BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* (ETH)

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran mempunyai tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda.[1]

Model pembelajaran merupakan landasan pratik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan mplementasinya pada tingkat operasional dikelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, pengaturan materi, dan pemberian petunjuk kepada guru dikelas.[2]

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi sehingga daoat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik.[3] Model pembelajaran digunakan sebagai suatu rancangan yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dipraktikkan oleh pendidik didalam kelas. Dengan adanya suatu model pembelajaran diharapkan seorang pendidik akan lebih matang dalam mentransfer

[1] Ihjoni, *Cooperative Learning:Efektivitas Pembelajaran Kleompok*, (Bandung: Alf abeta, 2012). 49

[3]Sapto Haryoko, Efektivitas media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi model Pembelajaran, Jurnal Edukasi, Vol. 5, No. 1, Maret 2009. 2

ilmunya kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses pembelajaran subyek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajaran dapat tercapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.[4] Penerapan model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk model yang tepat, maka perlu diperhatikannya pencapain tugas pengajaran.

Model pembelajaran yang digunakan harus dengan materi yang diberikan agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, ketrampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan belajar mengajar.

Model pembelajaran memiliki ciri ciri sebagai berikut:[5] (1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori pembelajaran dari para ahli tertentu. (2) Mempunyai misi satu tujuan pendidikan tertentu. (3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas. (4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax)*, adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. (5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi dampak

[4] Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi (*Bandung: PT Refika Aditama, 2010). 57

[5]Rusman, *Model Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru, (*Jakarta : Rajawali Press, 2011). *136*

pembelajaran dan peniring. (6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Model pembelajaran juga memiliki ciri-ciri khusus, model pembelajaran dikatakan baik, jika memenuhi kriteria sebagai berikut:[6]

a. Sahih (valid), dapat dikatakan valid dengan dua hal yaitu apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat dan apakah terdapat konsistensi internal.
b. Praktis, dapat dikatakan praktis jika, para ahli dan praktisi menatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan dan kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan.
c. Efektif, adalah apabila ahli dan praktisi berdasarkan pengalamanya menyatakan bahwa model tersebut efektif dan secara operasional model tersebut menghasilkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Model pembelajaran yang telah digunakan berfungsi sebagai pedoman bagi percang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Digunakan sesuai dengan ketepatan pemakaiannya, kecocokan dengan penggunaan pelajaran yang akan diajarkan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya. Maka dari itu harus mempunyai ciri-ciri yang seperti diatas, seperti shahih (valid), praktis, dan efektif, sehingga mudah dan tepat dalam penggunaannya yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan diinginkan.

---

[6]Trianto , *Model-Model Pembelajarn inovatif* Berorientasi Kontruktifistik: Konsep Landasan Teoritis Sebagai Sikap Atau Perilaku Dan Implementasi, (Jakarta:Tim Prestasi Pustaka, 2007). 8

2. Model Pembelajaran Tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH)

Everyone is a Teacher Here (ETH)adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif (*active learning)* yang termasuk dalam *paaeer teaching* (pembelajaran rekan sebaya). Tipe ini memberikan kesempatan untuk bertindak sebagai guru bagi siswa lainnya. Sesuai dengan yang dikatakan Silberman "sebagai pakar percaya bahwa sebuah mata pelajaran baru benar-benar dikuasai ketika si pembelajar mampu mengajrkannya kepada orang lain".[7] Dengan penggunaan model pembelajaran ETH ini yang merupakan salah satu dari pembelajaran tutor teman sebaya maka diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami konsep materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.[8]

ETH ini merupakan cara yang mudah untuk mendapatkan partisipasi dari seluruh kelas yang dijadikan alternative untuk mengaktifkan siswa. Dalam pembelajaran dengan strategi ini siswa dapat mendengarkan dengan aktif, menjelaskan pada teman, bertanya pada guru, berdiskusi dengan siswa lain, menanggapi pertanyaan dan beragumentasi. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan, pemahaman siswa semakin bertambah jika pemahaman bertambah hasil belajar meningkat.

Model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) mampu menumbuhkan siswa untuk mengumpukan pengetahuan yang baru agar dapat berkreasi, berinovasi, dan dapat mengembangkannya dengan cara mempresentasikan sesuatu yang dimilikinya. Model pembelajaran *Everyone is a*

---

[7]Raminah, et. all, "*Pengaruh Model Everyone is a Teacher Here terhadap Hasil belajar IPS Kelas III SD"*, (Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2014). 3

[8]Sulaiman, "*Pengaruh Model Pembelajaran Everyone is a Teacher Here terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*", Jurnal e-DuMath. Vol. 2 No. 1, januari 2016. 154

Teacher Here (ETH) menarik siswa untuk lebih termotivasi dan lebih kreatif dalam pembelajaran dan mampu mengembangkan dirinya sebagai guru didalam kelas. Manfaat penerapan ETH sebagai berikut :[9] meningkatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual, mengaktifkan peserta didik, menggali informasi seluas-luasnya, mengecek atau menganalisis pemahaman siswa tentang pokok bahasan tertentu, membangkitkan respon siswa, serta memberikan kesempatan siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya.

a. Langka-Langkah Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH)

Langkah-langkah *Everyone is a Teacher Here* (ETH) menurut Silberman:[10]

1) Bagikan kartu indeks kepada setiap peserta didik. Minta para peserta didik menulis sebuah pertanyaan tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari didalam kelas atau topic khusus yang akan mereka diskudikan.
2) Kumpulkan kartu, kocok dan bagikan satu pada setiap siswa. Mintalah siswa membaca diam-diam pertanyaan atau topic pada kartu dan pikirkan satu jawaban.
3) Panggilah sukarelawan yang akan membaca dengan keras kartu yang mereka dapat dan memberi respons.
4) Setelah diberikan respon. Mintalah yang lain yang didalam kelas untuk menambah apa yang telah disumbang sukarelawan.
5) Lanjutkan selama masih ada sukarelawan.

