebas, maka dalam penelitian ini akan muncul pula variabel terikat. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Kemampuan Pemecahan Masalah.

## **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah sebuah batasan. Definisi operasional adalah peran penting dalam kaitan dengan pengukuran suatu variabel, dengan membaca definisi operasional variabel dalam suatu penelitian, dapat diketahui bagaimana suatu variabel dapat diukur. Oleh karena itu, definisi operasional variabel suatu penelitian harus menjadi pertimbangan ketika membandingkan hasil penelitian yang satu dengan yang lain. Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa “Definisi operasional adalah penentuan konstruk atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan konstruk, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi

pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran konstruk yang lebih baik.”. Berdasarkan pendapat tersebut untuk memperjelas ruang lingkup penelitian dan menghindari penafsiran yang keliru mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu peneliti jelaskan sebagai berikut:

**a. Model Problem Based Learning**

Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang dapat mempengaruhi peserta didik untuk aktif dalam memecahkan masalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun tahapan-tahapan model *Problem Based Learning* menurut Arends (Rerung *et all.*, 2017) yaitu:

- 1) Memberikan orientasi masalah pada peserta didik
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti
- 3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok
- 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah

**b. Media Question Card**

Lailia, N. (2019) “mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam belajar yaitu media *Question Card*”. Media *Question Card* dalam penelitian ini berbentuk kartu berukuran 9 x 11 cm yang terdiri dari bagian indikator materi, isi sebagai pertanyaan, gambar, dan penjelasan. Media *Question Card* dapat membuat peserta didik aktif terlibat dalam kegiatan belajar, berpikir kritis di dalam belajar dan secara inovatif dapat menemukan cara penyelesaian masalah. Dalam penelitian ini media *Question Card* sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi ajar yang berisi mengenai indikator materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

**c. Kemampuan Pemecahan Masalah**

Menurut Polya (Yuwono *ett all.*, 2018) ada empat tahap pemecahan masalah yaitu memahami masalah, merencanakan

penyelesaian masalah, melakukan perencanaan masalah, dan melihat kembali hasil yang diperoleh. Adapun 4 tahapan Polya adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami masalah (*understand the problem*)
- 2) Membuat rencana (*devise a plan*)
- 3) Melaksanakan rencana (*carry out the plan*)
- 4) Melihat kembali (*looking back*)

**d. Fungi**

Materi Fungi merupakan materi yang diajarkan di kelas X SMA Negeri 1 Marau Kabupaten Ketapang dengan standar kompetensi yaitu mengelompokkan jamur berdasarkan ciri-ciri, cara reproduksi. Berdasarkan standar kompetensi maka indikator materi jamur (Fungi) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan ciri-ciri jamur
- 2) Menjelaskan struktur tubuh jamur
- 3) Mengklasifikasikan dan menjelaskan ciri-ciri umum divisio dalam Kingdom Fungi
- 4) Menjelaskan cara hidup jamur
- 5) Menjelaskan cara reproduksi jamur
- 6) Menjelaskan dasar pengelompokkan Fungi.