

***Implementation of the Everyone is a Teacher Here (ETH) Strategy
Assisted by Truth or Dare Cards to Improve Cognitive Learning
Outcomes on the Earth and Solar System***

Afifah Misti, Yennita Yennita, Syahril Syahril

Email: afifah.misti0977@student.unri.ac.id ; yennita@lecturer.unri.ac.id ;
syahril@lecturer.unri.ac.id

Mobile Phone: 085264523620

*Physics Education Study Program
Department of Mathematics and Science Education
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstrac: This study aims to describe students' cognitive learning outcomes after the implementation of the Everyone is a Teacher Here strategy assisted by Truth or Dare card media, as well as to identify differences in cognitive learning outcomes between the class using the Everyone is a Teacher Here strategy assisted by Truth or Dare cards and the class that continued to use conventional methods. The research was conducted at MTsN 2 Kuantan Singingi from April to September 2025. The method employed was a quasi-experimental design with a non-equivalent posttest-only control group design. The data were obtained from the posttest results of both classes. Data analysis was carried out using descriptive and inferential statistics. The results showed that the average cognitive learning score of the experimental class was 74.4, categorized as good, while the control class achieved an average score of 63.4, categorized as fair. Inferential analysis using a t-test produced a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference between the experimental and control classes. It can be concluded that the implementation of the Everyone is a Teacher Here strategy assisted by Truth or Dare card media is proven to be effective in improving students' cognitive learning outcomes.

Keywords: Everyone is a Teacher Here (ETH) Strategy, Truth or Dare Card Media, Earth and Solar System Materia

Penerapan Strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) Berbantuan Media Kartu *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Bumi dan Tata Surya

Afifah Misti, Yennita Yennita, Syahril Syahril

Email: afifah.misti0977@student.unri.ac.id ; yennita@lecturer.unri.ac.id ;
syahril@lecturer.unri.ac.id

Mobile Phone: 085264523620

Program Studi Pendidikan Fisika
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif peserta didik setelah penerapan strategi *Everyone is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* serta mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif antara kelas yang menggunakan strategi *Everyone is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang tetap menggunakan metode konvensional. Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Kuantan Singingi pada bulan April sampai September 2025. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *non-equivalent posttest only control group design*. Data yang digunakan berupa hasil *posttest* dari kedua kelas. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen adalah 74,4 dengan kategori baik, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 63,4 dengan kategori cukup. Analisis inferensial dengan uji-t menghasilkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Everyone is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Kata Kunci: Strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH), Media Kartu *Truth or Dare*, Materi Bumi dan Tata Surya

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing global. Di era digitalisasi dan perubahan sosial yang cepat, sistem pendidikan dituntut untuk beradaptasi agar mampu menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain (Fitri, 2021). Hal ini menunjukkan perlunya upaya inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang terjadi melalui interaksi antara guru dan peserta didik (Simanjuntak, 2018). Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), masih banyak siswa yang menganggap mata pelajaran ini sulit (Permana & Sriyati, 2021). Berdasarkan hasil observasi di MTsN 2 Kuantan Singingi, pembelajaran IPA masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti buku paket dan slide presentasi. Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75, dengan rata-rata nilai 65 pada materi Sistem Tata Surya tahun ajaran 2022/2023.

Saat ini, dunia sudah masuk ke abad ke-21 yang dimana segala hal yang ada di dunia mengalami perubahan termasuk pendidikan. Perubahan yang lebih baik di dunia pendidikan haruslah diiringi dengan sebuah inovasi. Pendidikan pada abad 21 merupakan suatu proses yang memperluas dan memperkuat potensi setiap peserta didik untuk membentuk kepribadian yang lebih baik. Seperti yang dijelaskan oleh Syahputra (dalam Rahayu dkk., 2022) terdapat 4 prinsip pokok pembelajaran abad ke-21, yaitu: 1) Pendekatan pembelajaran harus berpusat kepada peserta didik (*instruction should be student-centered*); 2) Peserta didik diajarkan untuk bisa berkolaborasi dengan orang lain (*education should be collaborative*); 3) Metode pembelajaran yang digunakan hendaknya memungkinkan peserta didik untuk terhubung dengan dunia nyata (*learning should have context*); dan 4) Sekolah hendaknya memberikan fasilitas agar peserta didik terlibat dalam lingkungan sosial (*schools should be integrated with society*). Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah komponen dalam dunia Pendidikan yang mendukung terjalannya prinsip pembelajaran abad ke-21. Salah satu komponen yang terpenting dalam hal ini adalah kurikulum.