---

[9]TiaraFikriani, "*Penerapan Model Pembelajaran Everyone is a Teacher Here terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Banuhampu*". Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah. Vol. 2 No. 2. 2017. 94

[10]Silberman, Melvin. I., *Active Learning* 101 Cara belajar Siswa Aktif. (Bandung: Nusamedia, 2004)

b. Kelebihan Dan Kekurangan *Everyone is a Teacher Here (ETH)*

1) Kelebihan [11]

a) Menambah keaktifan siswa untuk berbuat lebih banyak.

b) Dapat melaksanakan kegiatan ilmiah dengan baik.

c) Suasana kelas menjadi bergairah, para siswa dapat mencurahkan perhatian dan pemikiran mereka terhadap masalah yang sedang dibicarakan.

d) Dapat menjalin hubungan sosial antar individu siswa sehingga menimbulkan rasa harga diri, toleransi, demokrasi, berfikir kritis dan sistematis.

e) Hasilnya dapat dipahami oleh para siswa karena mereka secara aktif mengikuti kegiatan ini dan terjun langsung dilapangan seperti yang diharapkan.

f) Adanya kesadaran para siswa dalam mengikuti dan memahami aturan-aturan yang berlaku, sehingga dapat menghargai pendapat orang lain.

2) Kekurangan

a) Ada sebagian para siswa yang kurang berpatisipasi secara aktif, dapat menimbulkan sikap apatis dan tidak bertanggungjawab terhadap hasil yang dilakukan.

b) Sulit diramalkan hasil yang ingin dicapai karena penggunaan waktu yang terlalu panjang.

[11]Nasution, http://zakylubismy.blogspot.com/2012/08/pembelajaran-tutor-sebayadengan.html , diakses pada 21 September 2018

c) Para siswa mengalami kesulitan mengeluarkan ide-ide atau pendapat-pendapat mereka secara ilmiah atau sistematis.

d) Timbul kejenuhan karena menggunakan waktu yang terlalu panjang yang sulit diramalkan selesainya.

e) Siswa yang tidak memiliki daya intelektual tinggi dan tidak berbakat strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* kurang baik hasilnya.

Model pembelajaran selalu mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Sehingga setiap pengguna harus selalu menyesuaikan dengan tujuan yang akan diinginkan. Selain itu seorang pengguna model pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan pembelajaran yang akan diterapkan sehingga sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi dimensional, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Mohammad Ali dan Mohammad Asrori menjelaskan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang memiliki individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi

permasalahan, dan mencari alternative pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen.[12]

Kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis baru, dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang telah dirumuskannya.[13]Sedangkan David Campbell menekankan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh, dan berguna bagi masyarakat. [14]

Kesimpulan berdasarkan pengertian-pengertian di atas, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengemukakan gagasan-gagasan baru yang digunakan untuk pemecahan suatu masalah memalui cara berpikir divergen, dan data dipandang dari segi ciri individu yang menandai kepribadian orang kreatif.

Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 bab III pasasl 4 menyatakan bahwa "Pendidikan diselenggarakan dengan member keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran". Selain itu pentingnya kreativitas tertera dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 bab II pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan betaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, dan kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokrasi serta bertanggung jawab. Berdasarkan kutipan di atas, salah satu

---

[12] Mohammad Ali dan Asrori, Mohammad.. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. 2011 (Jakarta: PT Bumi Aksara.) . 42-43

[13] Ibid…,. 44

[14] Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* 2009 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.), 104

prinsip dalam penyelenggaraan pendidikan yaitu siswa mampu mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran.[15]

Kreativitas dapat menurun dikarenakan pendidik maupun orang tua cenderung mendidik anak berpikir secara linier (searah) atau konvergen (terpusat) sehingga anak menjadi lebih pasif dan kurang mengembangkan daya imajinatif sehingga kreativitasnya kurang. Sedangkan tujuan pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang dapat mengembangkan bakat dan minat anak secara optimal. Pendidik seharusnya menfasilitasi dan bertanggung jawab untuk mengembangkan bakat anak.[16]

Kreativitas merupakan salah satu tujuan utama dalam pendidikan nasional menurut undang-undang. Kreativitas perlu ditingkatkan dalam suatu kegiatan pembelajaran agar dapat menumbuhkembangkan potensi seorang peserta didik dalam kehidupan nyata agar lebih siap dalam menghadapi segala persoalan yang dihadapi.

