

Efektivitas Strategi Pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Pada Konsep Ekosistem Di SMPN 1 Bayongbong)
Ai Wina Nuraina, De Budi Irwan Taofik

Abstract

The title of paper is “ The Effectiveness of Everyone Is a Teacher Here Learning Strategy toward Student’ Learning Achievment (In Ecosystem Concept at SMPN 1 Bayongbong)”. The purpose of the research was to find out effectiveness strategy of Everyone Is a Teacher here towards concept ecosystem. Design of this research was One Group Pretest posttest Design. The research method was pre-experimental, the population of this research was students class VII SMP Negeri 1 bayongbong consisted of 9 class, the sample was class VII-B, technique of sample was purposive sampling. Technique data process used Nurgana criteria, KKM research School, normalize gain and average mastery level/RTP. According to result of post-test 28 students acquired score ≥ 75 with percentage 77,78 % pass 75 % so, strategy application Everyone Is a teacher Here in ecosystem concept was effective. Normalize gain indicated good result with percentage 52,78% in good category, 41,67% in medium category and 5,55% in low category, gain average = 0,637 in medium category. RTP indicated very good result that reached 84,72% in high category.

Keywords : strategy everyone is a teacher here, gain normalize, result of study

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas strategi *Everyone Is a Teacher Here* terhadap konsep ekosistem. Desain penelitian ini *One Group Pretest Posttest Design*. Metode penelitian *pre-experimental*, populasinya siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bayongbong sebanyak 9 kelas, sampelnya yaitu kelas VII-B, teknik pengambilan sampel secara *purposive sampling*. Teknik pengolahan data menggunakan kriteria Nurgana, KKM sekolah penelitian, *Gain Ternormalisasi* dan Rata-rata tingkat Penguasaan/ RTP . Berdasarkan hasil *post-test* yang didapat 28 siswa memperoleh nilai ≥ 75 dengan persentase 77,78% melampaui 75% maka penerapan strategi *Everyone Is a Teacher Here* pada konsep ekosistem adalah efektif. *Gain Ternormalisasi* menunjukkan hasil yang baik, dengan persentase 52,78% pada kategori baik, 41,67% pada kategori sedang dan 5,55% pada kategori rendah, rata-rata *Gain*=0,637 berada pada kategori sedang. RTP menunjukkan hasil yang sangat baik dengan tercapainya 84,72% berada pada kriteria tinggi.

Kata Kunci : Strategi *Everyone Is a Teacher Here*, *Gain Ternormalisasi*, Hasil Belajar.

I. PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar yang diharapkan secara umum adalah hasil belajar yang dapat berupa perubahan kemampuan berfikir, sikap dan keterampilan. Hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern yaitu sesuatu yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri motivasi belajar, minat, dan kondisi fisik. Sedangkan faktor ekstern yaitu sesuatu yang berasal dari luar peserta didik seperti lingkungan, baik lingkungan keluarga, sekolah, guru dan sebagainya.

Sebelum sampai pada proses penelitian maka menurut wawancara pada guru mata pelajaran Biologi dan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bayongbong metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Melihat hal tersebut maka siswa kurang begitu antusias dan cenderung merasa bosan karena tidak terlibat secara penuh dan aktif yang berakibat pada hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil belajar siswa pada nilai rata-rata kelas terutama pada pada konsep ekosistem hasil belajar nya kurang mencapai hasil yang maksimal karena masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Untuk memaksimalkan hasil belajar siswa, maka pemilihan metode, model ataupun strategi pembelajaran harus tepat. siswa dalam pembelajaran. Guru haruslah berupaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan juga kondusif dalam proses pembelajaran.

Siswa kadang merasa cepat jenuh dan bosan dengan cara penyampaian yang monoton dan siswa tidak terlibat secara aktif selain dari materi pelajaran yang sulit. Ketika siswa tidak bisa konsentrasi, membuat keaduan, menunjukkan kelesuan, minat siswa semakin berkurang dan sebagian besar siswa tidak menguasai bahan yang telah guru sampaikan (Djamarah, 2010:76).

Siswa akan bersemangat dalam menerima pelajaran dan bersemangat ketika ada hal yang menyenangkan dan menarik. Strategi Pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* penulis pilih karena dirasa cocok dan ingin mencoba strategi tersebut. Menurut yang dikemukakan oleh Silberman (2009:171) "Ini merupakan strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu. Strategi ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang "pengajar" terhadap peserta didik lain".

