

Research Article

Metode *Everyone is A Teacher Here* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kingdom Animalia

Sati Haryati* dan R.Pudjiprianto

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia
Email: setionoase@gmail.com
Telp. 081802157492

* penulis korespondensi

(Received: 20-05-2020; Reviewed: 05-06-2020; Accepted: 06-06-2020; Published: 22-06-2020)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar terhadap kemampuan kognitif siswa pada konsep kingdom animalia. Subjek penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Surade kelas X-5 dan X-3 semester genap dengan jumlah 41 dan 36 orang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *pretest-posttest kontrol group design*. Instrumen yang digunakan berupa soal kemampuan kognitif bentuk pilihan ganda sebagai sumber data utama dan angket sebagai data penunjang. Kemampuan kognitif yang dijarang dari instrumen yaitu C1 (mengetahui), C2 (menafsirkan), C3 (mengurutkan) dan C4 (menafsirkan). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti Pembelajaran *Everyone is a teacher here* mengalami peningkatan dari nilai rata-rata nilai tes awal 62,19 meningkat menjadi 78,79. Berdasarkan pengujian hipotesis pada tes akhir, diperoleh nilai t hitung sebesar 262,9 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 244. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai tidak terdapat perbedaan secara signifikan. Respon siswa terhadap Pembelajaran *Everyone is a teacher here* pada masing-masing pernyataan ditafsirkan rata-rata cukup baik

Kata Kunci : Metode *Everyone Is A Teacher Here*; Hasil Belajar; Materi Kingdom Animalia

Everyone is a Teacher Here Method towards Student Learning Outcomes on Kingdom Animalia Topic

ABSTRACT

This study aims to improve learning outcomes of students' cognitive abilities in the kingdom animalia concept. The subjects of this study were students of SMAN 1 Surade in class X-5 and X-3 with a total of 41 and 36 people. The research method used in this study is Quasi Experimental Design with Pretest-Posttest control group design research design. The instrument used was question of cognitive ability in the form of multiple choice as the main data source and a questionnaire as supporting data. The cognitive abilities netted from the instruments are C1 (knowing), C2 (interpreting), C3 (sorting) and C4 (interpreting). The results of the study show that the cognitive abilities of students after following Learning Everyone is a Teacher Here has increased from the average value of grades the initial test 62.19 increased to 78.79. Based on testing the hypothesis at the final test, the calculated t_{value} of 262.9 is greater than the t_{table} value of 244. This shows that the learning outcomes achieved there were no significant differences. Students respond towards Learning Everyone is a teacher here on each statement interpreted pretty well on average.

Keywords : *Everyone is a Teacher Here Method; Learning Outcomes; Kingdom Animalia*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif tersebut mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Harapan yang ada pada setiap guru adalah bagaimana materi pelajaran yang disampaikan kepada anak didiknya dapat dipahami secara tuntas. Untuk memenuhi harapan tersebut bukanlah sesuatu yang mudah, karena kita sadar bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi minat, potensi, kecerdasan dan usaha siswa itu sendiri. Dari keberagaman pribadi yang dimiliki oleh siswa tersebut, kita sebagai guru hendaknya mampu memberikan pelayanan yang sama sehingga siswa yang menjadi tanggung jawab kita di kelas itu merasa mendapatkan perhatian yang sama. Untuk memberikan pelayanan yang sama tentunya kita perlu mencari solusi dan strategi yang tepat, sehingga harapan yang sudah dirumuskan dalam setiap rencana pembelajaran dapat tercapai.

Dari hasil observasi di salah satu sekolah SMA yang ada di Kabupaten Sukabumi di dapat informasi bahwa hasil belajar siswa umumnya masih rendah, yang di buktikan dengan masih banyak siswa yang memperoleh nilai belajar di bawah KKM yang telah di tetapkan sekolah. Clark (1981) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Keberhasilan dalam pembelajaran sangat di tentukan oleh prestasi siswa dan proses pembelajaran.

Untuk mencapai harapan dan memecahkan persoalan di atas penulis akan mencoba mengimplementasikan pembelajaran *everyone is a teacher here* (semua orang adalah guru), dengan harapan jalannya pembelajaran dapat membuat siswa aktif bukan saja aktif secara fisik tetapi juga psikisnya dan saling berinteraksi antar siswa, siswa dan guru, serta siswa dan sumber belajar. Strategi *everyone is a teacher here* yaitu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa, dan dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, khususnya pencapaian tujuan yaitu meliputi aspek: kemampuan mengemukakan pendapat, kemampuan menganalisa masalah, kemampuan menuliskan pendapat-pendapatnya (kelompoknya) setelah melakukan pengamatan, dan kemampuan menyimpulkan. Penerapan dari strategi *everyone is a teacher here* yaitu dimulai dari guru memberikan bahan/sumber bacaan yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan (Silberman, 2009).