Individu yang potensi kreatif dapat dikenal melalui pengalaman ciri-ciri sebagai berikut:[17] (a) Hasrat keingintahuan yang cukup. (b) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru. (c) Panjang akal. (d) Keinginan untuk menemukan, meneliti. (e) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit. (f) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan. (g) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam memaksimalkan tugas. (h) Bersikap fleksibel. (i) Menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan cenderung mencari jawaban lebih

[15]Yenni dan Silvi Elya Putri, *Optimalisasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa SMP Melalui Pembelajaran Everyone is a Teacher Here*, Jurnal JNPM. Vol. 1 No. 2, September 2017. 336

[16]Lissa P. S. dan Dr. Dewi R. S., Pengaruh Permainan Kontruktif Berupa Kerajinan Tangan dari Barang Bekas terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Kelas V SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya, Jurnal Psikologi dan Pendidikan Kewarganegaraan, Vol. 3 No. 2, Agustus 2014. 105

[17]Slameto, *Belajar dan faktor yang Mempengaruh, 2010* (Jakarta: Rineka Cipta), 147-148

banyak. (j) Kemampuan membuat analisis dan sintesis. (k) Memiliki semangat bertanya dan meneliti. (l) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik. (m) Memliki latar belakang membaca yang luas.

Kreativitas juga berkenaan dengan kepribadian. Seorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti : mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki tolerandi, dan kaya akan pemikiran.[18]

Berfikir kritis anak-anak atau orang dewasa dapat dinilai dari kemampuan yang digunakan :*The Test Of Creative Thinking* (TTCT)". Tiga komponen kunci yang dinilai dalam kreativitas menngunakan TTCT adalah kefasihan, fleksibilitas dan baruan. Kefasihan mengacu pada banyaknyaide-ide yang dibuat dalam merespon sebuah perintah. Fleksibilitas tampak pada perubahan-perubahan pendekatan ketika merespon perintah. Kebaruan merupakan keaslian ide yang dibuat dalam merespon perintah. Dalam masing-masing komponen, apabila respon perintah diisyaratkan harus sesuai, tepat atau berguna dengan perintah yang diinginkan, maka indicator kelayakan, kegunaan atau merupakan bagian dari kebaruan. Jadi indikator atau komponen berfikir itu dapat meliputi kefasihan, fleksibilitas dan baruan.[19]

[18] Nana Syaodih, *Landasan Psikologi…, 104-105*

[19]Yayuk Herlina, *Pengaruh Penguasaan Konsep terhadap Kreativitas Peserta DIdik Dalam Menyelesaikan Soal-soal Aplikasi Pada Materi Balok di Kelas VII MtsN Al Huda Bandung Tulungagung tahun ajaran 2013/2014(Skripsi:Tulungagung, 2014), 32*

Tabel 2.1 Karakteristik Aspek Kreativitas

Aspek Kreativitas	Karakteristik
1	2
Kelancaran	1. Merumuskan banyak jawaban, gagasan menyelesaikan masalah dan pertanyaan. 2. Meberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
Keluwesan	1. Menghasilkan gagasan, jawaban, pertanyaan yang variasi. 2. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. 3. Mampu mengubah cara pendekatan.
Orisinilitas	1. Mampu melakukan ungkapan yang baru dan unik. 2. Mampu membuat kombinasi yang tidak lazim (jarang) pada bagian-bagian atau unsur-unsur.

Siswa yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran serta aktifitas yang kreatif. Mereka lebih berani mengambil resiko daripada siswa pada umumnya. Merka yang kreatif selalu bersifat positif terhadap pemecahan masalah, menganggap masalah sebagai suatu tantangan untuk mendapatkan pangalamn baru dan pengalaman belajar, serta orang yang kreatif tidak lari dari masalah karena mereka menganggap pemecahan masalah sebagai petualangan intelektual dan emosional.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkambang secara otomatis tetapi membutuhkan ransangan dari lingkungan. Beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi

perkembangan kreativitas.[20] Berpikir kreatif berpikir dalam arah yang berbeda-beda, akan diperoleh jawaban yang unik yang berbeda-beda tetapi benar.[21]

Ketrampilan berfikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan dan ditingkatkan melalui pembelajaran. Sebagai cara untuk membantu peserta didik dalam pemecahan masalah di masa yang akan datang. Ketrampilan berfikir kreatif dapat meningkatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik yang salah satunya adalah mampu memecahkan masalah yang dihadapi.[22]

Kecakapan kreatif seorang siswa mampu berkembang dengan lima bentuk interaksi dengan guru, antara lain (1) menghormati pertanyaan yang tidak biasa, (2) menghormati gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari peserta didik, (3) member kesempatan kepada peserta didik untuk belajar atas perkara sendiri, (4) member penghargaan kepada peserta didik, (5) meluangkan waktu bagi peserta didik untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.[23]

Kegiatan Pembelajaran siswa dituntut untuk aktif, penilaian siswa dilihat dari sejauh mana keaktifan siswa dalam pembelajaran, seperti siswa turut dalam mengerjakan tugas belajatnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada peserta didik lain atau guru, berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, melatih diri dalam memecahkan soal, menerapkan apa yang diperolehnya.[24]

---

[20] Mohammad Al i dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja…*, .53

[21]Slameto, *Belajar Faktor-Faktor Yang Mempengarhinya*. (Jakarta : PT Rineka Cipta), 2003

[22]Septiani W. T, et, all. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Ketrampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya*, Jurnal Pena Ilmiah, Vol. 1 No. 1. 2016

[23] Yayuk Herlina, *Pengaruh Penguasaan Konsep …,* 35

[24]Mukhlison effendi, *Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. Jurnal Pendidikan Islam.* Vol.7 No. 2, Oktober 2013

Kreativitas dapat berkembang apabila orang tua dan guru bersifat demokratis terhadap anak atau siswa, dimana anak atau siswa selalu mendapat perlakuan yang seharusnya ia dapat, seperti halnya mendengarkan omongannya, menghargai pendapatnya, memberikan stimulus sehingga anak atau sisiwa itu sendiri mampu mengungkapkan pendapatnya maupun pemikirannya. Selain itu orang tua dan guru juga harus mendorong anak untuk mandiri dalam melakukan segala sesuatu, dan memberikan apresiasi dalam segala apa yang dilakukan untuk meningkatkan semangatnya kembali.