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mencoba mengetahui "**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Pada Konsep Ekosistem Di SMPN 1 Bayongbong)**".

Mengingat lingkungan berpengaruh dalam proses kehidupan manusia terutama dalam pendidikan di sekolah adalah lingkungan belajar yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

II. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* pada konsep ekosistem?
2. Bagaimana efektivitas dari strategi pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* dilihat dari hasil belajar siswa?

III. TINJAUAN PUSTAKA

A. Efektivitas

Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas juga dapat diartikan sebagai suatu ukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan. yang sudah ditetapkan, maka cara atau teknik tersebut adalah benar atau efektif. Efektivitas sering kali berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya, atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan (Mulyasa, 2006: 82).

Efektif tidaknya strategi pembelajaran, metode, tehnik yang digunakan dapat dilihat dari hasil belajar yang didapat siswa.

Seperti yang dikemukakan oleh Nurgana dalam Marini (2013:34) jika 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 65 maka strategi dikatakan efektif.

B. Strategi Pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here*

Strategi *Everyone Is a Teacher Here* merupakan strategi yang memiliki keunggulan tersendiri, “Strategi ini merupakan sebuah strategi yang mudah guna memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu. Strategi ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang “pengajar” terhadap peserta didik lain” (Silberman, 2009 : 171).

Menurut Silberman (2009 : 173), menyatakan adapun prosedur/ langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1. Bagikan kartu indeks kepada peserta didik. Mintalah para peserta menulis sebuah pertanyaan yang mereka miliki tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari di dalam kelas atau topik khusus yang akan mereka diskusikan dikelas.
2. Kumpulkan kartu, kocok dan bagikan satu pada setiap siswa. Mintalah siswa membaca diam-diam pertanyaan atau topik pada kartu dan pikirkan satu jawaban.
3. Panggilah sukarelawan yang akan membaca dengan keras kartu yang mereka dapat dan memberi respons.
4. Setelah diberi respons, mintalah yang lain di dalam kelas untuk menambahkan apa yang telah disumbang sukarelawan.
5. Lanjutkan selama masih ada sukarelawan.

C. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Menurut teori konstruktivisme belajar merupakan proses mengasimilasikan bahan atau materi pelajaran yang diketahuinya yang dihubungkan dengan pengertian atau pemahaman yang ada dalam dirinya atau yang pengertian yang sudah dimiliki. Hasil Belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang yang telah melaksanakan proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor (Sardiman, 2006: 38).

Menurut Bloom dalam Suprijono (2011: 6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain

psikomotorik juga mencakup dan keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

1. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi siswa belajar seperti yang dikemukakan Slameto (2010 : 54-72) menyatakan faktor intern dibahas menjadi tiga faktor, yaitu : faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan. Faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah, dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

2. Evaluasi Hasil Belajar

Menurut Davies dalam Dimiyati (2006: 190) “Evaluasi merupakan proses sederhana memberikan/menetapkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, objek, dan masih banyak yang lain”.

D. Tinjauan Mengenai Konsep Ekosistem

Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungan abiotiknya atau kesatuan struktural dan fungsional antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

Komponen ekosistem terbagi menjadi dua yaitu,

1. Komponen Biotik (meliputi semua makhluk hidup).
2. Komponen Abiotik (meliputi semua yang tak hidup seperti batu, tanah, suhu, cahaya matahari, udara, ph dan air).

Berdasarkan fungsi dan peranannya komponen biotik dibagi menjadi tiga yaitu: produsen (organisme yang dapat menghasilkan makanannya seperti tumbuhan hijau dan dapat berfotosintesis) disebut sebagai organisme *autotrof*, konsumen (organisme yang tidak dapat membuat makanannya sendiri tetapi memanfaatkan produsen seperti manusia, dan hewan dan disebut juga sebagai organisme *heterotrof* dan yang terakhir adalah *dekomposer* atau pengurai (dapat mengurikan bahan organik menjadi bahan anorganik seperti bakteri dan jamur).

