JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA

Vol 10, No 2 (2019) h. 259-270

<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/PMP>

**UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN
AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN
MODEL JARING MAKANAN**

Nofendra

Guru Mata Pelajaran IPA SMPN 2 Sanggau Ledo

Email: nofendra.ap@gmail.com

DOI: [10.26418/jpmipa.v10i2.27627](https://doi.org/10.26418/jpmipa.v10i2.27627)

Abstract

The teacher is a component of education that plays an important role in teaching and learning activities and is able to master learning in schools with models and methods that can make students understand the lessons given by the teacher. Therefore the 3D model carried out by the teacher knows the increase in understanding of concepts and learning activities about food webs as well as looking at students' responses to the food web model. The method used in this study uses the R & D method to produce the following research data: Increased understanding of concepts 88%, increasing student learning activities on the criteria of learning activities is very high (29%) and high (59%) and student responses show high enthusiasm namely Strongly Agree (47%), Agree (37%), Doubtful (11%), Disagree (4%) and Strongly Disagree (2%).

Keywords: *Concept understanding, learning activity.*

Received : 10/09/2018

Revised : 01/07/2019

Accepted : 23/07/2019

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 41 ayat (3) mengamanatkan pemerintah pusat dan pemerintah daerah wajib memfasilitasi satuan pendidikan dengan pendidik dan tenaga kependidikan yang diperlukan untuk menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang berfungsi untuk menyiapkan siswa agar dapat menghadapi tantangan perubahan dalam kehidupan lokal, nasional, dan global melalui pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, pendidikan perlu dikembangkan secara berkelanjutan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan hal tersebut maka siswa dituntut untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan serta dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Pemahaman konsep akan membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran sebagai konsep utama suatu subjek, tidak hanya sekedar mengingat fakta yang terpisah-pisah sehingga menjadi paham benar materi tersebut. Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami kehidupan sehari-hari secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat, sehingga bisa membantu siswa memperoleh pemahaman dalam kehidupan sehari-hari. Ini tentu sesuai dengan Kurikulum yang telah diterapkan pemerintah saat ini yaitu Ku-

rikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 pola pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher's centered*) berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student's centered*), pola pembelajaran yang hanya berlangsung satu arah (guru-siswa) menjadi pembelajaran yang interaktif (guru-siswa-masyarakat-lingkungan alam dan sumber atau media belajar lainnya), pola pembelajaran yang terisolasi menjadi pola pembelajaran berbasis jaringan yaitu dapat menimba ilmu dari siapa saja, kapan saja dan dimana saja, pola pembelajaran pasif menjadi pola pembelajaran aktif dan kritis, serta pola pembelajaran sendiri menjadi kelompok atau tim berdasarkan kerangka dasar kurikulum 2013.

Berdasarkan hal tersebut maka kualitas pendidikan meliputi berbagai sektor dan jenjang pendidikan, termasuk jenjang pendidikan menengah pertama. Keberhasilan pendidikan banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk guru. Guru yang profesional akan selalu berupaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam upaya meningkatkan proses belajar, guru harus berupaya menciptakan strategi yang cocok, sebab dalam proses belajar mengajar yang bermakna, keterlibatan siswa sangatlah penting, hal ini sesuai dengan pendapat Bruner dalam Asrori (2009) yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Mata pelajaran IPA merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar.

Hal ini diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan.

Hasil tes pra penelitian untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam pelajaran IPA pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya yang dilaksanakan di kelas VII SMP N 2 Sanggau Ledo, pada tahun sebelum-sebelumnya berdasarkan data rekap nilai dari guru IPA nya memperoleh hasil sangat rendah dan belum pernah menggunakan model atau metode apapun dalam mengajar materi tersebut. Ini dikarenakan guru IPA sebelumnya hanya mengajar dengan metode klasikal. Pada pelaksanaan tes pra penelitian di kelas VII, hasil yang diperoleh adalah dari 34 siswa 20 anak mendapat nilai kurang dari 70 (batas KKM) dan hanya 14 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM yang ditentukan yaitu 70. Dengan demikian, berdasarkan nilai yang diperoleh siswa, pembelajaran IPA dikatakan kurang berhasil karena hanya 41% siswa yang tuntas. Berdasarkan observasi diketahui bahwa faktor penyebab kurangnya kompetensi siswa dalam pembelajaran IPA adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru, siswa tidak diarahkan untuk berfikir kreatif dan menguasai konsep berdasarkan penemuan-penemuan di lapangan.