3. Indikator Kreativitas[25]

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
b. Sering mangajukan pertanyaan yang berbobot.
c. Memberikan banyak gagasan, dan usul terhadap suatu masalah.
d. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
e. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan.
f. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.
g. Memiliki rasa humor tinggi.
h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain (orisinal).
j. Dapat bekerja sendiri.
k. Senang mencoba hal-hal baru.

[25]Hamzah B.uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM.* 2015 *(*Jakarta : PT Bumi Aksara), 254

l. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Kegiatan pembelajaran bagi siswa akan lebih bermakna dan hasilnya akan bertahan lama dalam ingatan mereka ketika mereka dapat terjun langsung dalam mendapatkan pengetahuan dan pengalaman sendiri. Sehingga siswa akan lebih semangat dalam belajar dan akan memberikan pengalaman yang lebih bermakna.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologi memiliki arti "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu". Belajar dalam Thesaurus Bahasa Indonesia adalah menuntut ilmu, bersekolah, berlatih. Untuk menjelaskan apa yang dimaksud dalam belajar disini dipaparkan pengertian belajar: [26]Jadi belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dan proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.[27] Dalam Q.S. Al-Nahl: 78 Allah berfirman: " *dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur".*[28]Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.[29]

Setiap siswa disekolah memiliki kesempatan yang sama untuk berprestasi. Siswa dituntut untuk mengkontruksikan sendiri pemahamannya, sehingga

[26]Muhaimin, dkk, *Strategi belajar Mengajar* (Surabaya: CV Citra Media 1996). 37
[27]Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007). 27-28
[28]Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: PT Toha Putra, 1995)
[29]Purwanto dan Budi Santosa (*ed.*), *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), cetakan ke-1, 34

pengetahuan akan berdampak terhadap hasil belajar. Namun untuk mencapai hasil belajar yang tinggi bukanlah satu hal yang mudah, ada banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah kecedaan.[30]

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat yang sangat diperlukan untuk mengaktualisasikan hasil belajar. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil *(product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sementara belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.[31]

Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang diketahui si subjek belajar, tujuan, motivasi yang dipengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari. Sehingga hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa dapat

[30]Andoko A. S., Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kansai Pekanbaru. JPPM Vol. 11 No. 1, 2018. 11

[31]*ibid.,* 44-45

berupa pengalaman kecakapan serta kemampuan siswa setelah mengalami proses belajar mengajar yang dipeoleh dari kompetensi-kompetensi yang didapatkan yang bisa berupa pengetahuan, ketrampilan dan karakter tingkah laku. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor baik sekolah, lingkungan, keluarga maupun dari siswa itu sendiri.[32]

Proses belajar mengajar memiliki unsur utama, yaitu tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian. Tujuan sebagai arah dari proses belajar-mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar-mengajar agar sampai kepada tujuan yang telah ditetapkan. Metode dan alat adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan, sedangkan penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dibagi menjadi 3 macam, yaitu a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yaitu a) informasi verbal, b) keterampilan intelektual, c) strategi

[32]Syamsu Rijal dan Suehadir B, hubungan antara Sikap, kemandirian Belajar, dan Gaya belajar dengan Hasil Belajar kognitif Siswa, Jurnal Bioedukatika, Vol. 3 No. 2 desember 2015. 15

kognitif, d) sikap, dan e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan masalah tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.[33]

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tinggkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.[34]

Setiap individu yang melakukan suatu kegiatan terntentu akan memperoleh suatu hal, begitu pula dengan hasil belajar. Hasil belajar mempunyai ukuran keberhasilan peserta didik melaksanakan belajar, hasil belajar diperoleh melalui

[33]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), cetakan ke-17,. 22

[34]*Ibid ...*, 22-23

seperangkat tes dan hasil-hasil tesnya akan memberikan informasi yang telah dikuasi oleh peserta didik.[35]

Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengukur sejauh mana menguasai bahan yang telah diajarkan. Oleh sebab itu, seorang guru memerlukan alat ukur yang baik untuk mengaktualisasikan hasil belajar diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat ukur yang baik dan memenuhi syarat.[36] Alat ukur tersebut dapat berupa tes. Tes hasil belajar merupakan tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari siswa. Tes diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa atas materi tersebut. dari penjelasan tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh siswa adalah tes.[37]

Lingkungan belajar merupakan yang paling dominan dalam mempengaruhi kualitas belajar setiap individu. Salah satu lingkungan belajar yang sangat dominan yaitu kualitas pengajaran. Rendah tingginya keefektifan proses belajar mengajar sangat mempengaruhi dalam mencapai tujuan belajar siswa dikelas. Untuk mendapatkan suatu hasil belajar yang maksimal maka harus memperhatikan keberhasilan siswa dalam menyerap setiap pelajaran yang diberikan.