Dalam ekosistem ada yang namanya tingkat organisasi, adapun tingkatannya adalah sebagai berikut:

1. Individu yaitu organisme tunggal penyusun ekosistem. Contoh : seorang manusia, sekuntum bunga.
2. Populasi yaitu kumpulan individu sejenis pada suatu daerah dalam jangka waktu tertentu. Contoh : kumpulan seangga, kumpulan burung.
3. Komunitas yaitu kumpulan beberapa populasi yang berbeda yang saling berinteraksi pada daerah dan waktu tertentu. Contoh : populasi ikan ikan kecil, *hydrilla* dan eceng gondok merupakan komunitas kolam.
4. Ekosistem yaitu interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya dalam ekosistem bersifat khusus.
5. Bioma dan Biosfer.

Ekosistem-ekosistem yang terbentuk karena perbedaan letak geografis dan astronomis disebut bioma, dan keseluruhan ekosistem/bioma yang ada di bumi membentuk biosfer.

Hubungan dalam ekosistem dapat terjadi sesama makhluk sejenis dan antar makhluk berlainan jenis atau antarspesies. Hubungan ketergantungan antarspesies dapat terjadi pada peristiwa:

1. Rantai makanan (peristiwa makan dan dimakan antarspesies yang berupa garis lurus atau searah).
2. Jaring-jaring makanan (gabungan dari rantai makanan yang saling tumpang tindih dan berbentuk siklis).

Dalam ekosistem ada juga terdapat juga hubungan antar organisme atau antar makhluk hidup yaitu :

1. Hubungan netral yaitu hubungan yang tidak saling mempengaruhi. Contoh: ayam dan kambing yang hidup berdampingan atau berdekatan kandangnya.
2. Hubungan simbiosis yaitu hubungan saling mempengaruhi. Ada 3 jenis yang termasuk hubungan ini yaitu, simbiosis mutualisme (hubungan antarorganisme yang sama-sama mendapatkan keuntungan) contoh: kerbau dan burung jalak. Kemudian simbiosis komensalisme (hubungan antar dua jenis organisme yang satu mendapatkan keuntungan yang satu tidak diuntungkan dan tidak dirugikan) contoh: anggrek dan pohon yang ditumpanginya, dan yang terakhir simbiosis parasitisme (hubungan antar dua jenis organisme yang satu mendapatkan kerugian) contoh: benalu dan pohon yang ditumpanginya.
3. Hubungan Kompetisi yaitu hubungan individu sejenis ataupun tidak sejenis yang saling memperebutkan sesuatu seperti makanan dan pasangannya. Contoh: burung elang dan burung gagak memperebutkan buruan sebagai makanannya.
4. Hubungan Predasi yaitu hubungan antara organisme yang memangsa dan organisme yang dimangsa. Contoh: Harimau yang memangsa kijang.

Disarikan dari buku Wasis dan Irianto, (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

IV. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen(*pre-experimental*). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu “*One Group Pretest Posttest Design*” (Sugiono, 2010: 110). Penelitian ini dilakukan terhadap satu kelompok siswa yang diberikan perlakuan.

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

- O_1 : Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)
- X : Perlakuan
- O_2 : Nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan).

A. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII sebanyak 9 kelas di SMP Negeri 1 Bayongbong angkatan 2013-2014.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas yaitu kelas VII B, dan tehnik pengambilan sampelnya secara *Purposive sampling* yaitu (Arikunto, 2010 : 183) sampel bertujuan dilakukan atas dasar pertimbangan-pertimbangan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan di kelas VII-B sebagai kelas penelitian dengan melakukan *pre-test* terlebih dahulu kemudian diberi perlakuan yaitu penerapan strategi *Everyone Is a Teacher Here* dan terakhir melakukan *post-test*.

C. Analisis Data

Analisis data dengan menghitung efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan, Gain Ternormalisasi dan RTP (Rata-rata Tingkat Penguasaan).

1. Menghitung Efektivitas

Menurut Nurgana dalam Marini(2013:34) jika 75% siswa memiliki nilai ≥ 65 maka dapat disimpulkan strategi yang digunakan efektif. Tetapi, karena nilai 65 termasuk nilai yang kecil dan karena penelitian dilakukan di sekolah jadi disesuaikan dengan KKM sekolah. KKM di SMPN 1 Bayongbong adalah 75. Jadi, efektivitas ditentukan dengan 75% dari siswa mendapatkan nilai ≥ 75 maka strategi yang digunakan efektif.