Berdasarkan realita di atas, salah satu model pembelajaran IPA yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi siswa adalah model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

yang akan membuat pembelajaran lebih bermakna karena akan mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif serta mengubah pembelajaran yang semula *teacher oriented* ke *student oriented*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan melakukan wawancara terhadap guru dan siswa, hal tersebut dapat terjadi salah satunya dikarenakan strategi belajar yang digunakan oleh guru yang cenderung monoton. Guru saat ini masih banyak melaksanakan tugas mengajar dengan sistem klasikal sehingga interaksi yang terjadi tidak menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan di atas, peneliti merasa tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya dengan menggunakan media pembelajaran model jaring-jaring makanan.

Adapun tujuan penelitian adalah 1). untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep jaring-jaring makanan menggunakan model jaring makanan, 2). mengetahui aktivitas belajar siswa pada jaring-jaring makanan menggunakan model jaring makanan dan 3) mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model jaring makanan dalam pembelajaran.

Pemahaman adalah jenjang kemampuan dimana siswa dituntut untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan serta dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain (Arifin: 2013).

Konsep merupakan kategori-kategori yang mengelompokan objek, kejadian dan karakteristik berdasarkan pendapat umum (Santrock: 2008). Tidak adanya konsep akan menimbulkan kesulitan untuk merumuskan masalah serta memecahkannya. Sebagai contoh tentang konsep buku, dimana jika siswa tidak menguasai konsep bahwa buku adalah lembaran-lembaran kertas yang mempunyai ukuran yang sama, dijilid dan berisi hurup cetak serta memiliki gambar dalam urutan-urutan yang memunculkan arti, maka saat siswa menemukan buku baru dia harus mencari tahu dulu apa itu buku.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat-pendapat para ahli di atas yaitu pemahaman konsep adalah kemampuan siswa untuk memahami objek, kejadian dan karakteristik dalam kategori yang sama berdasarkan pendapat umum.

Pemahaman konsep akan membantu siswa untuk memahami konsep utama suatu subjek, tidak hanya sekedar mengingat fakta yang terpisah-pisah. Pemahaman konsep akan berkembang apabila guru dapat membantu siswa mengeksplorasi suatu topik secara mendalam dan memberi mereka contoh yang tepat dan menarik dari suatu konsep.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang penting dalam interaksi belajar mengajar, salah satunya adalah tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesem-

patan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik.

Dalam pengajaran, siswa merupakan subjek. Siswa yang belajar dengan melakukan kegiatan belajar (Djamarah: 2011). Implikasinya adalah guru harus melakukan berbagai upaya untuk membangkitkan aktivitas siswa melalui berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran (Arifin: 2010). Aktivitas siswa tidak terbatas pada aktivitas fisik saja tetapi juga termasuk aktivitas psikis. (Sanjaya: 2011).

Aktivitas belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Dari uraian di atas dapat diambil pengertian aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2014), jenis-jenis aktivitas belajar digolongkan sebagai berikut: 1) *visual activities*, di antaranya membaca, memperhatikan gambar, melakukan percobaan, mengamati orang lain bekerja, menanggapi pekerjaan orang lain; 2) *oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; 3) *listening activities*, sebagai

contoh: mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato; 4) *writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin; 5) *drawing activities*, misalnya : menggambar, membuat peta, diagram, grafik; 6) *motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain : memilih alat-alat melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun beternak. 7) *mental activities*, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, membuat hubungan, membuat keputusan; 8) *emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Pada akhirnya yang menjadi dasar dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar siswa yaitu: 1) kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses yang berkesinambungan, kreatif, inovatif dan variatif; 2) mengoptimalkan proses pembelajaran untuk menyeimbangkan mental siswa; 3) terjalinnya komunikasi dua arah antara guru dan siswa; 4) dalam proses pembelajaran selalu menerapkan metode, media dan model pembelajaran yang variatif.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yang meliputi guru (komunikator), bahan ajar, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. (Santyasa: 2007). Media pembelajaran mengandung arti segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian

dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. (Sumiati dan Asra: 2013).