---

[35]Suparman, *Penerapan Model Pembelajaran Akti*f Everyone is a Teacher Here untuk Meningkatkan Keaktifan dan hasil belajar Kompetensi Dasar Sistem Pengisian Kelas X SMK Perindustrian Yogyakarta 2011/2012, Yogyakarta 2012, 28

[36]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil …, 44*

[37]*Ibid…, 66*

D. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan dimasukkan dalam mata pelajaran wajib di sekolah. Hal ini dilakukan untuk membentuk karakter bangsa ada dalam setiap generasi penerus bangsa.[38]

Mata pelajaran PKn di Sekolah berfungsi untuk mengembangkan sikap dan nilai moral, sedangkan tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan pengalaman kepada siswa dalm merencanakan dan menerapkan sikap yang baik untuk membentuk moral dan watak yang baik pula.[39] Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah slah satu mata pelajaran yang masuk dalam program pendidikan sosial atau dikenal dengan *Civic Education.* PKn program pendidikan yang bertujuan untuk membena warga negara, sebagai ilmu pengetahun PKn merupakan bagian dari ilmu politik yang substandinya menyangkut kependudukan dan warga negara pemerintah dan dan negara maka objek studinya adalah warga negara dalam hubungannya dengan organisasi sosial, ekonomi, agama, budaya dan negara. PKn terdahulu dikenal dengan pendidikan kewiraan yaitu pembelajaran yang menyangkut pemahaman tentang persatuan dan kesatuan, kesadaran sebagai warga negara yang meliputi filsafat pancasila sebagai dasar negara dan bernegara, pendidikan kewarganegaraan adalah sumber nilai dan pedoman dalam mengembangkan program studi. Guna untuk mengantarkan seseorang menetapkan kepribadiannya sebagai manusia seutuhnya. Ini berdasarkan suatu realita yang dihadapi, bahwa sebagai generasi

---

[38]Sri Yunita, Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kepribadian terhadap Hasil belajar Kognitif dan efektif Pendidikan Kewarganegaraan Mahasiswa Jurusan PKn FIS UNIMED, JUPIIS. Vol. 5 No. 1. Juni 2013. 94

[39] Orpalina, *Meningkatkan Hasil Belajar PKn Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Pada SIswa Kelas V SD INPRES TAVANJUKA,(*Universitas Tado : Nitro pdf Professional)

bangsa yang memiliki visi intelektual, religius, berkeadaban, berkemanusiaan, dan cinta tanah air. Dasar pemikiran pendidikan kewarganegaraan yaitu setiap warga negara dituntut untuk dapat hidup berguna dan bermakna bagi negara dan bangsanya, serta mampu mengantisipasi perkembangan dan perubahan masa depan.[40]

Berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar dalam pembelajaran PKn selain dilihat dari keaktifan siswa juga dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar meruapakan taraf keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.[41]

E. Kajian Materi

Hak Dan Kewajiban Sebagai Warga Masyarakat

A. Pengertian Hak dan Kewajiban

Hak adalah segala sesuatu yang secara sah harus diterima oleh seseorang dengan memperhatikan hak orang lain.

Kewajiban adalah segala sesuatu yang harus di laksanakan atau lakukan oleh seseorang sesuai dengan aturan yang berlaku. Apabila kewajiban dilanggar maka akan mendapatkan sangsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

B. Hak dan kewajiban anak dirumah

a. Hak anak dirumah

[40]Wiragustika, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, (Universitas Ganesha: 2014)

[41]Dinda Septianingrum dan Siripno, Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Aktif tipe Everyone is a tecaher Here Dalam Pembelajaran PKn terhadap keaktivan dan PrestasiBelajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Godean. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum 2016. Yogyakarta 2016

i. Hak mendapat kasih sayang

Kasih sayang yang diberikan orang tua kepada anaknya memang tak dapat dinilai lagi. Saat masih kecil orang tua menjaga, menyuapi, mengajak bermain dan memeluk dengan penuh kasih sayang. Setelah anak tumbuh besar, orang tua tetap menyayangi walaupun dengan cara yang berbeda. Mereka tak lagi menyuapi tetapi memberikan makanan yang bergizi agar mampu tumbuh sehat dan kuat. Kasih sayang yang telah diberikan orang tua harus disyukuri dengan cara menghormati dan menghargai mereka dan berterima kasih atas segala bentuk kasih sayang yang telah mereka berikan.

ii. Hak mendapat perlindungan

Manusia membutuhkan perlindungan dari segala bahay yang membuat kita sakit. Anak juga mendapat perlindungan berupa tempat tunggal yang sehat dan nyaman, baju yang layak, serta keamanan agar dapat tumbuh dengan baik. Orang tua berkewajiban memberikan perlindungan tersebut sesuai dengan kemampuannya.

iii. Hak untuk bermain

Masa anak-anak adalah masa bermain yang akan dilewati oleh setiap orang. Bermain adalah hak setiap anak. Oleh karena itu, setelah bermain, seorang anak berkewajiban untuk merapikan kembali ruangan dan barang-barang yang telah dpakai sehingga semua orang merasa nyaman.