Pembelajaran *everyone is a teacher here* adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, untuk mengembangkan Interaksi. Pembelajaran siswa dilakukan dengan siswa menulis pertanyaan dikartu index dan mempersiapkan jawabannya, untuk presentasi kedepan atau tukar pikiran dengan yang lainnya (Anyers dalam Sutikno, 2005).

METODE

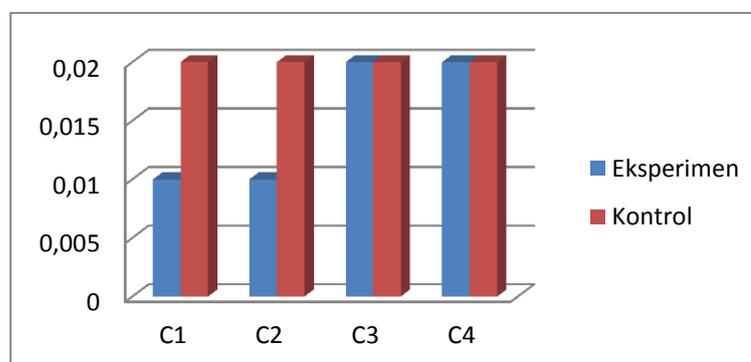
Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasy Experimental Design* (eksperimen yang tidak sebenarnya), karena dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel yang dipilih secara tidak acak. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design* (Arikunto, 2001; 2009; Sugiyono, 2010). Subjek penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Surade kelas X-5 dan X-3 semester genap dengan jumlah 41 dan 36 orang. Instrumen yang digunakan berupa soal kemampuan kognitif bentuk pilihan ganda sebagai sumber data utama dan angket respon siswa terhadap model pembelajaran sebagai data penunjang. Kemampuan kognitif yang di jaring dari instrumen yaitu C1 (mengetahui), C2 (menafsirkan), C3 (mengurutkan) dan C4

(menafsirkan). Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan rerata dua kelompok perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data yang berbeda, namun berdasarkan perhitungan uji perbandingan nilai selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol (uji t) perbedaan tersebut tidak signifikan. Hasil perhitungan uji wilcoxon menunjukkan harga $J = t_{hitung}$ adalah $96,2 > t_{tabel}$ adalah 244, sehingga hipotesis nol (H_0) diterima. Berdasarkan uraian di atas berarti hipotesis nol (H_0) diterima, hal tersebut menunjukkan bahwa metode Pembelajaran *Everyone is a teacher here* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa pada submateri kingdom animalia. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya metode Pembelajaran *Everyone is a teacher here* masih terbilang baru dalam pembelajaran, sehingga siswa belum terbiasa dengan metode Pembelajaran *Everyone is a teacher here*. Siswa membutuhkan waktu yang lama dalam penyesuaiannya.

Adanya pengaruh di atas diketahui setelah kedua kelas penelitian diberikan perlakuan. Pada hasil dari perlakuan tersebut dapat dilihat bahwa ada pengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif yang diberikan dari masing-masing perlakuan. Namun peningkatan yang terjadi di kedua kelas tersebut diperoleh hasil yang berbeda, yakni peningkatan di kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan di kelas kontrol. Perbedaan peningkatan tersebut dapat dilihat dengan jelas dari perolehan N-gain di kedua kelas pada setiap indikator jenjang kognitif yang dapat dilihat pada Gambar 1. dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Perbedaan N-Gain Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa pada Setiap Jenjang di Kelas Eksperimen dan Kontrol

Dari di atas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan kognitif siswa pada tiap indikator jenjang kognitif di kedua kelas. Perbedaan peningkatan yang paling tinggi di kedua kelas terjadi pada jenjang kognitif Pengetahuan (C1) yang memiliki selisih $-0,01$, kemudian di posisi kedua Pemahaman (C2) dengan selisih $-0,01$, ketiga Penerapan/Aplikasi (C3) yang memiliki selisih 0 , dan terakhir Analisis (C4) dengan selisih 0 . Dari data tersebut, diperoleh informasi bahwa peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan peningkatan di kelas kontrol. Hasil penelitian tersebut dapat menandakan bahwa dengan diberikan perlakuan yang berbeda, maka diperoleh hasil yang berbeda pula.

Informasi di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Everyone is a teacher here* tidak berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa pada konsep Kingdom animalia. Hal ini dikarenakan dengan metode *Everyone is a teacher here* siswa dirangsang untuk mengungkapkan

pemikiran-pemikiran siswa dengan cara berperan sebagai guru dan siswa lain diberikan kesempatan untuk mencari dan mendiskusikan hasilnya dan menuangkannya kedalam kalimat-kalimat sederhana.