Menurut Sumiati dan Asra (2013) dari berbagai pengklasifikasian media pembelajaran yang ada media pembelajaran dapat dibagi berdasarkan pembuatannya: 1) *media by Design*, yaitu media pembelajaran yang dirancang, dipersiapkan dan dibuat oleh guru itu sendiri untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam pembuatannya *media by design* harus memenuhi syarat: a) faktor edukatif meliputi ketepatan dan kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan kompetensi yang ingin dicapai. b) faktor teknik pembuatan meliputi kebenaran konsep ilmu pengetahuan, tahan lama, tidak mudah berubah, fleksibel, bahan dan bentuknya kuat; c) faktor estetika meliputi bentuk yang estetik, ukuran serasi dan tepat dengan kombinasi warna menarik sehingga menarik perhatian dan minat siswa untuk menggunakannya. 2) *media by utilization* atau media pembelajaran yang telah ada dibuat oleh orang lain atau suatu lembaga dan guru hanya tinggal menggunakan.

Menurut Sumiati dan Asra (2013) media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal jika memenuhi faktor-faktor sebagai berikut: 1) pemilihan media harus sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai; 2) kebermanfaatan media pembelajaran tersebut; 3) kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut, 4) tingkat keefektifan media tersebut bila dibanding dengan media lain.

Dari pendapat para ahli tersebut

dapat diambil kesimpulan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa bahan ajar yang hendak disampaikan guru (komunikator) kepada siswa (komunikan) melalui suatu komunikasi yang dapat mendorong proses belajar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Sanggau Ledo untuk mata pelajaran IPA. Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah kelas VII Tahun Pelajaran 2017/2018 semester I dengan jumlah siswa 34 orang. Waktu Pelaksanaan dari bulan Oktober 2017 sampai bulan November 2017. Sumber data yang digunakan adalah siswa, guru, teman sejawat serta kolaborasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan diskusi, sedangkan alat pengumpul data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, wawancara, kuesioner dan diskusi. Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, data dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli materi dan ahli media, sedangkan untuk hasil angket siswa digunakan sebagai data pendukung dalam proses pengembangan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Brag & Gall dil-

aksanakan sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaannya antara lain potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, ujicoba produk, dan revisi produk.

Model jaring makanan dibuat dari bahan yang mudah di dapat berupa sterofom (gabus), gambar hewan dan tumbuhan, rangkaian listrik dan lampu LED. Proses pembuatannya pun tidak terlalu rumit dan memudahkan untuk penduplikasian seandainya model ini akan digunakan dalam pembelajaran di tempat yang berbeda dan pembaharuan ini berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian sebelum-sebelumnya belum pernah penelitian jarring-jaring makanan menggunakan model seperti yang saya lakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Penjabaran sebelumnya telah dijelaskan, dari aplikasi praktis penggunaan model jaring makanan dalam pembelajaran ini diperoleh data sebagai berikut:

Aktivitas Belajar Siswa

Sejumlah aktivitas belajar siswa yang diobservasi meliputi: 1) Pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa, 2) Siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman), 3) Membuat Siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya, 4) Siswa berpikir reflektif. Data yang diperoleh dari hasil observasi ditunjukkan oleh Tabel 1.

Data Tabel 1 merupakan hasil dari observasi aktivitas belajar siswa

Tabel 1. Data persentase aktivitas belajar siswa tiap aspek.

No	Aktivitas Siswa	Persentase
1	Pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa	80%
2	Siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman)	62%
3	Siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya	78%
4	Siswa berpikir reflektif	53%

Tabel 2. Rekapitulasi data hasil tes pemahaman konsep.

Nilai Rata-rata	72,43
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Jumlah Siswa yang Tuntas	30
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas	4
Persentase Ketuntasan	88%
Persentase Belum Tuntas	12%

yang dilakukan oleh observer. Diantara ke empat aspek aktivitas belajar yang diobservasi terlihat menunjukkan data untuk siswa yang ikut serta aktif dalam pembelajaran 50% - 80%, dengan rincian 80% pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa. Kemudian 62% siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman), selanjutnya 78% siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya dan 53% siswa berpikir reflektif.

Pemahaman Konsep

Pada akhir pembelajaran siswa diminta untuk menjawab sejumlah pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konsep pada materi yang telah disampaikan dengan menggunakan media Kuiver pada materi vertebrata. Data yang diperoleh ditunjukkan oleh Tabel 2.