iv. Hak mendapat kesehatan

Kesehatan adalah sesuatu yang sangat penting bagi kita. Saat tubuh kita sehat, kita dapat belajar, bermain, dan mengerjakan segala sesuatu dengan nyaman. Sebaliknya saat tubuh kita sakit, kita tidak mungkin dapat belajar dengan baik. Kita juga tidak mungkin bermain saat tubuh kita sakit. Kesehatan adalah hak anak, saat kita sakit berhak mendapatkan pengobatan yang terbaik agar kita bisa kembali sehat.

v. Hak mendapat pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar agar setiap anak dapat tumbuh menjadi orang yang berguna. Orang tua mendidik kita dirumah dan menyekolahkan kita untuk mendapatkan pendidikan yang terbaik.

b. Kewajiban anak dirumah

i. Kewajiban belajar

Anak memiliki hak untuk bermain tetapi tidak boleh lupa akan kewajibannya untuk belajar. Belajar sangat penting bagi anak agar anak menjadi anak yang memiliki kemampuan dan pengetahuan sebagai bekal hidupnya kelak.

ii. Kewajiban membantu orang tua

Orang tua tentu sangat menyayangi anak-anaknya. Orang tua bekerja keras mencari nafkah, melindungi, dan mendidik anak-anaknya agar kelak menjadi anak yang mandiri dan berguna. Oleh

karena itu, setiap anak berkewajiban membantu orang tua di rumah sesuai dengan kemampuannya.

iii. Menjalankan perintah agama

Manusia adalah makluk ciptaan Tuhan yang Maha esa. Sebagai seorang anak kita diajarkan oleh orang tua untuk menjalankan segala yang diperintah dan menjauhi segala yang dilarang. Oleh karena itu kita diwajibkan untuk menjalankan segala perintah agama sesuai agama yang dipeluk, seperti beribadah, mengaji, jujur tidak berbohong.

C. Hak dan kewajiban anak disekolah

a. Hak anak disekolah

i. Berhak mendapat pendidikan

Sekolah adalah tempat bagi setiap anak untuk belajar. Berbagai fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah dapat digunakan untuk menunjang kelancaran belajar anak. Sekolah berkewajiban memberikan pendidikan terbaik bagi seluruh siswa-siswanya.

ii. Berhak mendapat kasih sayang

Anak-anak disekolah berhak mendapat kasih sayang dari guru sebagai pendidik atau orang tua kedua mereka setelah orang tua dirumah. Dengan suasana yang penuh kasih sayang proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan anak dapat belajar dengan lebih maksimal. Kasih sayang yang diberikan guru juga

akan menumbuhkan rasa percaya diri dan rasa saling menyayangi diantara siwa-siwa di sekolah.

iii. Berhak mendapat perlindungan

Perlindungan berupa rasa aman dan nyaman saat belajar di sekolah juga hak dari setiap anak. Di sekolah, tidak boleh ada anak yang merasa terganggu atau terancam oleh anak lainnya. Sekolah berkewajiban menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan agar setiap iswa dapat belajar dengan tenang.

b. Kewajiban anak disekolah

i. Mentaati tata tertib sekolah

Sekolah mempunyai tata tertib agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Setiap warga sekolah wajib mengikuti semua tata tertib yang ada.

ii. Menghormati dan mematuhi nasehat guru

Guru adalah orang yang mendidik siswa dengan penuh kasih sayang. Guru juga telah mendidik siswa dengan segala ilmu yang dimilikinya agar kelak menjadi orang yang memiliki pengetahun dan keahlian. Maka siswa harus senantiasa menghormati dan mematuhi nasehat guru bagi orang tua siswa di sekolah

iii. Menjaga kebersihan sekolah

Kebersihan sekolah adalah tanggung jawab setiap warga sekolah. Keadaan sekolah yang terjaga kebersihannya akan membuat suasana belajar menjadi nyaman. Kebiasaan baik

menjaga kebersihan sekolah juga akan menumbuhkan kesadaran pada diri siswa untuk menantiasa menjaga kebersihan di mana pun mereka berada.

D. Hak dan kewajiban anak di masyarakat

Anak merupakan bagian dari warga msyarakat. Oleh karena itu anak juga memiliki hak dan kewajiban di lingkungan masyarakat. Anak berhak mengembangkan kemampuannya di masyarakat baik dalam bentuk hobi atau kegemaran ataupun kemampuan bersosialisasi. Lingkungan masyarakat juga berkewajiban memberikan fasilitas yang memadai bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi mereka.

Selain memiliki hak anak juga berkewajiban mematuhi peraturan uang berlaku dilingkungan masyarakat. Anak harus belajar tertib dan tidak menggagu orang lain saat mereka bermain. Anak juga harus senantiasamenjaga kebersihan lingkungan sekitar agar suasana tempat tingga mereka menjadi nyaman.

E. Menghargai hak dan kewajiban warganegara

a. Akibat warga negara yang tidak melaksanakan kewajiban

Setiap warga negara harus mengetahui dan melaksanakan kewajibannya. Apabila warga negara tidak melaksanakan kewajibannya maka akan berakibat fatal. Misalnya kewajiban seorang ketika berkendaraan roda dua dijalan raya adalah harus memakai helm. Apabila aturan itu dilanggar, maka akan mendapatkan sangsi. Sangsi yang didapat berupa ancaman hukuman dan benda.

b. Akibat warga negara tidak mmperoleh haknya.