Sistem Pendidikan di Indonesia telah banyak mengalami perubahan kurikulum di sepanjang sejarahnya, sampai pada kurikulum Merdeka yang merupakan hasil dari proses penyempurnaan dan adaptasi dari kurikulum 2013 yang digunakan sebelumnya (Alimuddin, 2023). Dalam implementasi kurikulum Merdeka, terdapat tiga aspek utama yang perlu diperhatikan: Pertama, kurikulum ini menerapkan program 5P (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan (*soft skills*) dan membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Kedua, materi pembelajaran yang disajikan berfokus pada konsep-konsep dasar, relevan, dan dikaji secara mendalam. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang kokoh dan aplikatif bagi peserta didik. Ketiga, kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru dan peserta didik dalam menentukan aktivitas

pembelajaran. Hal ini memungkinkan proses belajar-mengajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan serta minat peserta didik. (Rahayu dkk., 2022). Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan partisipasi dan tanggung jawab belajar peserta didik.

Di sisi lain, terdapat beberapa kekurangan pada strategi *Everyone is a Teacher Here*. Beberapa kekurangan yang dijelaskan oleh Widiyanti (dalam Asiza dan Irwan, 2019) antara lain: 1) Diperlukan penjelasan materi oleh guru agar pertanyaan yang dibuat siswa tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran; 2) Dibutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan semua pertanyaan, terutama dalam kelas yang besar. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan sebuah media yang dinamakan kartu *Truth or Dare*. Dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare*, pertanyaan sudah disiapkan oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran agar tidak memakan waktu yang lama setelah menjelaskan materi. Kartu *Truth* memuat pertanyaan yang mengungkapkan fakta atau kebenaran, sementara itu kartu *Dare* berisi pernyataan yang bersifat menantang dan memerlukan penjelasan lebih lanjut disertai dengan argumentasi yang mendukung. Kedua jenis kartu ini memiliki fungsi yang berbeda dalam permainan atau aktivitas pembelajaran yang menggunakannya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Tarigan dan Saskia (2019) diperoleh bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa yang lebih dibandingkan dengan hasil belajar dengan menggunakan media visual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif peserta didik setelah penerapan strategi *Everyone is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif antara kelas yang menggunakan strategi tersebut dengan kelas yang menggunakan metode konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTsN 2 Kuantan Singingi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Waktu penelitian dari bulan April sampai September 2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIIA dan kelas VIIC yang dipilih melalui uji normalitas dan homogenitas tingkat kemampuan kognitif kedua kelas. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent posttest only control group design*. Karakteristik pada rancangan ini adalah pada saat penelitian, hanya dilakukan *posttest* tanpa menggunakan *pretest* (Sugiyono, 2021). Desain penelitian *quasi experiment* dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelas Eksperimen	:	X	O ₁
Kelas Kontrol	:	-	O ₂

Gambar 1. Desain Penelitian *Quasi Eksperiment*

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes hasil belajar kognitif peserta didik yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta serta mengetahui

perbedaan hasil belajar kognitif antara kelas yang menggunakan strategi *Everyone is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang tetap menggunakan metode konvensional. Soal *posttest* berupa 25 buah soal objektif yang dibuat berdasarkan indikator capaian pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan tentang hasil belajar kognitif dari kedua kelas, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah data hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Bumi dan Tata Surya. Analisis deskriptif pada penelitian ini berfungsi untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif peserta didik, yang meliputi 6 ranah kognitif, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Analisis Hasil Deskriptif

Analisis deskriptif hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) berbantuan media kartu *Truth or Dare* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Analisis Hasil Belajar Peserta didik pada kedua kelas.

No	Aspek	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		$\bar{X}$	Kategori	$\bar{X}$	Kategori
1.	Mengingat (C1)	86,0	Sangat Baik	74,0	Baik
2.	Memahami (C2)	78,0	Baik	69,0	Cukup
3.	Mengaplikasikan (C3)	70,0	Cukup	63,0	Cukup
4.	Menganalisis (C4)	74,0	Baik	62,0	Cukup
5.	Mengevaluasi (C5)	68,0	Cukup	50,0	Kurang
6.	Menciptakan (C6)	60,0	Cukup	40,0	Sangat Kurang
Rata-rata kategori			74,6 Baik		63,5 Cukup

Tabel 1 menunjukkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menerapkan strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) berbantuan media *Truth or Dare* dan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran secara konvensional. Dilihat dari skor rata-rata setiap indikator, hasil belajar kognitif peserta didik kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan peserta didik kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata sebesar 74,6 dengan kategori baik, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata sebesar 63,5 dengan kategori cukup baik.