Pada Tabel 2 terlihat bahwa

rata-rata siswa memperoleh nilai 72,43 dengan persentase ketuntasan siswa di kelas VII pada pembelajaran jaring-jaring makanan ini sebesar 88%. Sehingga siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran sebanyak 4 orang (12%).

Respon Siswa

Untuk mengukur respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model jaring-jaring makanan, siswa diminta untuk *check list* sejumlah pernyataan yang diajukan. Angket respon siswa terdiri atas 20 butir pertanyaan dengan rincian 16 butir pertanyaan positif dan empat butir pertanyaan negatif. Dengan lima pilihan sikap: 1) SS bila Anda Sangat Setuju dengan pernyataan tersebut, 2) S bila Anda Setuju dengan pernyataan tersebut, 3) RG bila Anda Ragu-Ragu, mengenai pernyataan tersebut, 4) TS bila Anda Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut dan 5) STS bila Anda Sangat

Gambar 1. Grafik respon siswa tiap aspek.

Tabel 3. Kriteria aktivitas belajar siswa.

No	Kriteria	Jlh	Persentase
1	Sangat Tinggi	10	29%
2	Tinggi	20	59%
3	Sedang	4	12%
4	Rendah	0	0%

(Arikunto, 2009)

Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut. Hasil dari pengukuran reason siswa dituangkan dalam bentuk grafik (Gambar 1).

Dari Tabel 1 dan Gambar 1, terlihat dari beberapa aspek pernyataan siswa memberikan respon yang berbeda-beda, baik pernyataan positif maupun negatif.

Analisis Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran antara lain:

Aktivitas Belajar siswa

Data hasil observasi yang telah diperoleh sebelumnya, kemudian dianalisis untuk mengetahui aktivitas siswa. Presentase diperoleh dari skor pada lembar observasi dikualifikasi-

kan untuk menentukan seberapa besar aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil data observasi ini dianalisis dengan pedoman kriteria (Tabel 3).

Berdasarkan kriteria di atas maka didapatkan aktivitas belajar siswa sesuai dengan hasil yang didapat berada pada kriteria sangat tinggi-tinggi, selanjutnya berdasarkan data-data aktivitas belajar siswa yang berhasil dihimpun pada penelitian ini dituangkan dalam bentuk Tabel 4.

Setelah data aktivitas belajar siswa dikategorikan sesuai kriteria, terlihat jelas bahwa aktivitas belajar siswa berada pada kriteria sangat tinggi (29%) dan tinggi (59%). Se-

Tabel 4. Persentase kriteria aktivitas siswa.

Persentase	Kriteria
>75% – 100%	Sangat tinggi
>50% – 75%	Tinggi
>25% – 50%	Sedang
0% – 25%	Rendah

Tabel 5. Kriteria pemahaman konsep.

Nilai Siswa	Kriteria
86 - 100	Sangat tinggi
71 - 85	Tinggi
56-70	Sedang
41-55	Rendah
0-40	Sangat Rendah

(Modifikasi Arikunto, 2009)

luruh siswa kelas VII yang melaksanakan pembelajaran interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya menggunakan model jaring-jaring makanan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan model jaring-jaring makanan dalam pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student's centered*) didukung dengan adanya media yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dari data aktivitas yang diperoleh terlihat lebih dari 70% siswa menunjukkan keterlibatan dalam aktivitas belajar sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Pemahaman Konsep

Setelah memperoleh data hasil tes pemahaman serta mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa, hasil tersebut pun di persentasikan berdasarkan kriteria pemahaman konsep yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran menggunakan

model jaring-jaring makanan. Kriteria pemahaman konsep disesuaikan dengan Tabel 5.

Setelah data pemahaman konsep dikategorikan sesuai kriteria, maka persentase pemahaman konsep pada penelitian penggunaan model jaring-jaring makanan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 6.

Dari kriteria pemahaman konsep pada tabel 5 terlihat nilai 70 ke bawah berada pada kriteria sedang, rendah dan sangat rendah. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran IPA di sekolah kami sebesar 70. Maka nilai siswa yang di atas KKM berada pada rentang tinggi dan sangat tinggi. Dalam penelitian ini memunculkan angka 50% yang terdiri dari sangat tinggi (6%) dan tinggi (47%). Apabila dibandingkan dengan pemahaman konsep yang diperoleh dari studi pendahuluan yang masih rendah yang ditandai dengan banyaknya nilai siswa di bawah

Tabel 6. Persentase kriteria pemahaman konsep.