2. Gain Ternormalisasi

- a. Menghitung skor untuk instrumen penelitian
- b. Melakukan penilaian dengan tes tertulis, bentuk tes yang digunakan yakni tes objektif dengan melakukan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) dengan menggunakan rumus gain:

$$\text{Gain Ternormalisasi} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretes}}$$

Kriteria:

$G > 0,7$	= tinggi
$0,30 \leq G < 0,70$	= sedang
$0,00 \leq G < 0.30$	= rendah

(Hake 1999 dalam Sari, 2013: 58).

3. Menentukan Rata-rata Tingkat Penguasaan (RTP)

$$\text{RTP} = \frac{\sum \text{skor seluruh siswa}}{\text{skor ideal} \times \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dengan kriteria Rata-rata Tingkat Penguasaan (RTP) sebagai berikut :

$90 \% \leq \text{RTP} < 100 \%$	= Sangat tinggi
$80 \% \leq \text{RTP} < 90 \%$	= Tinggi
$70 \% \leq \text{RTP} < 80 \%$	= Sedang
$60 \% \leq \text{RTP} < 70 \%$	= Rendah
$0 \% \leq \text{RTP} < 55 \%$	= Sangat rendah

(Sundayana, 2010: 118).

V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini merupakan hasil belajar siswa, diukur dengan menggunakan instrumen berupa tes tertulis bentuk pilihan ganda.

Soal atau instrumen *pre-test* dan *post-test* yang digunakan merupakan soal yang sebelumnya telah diujicobakan terhadap siswa yang telah mendapatkan materi yang diajarkan pada penelitian ini yaitu ekosistem. Soal yang diujicobakan sebanyak 40 soal kemudian setelah diujicobakan dan didapat hasilnya kemudian dianalisis yaitu validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembedanya. Setelah dianalisis maka yang yang memenuhi syarat di atas adalah 30 untuk soal *pre-test* dan *post-test*.

Dari 36 siswa, 28 siswa telah mendapatkan nilai ≥ 75 dan dinyatakan tuntas dengan persentase 77,78%, sedangkan sisanya 8 siswa tidak tuntas dengan persentase 22,22%. Dengan demikian secara umum dapat dikemukakan bahwa proses

pembelajaran dengan menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* tersebut dapat dikatakan efektif karena melampaui persentase 75% .

Gain Ternormalisasi menunjukkan hasil yang baik.

Kriteria Gain

Tabel 5.1

No.	Kriteria	%
1.	Tinggi	52,78%
2.	Sedang	41,67%
3.	Rendah	5,55%

Tabel 5.1 menunjukkan peningkatan belajar siswa, 19 siswa berada pada kriteria tinggi dengan persentase 52,78%, 15 siswa berada pada kriteria sedang dengan persentase 41,67% dan dua siswa pada kriteria rendah dengan persentase 5,55%.

Rata-rata tingkat penguasaan siswa terhadap konsep ekosistem menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase 84,72%.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mengumpulkan data dari siswa untuk mengukur hasil belajarnya yaitu berupa test awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya strategi *Everyone Is a Teacher Here* dan *post-test* untuk dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar setelah diterapkannya strategi tersebut, juga ada perbandingan antara nilai *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis di SMP Negeri 1 Bayongbong pada konsep ekosistem dengan menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* didapatkan hasil yang baik. Sebelumnya dilihat dari hasil *pre-test* yang dilakukan dan hasilnya menunjukkan hasil kurang baik hanya satu orang siswa yang mendapatkan nilai yang sangat baik yaitu 93 dari 36 siswa. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa masih sangat rendah, dan itu wajar mengingat belum dilakukannya proses belajar mengajar dengan penerapan strategi.

Dari nilai hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah didapat, maka dapat diketahui perbedaan antara siswa yang satu dengan yang lainnya.

Gain Ternormalisasi yang didapatkan sebanyak 19 siswa berada pada kriteria tinggi dengan persentase sebesar 52,78%, 15 siswa berada pada kriteria sedang dengan persentasi 41,67% dan 2 siswa berada pada kriteria rendah dengan persentase 5,55%, dengan demikian sebanyak 94,45% siswa mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan sedangkan sisanya 5,55% mengalami peningkatan belajar yang rendah atau tidak signifikan. Secara umum peningkatan belajar siswa berada pada kategori sedang dengan rata-rata gain yaitu 0,637.