Mendapatkan pendidikan yang layak merupakan salah satu hak warga negara. Apabila pemerintah tidak mampu memberikan pendidikan yang layak maka sebagai warga Negara berhak menuntut pemerintah. Caranya biasanya dengan ujuk rasa atau dengan cara lain. Dengan kata lain, kegiatan unjuk rasa merupakan salah satu bentuk menuntut hak. Menuntut hak dengan cara demonstrasi telah diatur undang-undang. Setiap warga negara dilindungi untuk menuntut haknya.

F. Penelitian Terdahulu

Model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) telah mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh:

1. Aditia Nuswantara, Universitas Negeri Yogyakarta (2016) dengan judul Penerapan model *Everyone Is a Teacher Here* untuk mengetahui Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Jaringan Dasar Siswa Pada Pembelajaran Jaringan Dasar Siswa Kelas X Program Keahlian TKJ Di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara. Penelitian bertujuan untuk mengatakan penerapan model *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) untuk mengetahui partisipasi siswa pada pembelajaran jaringan dasar. Hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa kecenderungan partisipasi siswa pada kategori sangat aktif. Hal ini dibutikan dari nilai t_{hitung} sebesar 29,034 dan t_{tabel} pada df 65 sebesar 2,000 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signivikansi 5% (0,000 < 0,05).
2. Retno Yunia Sari, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekan Baru (2011) dengan judul Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif

Tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SIswa Pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia Dikelas X SMA N 6 PEKANBARU. Penelitian ini bertujuan untuk mengatakan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan ikatan kimia. Hasil dari penelitian bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dapat meningkatkan hasil belajar kimia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belahar yaitu sebelum menerapkan model pembelajaran ETH sebesar 57,5% dan setelah menerapkan model pembelajaran ETH 65,75%.

3. Gita Raviesta Putri, dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Yang Berdampak Pada Sikap Siswa Madrasah Aliyah Dalam Pembelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengatakan penerapan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis yang berdampak pada sikap. Hasil penelitian bahwa dengan menggunakan model *pembelajaran Everyone is a Teacher Here* (ETH) kemampuan komunikasinya meningkat.
4. Suparman, Universitas Negeri Yogyakarta (2012), dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Aktif *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kompetensi Dasar System Pengisian Kelas X Perindustrian Yogyakarta 2011/2012.

Tujuan penelitian ini untuk mengatakan penerapan model pembelajaran aktif *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kompetensi dasar system pengisian. Hasil dari penelitian bahwa keaktifan siswa dalam belajar meningkat, aktifitas positif meningkat dan hasil belajar juga meningkat. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai awal 64,5 meningkat menjadi rata-rata nilai 74,5. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 15,5%. Ketuntasan belajar dalam kelas meningkat dari 60,7% menjadi 85,7 %, atau terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 41,2%. Theresia Setianingrum, Agus Efendi, Rima Sri Agustin, dengan judul Model Pembelajaran Kooperatif Everyone Is Teacher Here Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas XI Teknik Konstruksi Beton SMKN 5 SURAKARTA. Tujuan penelitian ini untuk mengatakan model pembelajaran kooperatif *Everyone Is Teacher Here* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Hasil dari penelitian ini adalah dengan model kooperatif *Everyone Is Teacher Here* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas XI teknik konstruksi batu beton SMKN 5 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan siswa dari 28 siswa: Ranah kognitif pada pra siklus 35,71%, siklus I 67,86%, dan siklus II 82,14%; Ranah afektif pada pra siklus 39,29%, siklus I 57,14%, dan siklus II 78,57%; Ranah psikomotorik pada pra siklus 32,14%, siklus I 57,14%, dan siklus II 82,14%; dan

keaktifan pada pra siklus 53,57%, siklus I 60,71%, dan siklus II 78,57%.

Table 2.2 : Penelitian Terdahulu

No.	Penulis	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Hasil Penelitian
1.	Aditia Nuswantara	Penerapan model *Everyone Is a Teacher Here* untuk mengetahui Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Jaringan Dasar Siswa Pada Pembelajaran Jaringan Dasar Siswa Kelas X Program Keahlian TKJ Di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara	1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Everyone is A Teacher Here* (ETH) pada siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara? 2. Bagaimana partisipasi siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Everyone is A Teacher Here* (ETH) dengan menggunakan model konvensional pada siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara?	Hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa kecenderungan partisipasi siswa pada kategori sangat aktif. Hal ini dibutikan dari nilai t_{hitung} sebesar 29,034 dan t_{tabel} pada df 65 sebesar 2,000 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signivikansi 5% (0,000 < 0,05).
2.	Retno Yunia Sari	Penerapan Strategi Pembelajaran AKtif TIpe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SIswa Pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia Dikelas X SMA N 6 PEKANBARU	1. Bagaimana dengan penerapan startegi pembelajaran aktif tipe TIpe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia Dikelas X SMA N 6 PEKANBARU?	Hasil dari penelitian bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif TIpe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dapat meningkatkan hasil belajar kimia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belahar yaitu sebelum menerapkan model pembelajaran ETH sebesar 57,5% dan setelah menerapkan model pembelajaran ETH 65,75%.
3.	Gita Raviesta Putri	Penerapan Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Yang Berdampak Pada Sikap Siswa Madrasah Aliyah Dalam Pembelajaran Matematika	1. Apakah ada kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik daripada yang memperoleh model pembelajaran biasa? 2. Apakah sikap siswa yang memperoleh model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) lebih baik daripada yang memperoleh model pembelajaran biasa?	Hasil penelitian bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) kemampuan komunikasinya meningkat.