Dari hasil penelitian yang menggunakan metode *Everyone is a teacher here* di kelas Eksperimen dengan perbandingan pembelajaran konvensional di kelas Kontrol, ternyata hasilnya kelas kontrol mendapatkan nilai lebih tinggi dari pada kelas Eksperimen. Ini disebabkan karena siswa sudah terbiasa belajar dengan menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Sedangkan metode pembelajaran *Everyone is a teacher here* ini model pembelajaran yang baru, sehingga siswa belum terbiasa belajar secara baik.

Pada Metode *Everyone is a teacher here* siswa Tidak hanya sekedar menerima pelajaran saja, akan tetapi lebih pada proses mencari solusi dari sebuah permasalahan (Nugroho, 2009). Hal ini sangat penting sebab solusi yang ditemukan sendiri oleh siswa akan selalu diingat oleh siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan dan siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan model pembelajaran konvensional dimana siswa hanya menerima pengetahuan dari guru saja.

Peningkatan kemampuan kognitif yang terjadi tidak signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, hasil perhitungan angket menunjukkan sebesar 93,3% siswa senang belajar dengan menggunakan metode Pembelajaran *Everyone is a teacher here*. Artinya siswa menyukai metode Pembelajaran *Everyone is a teacher here* untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji statistik yang diperoleh tidak signifikan karena dalam penerapannya terdapat beberapa hambatan diantaranya, siswa masih merasa sukar untuk menemukan solusi dari sebuah permasalahan. Siswa yang sebelumnya belajar dengan pembelajaran konvensional mengalami kesulitan ketika belajar dengan metode Pembelajaran *Everyone is a teacher here*. Misalnya pada saat guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui kemampuan siswa menguasai materi kingdom animalia siswa tidak bisa mengungkapkan ide-ide serta gagasannya, karena kurangnya kepercayaan diri siswa untuk mengungkapkan gagasannya.

Hambatan lain terjadi karena adanya perubahan cara mengajar guru yang dirasakan siswa sebagai suatu hal yang baru dan siswa belum terbiasa dengan media yang disajikan. Guru menyajikan media berupa gambar tentang hewan vertebrata yang digunakan untuk membantu siswa dalam mencari solusi untuk permasalahan tersebut.

Kelemahan lain dari metode Pembelajaran *everyone is a teacher here* yaitu ketika siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba. Hal ini akan berpengaruh terhadap siswa yang kurang aktif. Mereka akan kesulitan dalam belajar sehingga akan menurunkan motivasi siswa dalam Pembelajaran *Everyone is a teacher here* (Sutikno, 2005). Kelemahan ini harus ditasi oleh peneliti agar mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran dengan model *everyone is a teacher here* memiliki beberapa keuntungan apabila dilakukan dengan optimal (Sutikno, 2005): 1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali segar, 2) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan, dan 3) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

SIMPULAN

Dari analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penggunaan metode Pembelajaran Everyone is a teacher here lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional terhadap kemampuan kognitif siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretes di kelas eksperimen sebesar 62,19 dan di kelas kontrol sebesar 55,28 dan nilai postes di kelas eksperimen sebesar 78,79 dan di kelas kontrol sebesar 73,89. Namun secara uji statistik pembelajaran model Pembelajaran Berbasis Masalah pengaruhnya tidak signifikan dibandingkan dengan model konvensional. (2) Metode Pembelajaran Everyone is a teacher here dalam mata pelajaran Biologi pada submateri kingdom animalia vertebrata, sebagian besar siswa memberikan pendapat yang positif terhadap pembelajaran Biologi dengan Metode Pembelajaran Everyone is a teacher here.

REFERENSI

- Sutikno. 2005. Kelebihan dan Kekurangan metode *Everyone is a teacher here* [Online]. Tersedia:http://pembelajaran_id. [11 Juli 2012]
- Arikunto, S. 2001. dalam Fitriyanti, 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi VI. Jakarta : Rineka Cipt
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Clark. 1981. *Hasil Belajar Siswa*. [Online]. Tersedia:http://didaktika/doc_id. [1 Juni 2012]
- Nugroho. 2009. “Strategi *Everyone is a teacher here*, pada mata pelajaran IPA Kelas VIII C SMP Muhammadiyah 4 Surakarta[Online]. Tersedia: <http://www.edukasi.kompasiana.com/menjadikan-> [12 Mei 2012]
- Sudjana. 1991. *Desain dan Analisis Eksperimen*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.