No	Kriteria	Jlh	Persentase
1	Sangat Tinggi	2	6%
2	Tinggi	14	41%
3	Sedang	18	53%
4	Rendah	0	0%
5	Sangat Rendah	0	0%

Gambar 6. Grafik rekapitulasi persentase respon siswa.

KKM maka pemahaman konsep setelah pembelajaran dengan menggunakan model jaring-jaring makanan ini dapat dikatakan meningkat. Secara keseluruhan dari tabel dan grafik di atas di dapat data: 6% berada pada kriteria pemahaman yang sangat tinggi, selanjutnya 47% yang tinggi pemahamannya, 47% sedang dalam memahami materi, sedangkan tidak ada siswa yang berada pada kriteria rendah dan sangat rendah dalam memahami materi.

Respon Siswa

Tujuan adanya angket respon siswa yaitu untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap proses pem-

belajaran. Di mana dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model jaring-jaring makanan dalam pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket dengan jawaban terbatas yang terdiri atas 20 butir pertanyaan dengan rincian 16 butir pertanyaan positif dan empat butir pertanyaan negatif. Berdasarkan data hasil respon siswa, diperoleh rekapitulasinya pada Gambar 2.

Dalam angket respon yang disebarkan pada siswa terungkap bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model jaring-jaring

makanan, terutama dalam aktivitas belajar serta pemahaman konsep yang dimiliki oleh siswa. Dengan diperolehnya data sebagian besar siswa memberikan respon setuju dan sangat setuju yaitu sebesar 84% hal ini menunjukkan adanya respon positif yang diberikan siswa dalam pembelajaran menggunakan model jaring-jaring makanan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil dan analisisnya, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini, antarlain: 1) adanya peningkatan pemahaman konsep yang diperoleh siswa sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media kuiver pada kelas VII SMP Negeri 2 Sanggau Ledo. Pemahaman konsep setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan model jaring makanan yaitu 88% lebih besar dibandingkan sebelumnya (<70%). Kriteria pemahaman siswa beragam, akan tetapi paling banyak berada pada kriteria tinggi dan sedang (47%); 2) adanya peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan model jaring makanan dalam pembelajaran. Terdapat lebih dari 70% siswa terlibat aktif dalam setiap aspek pembelajaran. Seluruh siswa termasuk dalam kriteria aktivitas belajar yang sangat tinggi (29%) dan tinggi (59%). Berdasarkan hal tersebut, aktivitas belajar siswa terlihat meningkat dengan menggunakan model jaring makanan dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan media ini; 3) respon siswa menunjukan antusias yang tinggi hal ini di-

tunjukkan oleh jawaban yang muncul terhadap 20 pernyataan yang diajukan yang berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan model jaring makanan yaitu Sangat Setuju (47%), Setuju (37%), Ragu-ragu (11%), Tidak Setuju (4%) dan Sangat Tidak setuju (2%).

Sarannya bagi guru pembelajaran dengan menggunakan model jaring makanan dapat diterapkan tidak hanya dalam pembelajaran IPA namun juga dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Tantangannya adalah guru harus dapat menterjemahkan materi dari pelajaran yang diampunya agar dapat tertuang pada model jaring makanan ini. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan dengan mengadakan sejumlah perbaikan pada model jaring-jaring makanan ini. Selain itu untuk sasaran penelitian dapat dikembangkan untuk mengukur hal lain dari siswa misal mengukur motivasi anak dalam pembelajaran. Dapat juga bentuk media ini diubah ke bentuk aplikasi untuk diterapkan atau dimainkan di computer, laptop atau HP. Kendala kedua karena kurang waktu pengerjaan model ini akibat saat pelaksanaan bentrok dengan kegiatan Ujian Sekolah maupun Ujian Nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2013) *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Asrori. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Djamarah, Syaiful B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Santrock, John W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santyasa. I Wayan (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Universitas Pendidikan Ganesha. (www.pdf-search-engine.com). Diakses Oktober 2017.
- Sumiati dan Asra. (2013). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.