Kemudian keefektivitasan strategi yang digunakan terbukti dari hasil *post-test* dengan tercapainya siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 28 siswa dengan persentase 77,78% dan 8 siswa mendapatkan nilai kurang dari itu dengan persentase 22,22%. Dengan tercapainya persentase yang mencapai 77,78% yang melampaui dari 75% siswa mendapatkan nilai 75 menurut kriteria keefetivan dalam hal ini merujuk pada nilai KKM sekolah penelitian maka strategi *Everyone Is a Teacher Here* pada konsep ekosistem adalah efektif.

Keefektivitasan yang sudah tercapai pada pembelajaran ini bisa dikarenakan oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang tersebut ditimbulkan dari dua komponen atau subjek belajar. Suatu keberhasilan juga bisa disebabkan karena strategi pembelajaran

yang digunakan terkesan baru bagi siswa, sehingga berdampak pada mampunya siswa untuk mengekspresikan dirinya dalam pembelajaran sehingga lebih aktif dan nyaman.

Strategi Everyone Is a Teacher Here juga memiliki keunggulan tersendiri yaitu dapat memberikan kebebasan pada siswa untuk menjadi pusat informasi bagi teman sebayanya dengan memberikan jawaban atas pertanyaan yang didapatnya dari teman –teman yang lainnya.

Selain sudah tercapainya persentase efektif melampaui kriteria, keefektifan strategi yang digunakan juga bisa ditunjang dengan diketahuinya RTP pada konsep ekosistem dengan mencapai hasil persentase 84,72% yang termasuk pada kriteria tinggi. Dengan demikian hasil tersebut menunjukkan tingginya penguasaan siswa pada konsep ekosistem dengan strategi *Everyone Is a Teacher Here*.

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Efektivitas strategi pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* pada konsep Ekosistem maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Hasil belajar siswa pada konsep ekosistem sebelum dan setelah penerapan strategi *Everyone Is a Teacher Here* menunjukkan hasil yang baik dengan mengetahui peningkatan hasil belajarnya dengan *Gain Ternormalisasi*, dari 36 siswa sebanyak 19 siswa berada pada kriteria tinggi dengan persentase sebesar 52,78%, 15 siswa berada pada kriteria sedang dengan persentase 41,67% dan 2 siswa berada pada kriteria rendah dengan persentase 5,55% dan tidak ada siswa yang mengalami penurunan belajar dan secara umum rata-rata peningkatan belajar siswa adalah sebesar 0,637 berada pada kriteria sedang.
2. Efektivitas dari strategi *Everyone Is a Teacher Here* yang diterapkan dilihat dari hasil *post-test* menunjukkan hasil yang baik, 28 siswa telah mendapatkan nilai ≥ 75 dengan persentase sebesar 77,78% melampaui 75% dari kriteria efektivitas dan 8 siswa mendapatkan nilai kurang dari itu dengan persentase sebesar 22,22%. Hasil dari rata-rata tingkat penguasaan dari konsep ekosistem atau RTP menunjukkan hasil yang sangat baik dengan tercapainya 84,72% yang berada pada kriteria tinggi yang menunjukkan tingginya penguasaan konsep siswa pada materi tersebut yang dapat menunjang hasil dari tercapainya keefektifitasan strategi yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono, (2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djamarah Syaiful Bahri dan Aswan Zain, (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Nurufpia, Marini (2013). *Efektivitas Pendekatan Brain Based Learning terhadap peningkatan penguasaan konsep pada siswa SMP Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu*. Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi STKIP-Garut, Tidak Diterbitkan.
- Mulyasa, E. (2006). *Manajemen Berbasis Sekolah Konsep Strategi dan Implementasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sari, S. L. (2013). *Pengaruh Lagu Sains Terhadap Kreativitas dan Penguasaan Konsep Siswa SMA Pada Materi Sistem Indera Penglihatan*. Skripsi pada FPMIPA UPI Bandung, Tidak diterbitkan.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan. Cetakan Kesebelas*. Bandung: Alfabeta.
- 1.
- Silberman, M. (2009). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundayana, R. (2010). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Garut: STKIP Garut Press..
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Wasis dan Irianto, (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.