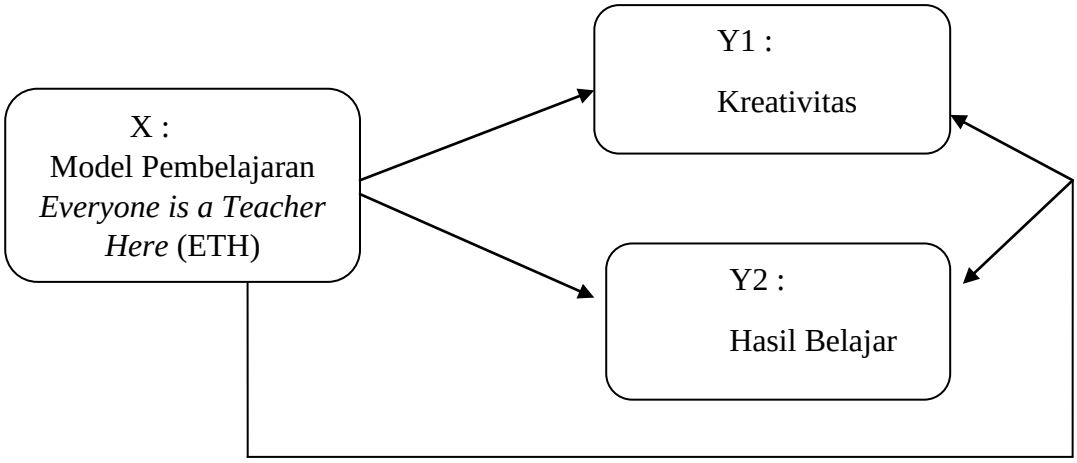
No.	Penulis	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Hasil Penelitian
4.	Suparman	Penerapan Model Pembelajaran Aktif *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kompetensi Dasar System Pengisian Kelas X Perindustrian Yogyakarta 2011/2012	1. Bagaimana penerapan model Pembelajaran Aktif *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) pada standart Kompetensi System Pengisian Kelas X Perindustrian Yogyakarta 2011/2012? 2. Seberapa besar peningkatan keaktifan siswa dengan menerapkan model *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) pada pembelajaran standart Kompetensi System Pengisian Kelas X Perindustrian Yogyakarta 2011/2012? 3. Apakah penerapan model *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada standart Kompetensi System Pengisian Kelas X Perindustrian Yogyakarta 2011/2012?	Hasil dari penelitian bahwa keaktifan siswa dalam belajar meningkat, aktifitas positif meningkat dan hasil belajar juga meningkat. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai awal 64,5 meningkat menjadi rata-rata nilai 74,5. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 15,5%. Ketuntasan belajar dalam kelas meningkat dari 60,7% menjadi 85,7 %, atau terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 41,2%.
5.	Theresia Setianingrum, Agus Efendi, Rima Sri Agustin	Model Pembelajaran Kooperatif*Everyone Is Teacher Here* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas XI Teknik Konstruksi Beton SMKN 5 SURAKARTA	1. Apakah ada peningkatan hasil belajat siswa kelas XI teknik konstruksi batu beton SMKN 5 Surakarta dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone Is Teacher Here* padamata pelajaran konstruksi beton bertulang? 2. Apakah ada peningkatan keaktifan siswa kelas XI teknik konstruksi batu beton SMKN 5 Surakarta dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is Teacher Here* pada pelajaran konstruksi betom bertulang?	Hasil dari penelitian ini adalah dengan model kooperatif *Everyone Is Teacher Here* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas XI teknik konstruksi batu beton SMKN 5 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan siswa dari 28 siswa: Ranah kognitif pada pra siklus 35,71%, siklus I 67,86%, dan siklus II 82,14%; Ranah afektif pada pra siklus 39,29%, siklus I 57,14%, dan siklus II 78,57%; Ranah psikomotorik pada pra siklus 32,14%, siklus I 57,14%, dan siklus II 82,14%; dan keaktifan pada pra siklus 53,57%, siklus I 60,71%, dan siklus II 78,57%.

Peneliti dalam penelitian ini berperan mencari peluang atau yang belum diteliti dari peneliti sebelumnya. Meskipun dalam penelitian ini peneliti dengan peneliti dahulu menggunakan model pembelajaran yang sama Yaitu Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here*. Namun demikian tetap terdapat beberapa perbedaan. Adapun perbedaan terletak pada objek, lokasi, dan tujuan yang dicapai.

G. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dari penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di MI Roudlotul Ulum Jabalsari".

Dari beberapa penjelasan diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 : Kerangka Konseptual Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan penelitian.[42] Untuk menguji kebenaran suatu hipotesis diperlukan suatu informasi yang digunakan untuk mengambil sutau kesimpulan. Hipotesis yang digunakan untuk mengajukan penelitian adalah :

H_α : ada pengaruh model pembelajaran *Everyone is A Teacher Here* terhadap kreativitas belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari.

H_α : ada pengaruh model pembelajaran *Everyone is A Teacher Here* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari.

H_α : ada pengaruh model pembelajaran *Everyone is A Teacher Here* terhadap kreativitas dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari.

[42] Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian, (*Yogyakrta:Teras, 2009), 89.