Untuk kelas eksperimen nilai tertinggi berada pada tingkatan C1 (mengingat) yaitu sebesar 86,0 dengan kategori sangat baik diikuti dengan tingkatan C2 (memahami) yaitu 78,0 dengan kategori baik. Sedangkan nilai terendah berada pada tingkatan C6 (mencipta) yaitu 60,0 dengan kategori cukup. Hal tersebut

dikarenakan kelas eksperimen menggunakan strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) yang dilengkapi dengan kartu *Truth or Dare* yang berisi pertanyaan yang mengharuskan mereka memahami jawaban yang akan dijelaskan kepada temannya. Hal ini membuat peserta didik mudah mengingat dan memahami materi dengan pengetahuan yang dibagikan langsung kepada temannya. Sementara, pada kelas kontrol guru menjelaskan materi melalui tayangan PPT sehingga diperoleh rata-rata tertinggi pada tingkat C1 (mengingat) dengan kategori baik, sedangkan pada tingkatan C6 (mencipta) masih berada pada kategori sangat kurang dengan nilai rata-rata 40.

Tabel 2. Distribusi frekuensi hasil belajar kognitif peserta didik

Interval	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		(%)	Jumlah	(%)	Jumlah
$85 < x \leq 100$	Sangat Baik	8	2	0	-
$70 < x \leq 85$	Baik	64	16	33,3	9
$55 < x \leq 70$	Cukup	20	5	51,8	14
$40 < x \leq 55$	Kurang	8	2	14,8	4
$0 < x \leq 40$	Sangat Kurang	0	-	0	-

Berdasarkan Tabel 2. hasil belajar kognitif untuk peserta didik pada kelas eksperimen berada pada kategori baik dengan persentase 64% dengan jumlah 16 peserta didik. Sedangkan, hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas kontrol masih didominasi pada kategori cukup dengan persentase 51,8% dengan jumlah 14 peserta didik. Perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 11,1. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik lebih meningkat setelah diterapkan strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) berbantuan media kartu *Truth or Dare*.

Analisis Hasil Inferensial

Analisis inferensial pada penelitian ini terdiri dari 2 uji, yaitu uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis menggunakan SPSS versi 27. Data yang digunakan adalah hasil *posttest* pada materi Bumi dan Tata Surya. Uji normalitas menggunakan *Kolmogrova-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene* untuk melihat kesetaraan dari kedua kelas. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Berbantuan SPSS versi 27

No	Uji Yang Dilakukan	Nilai Signifikansi	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Normalitas	0,100	0,064
2.	Homogenitas	0,132	0,132
3.	Hipotesis	0,001	0,001

Berdasarkan Tabel 3. diperoleh bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal dengan signifikansi 0,100 untuk kelas eksperimen dan 0,064 untuk kelas kontrol, dimana ini telah memenuhi kriteria $p \geq 0.05$. Sedangkan,

untuk uji homogenitas diperoleh bahwa signifikansi dari kedua kelas sebesar 0.132 yang artinya kedua kelas adalah homogen karena telah memenuhi kriteria $p \geq 0.05$. Berdasarkan hasil uji prasyarat ini, maka uji hipotesis menggunakan parametrik Uji-T, yaitu teknik *independent sample t-test* terpenuhi. Setelah dilakukan uji hipotesis menggunakan Uji-T, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.001 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

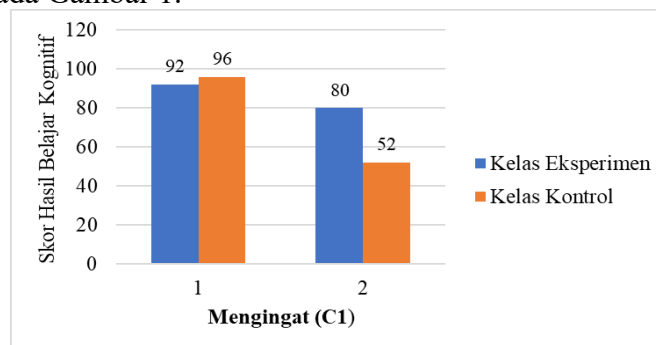
Pembahasan Hasil Penelitian

Data analisis deskriptif yang digunakan pada penelitian ini berasal dari soal *posttest* hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi Bumi dan Tata Surya

Berdasarkan hasil analisis data pada Gambar 4.1, perolehan hasil belajar kognitif peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan pada setiap indikator kognitif C1 sampa C6. Berikut pembahasan secara rinci dari masing-masing aspek indikator.

1. Mengingat (C1)

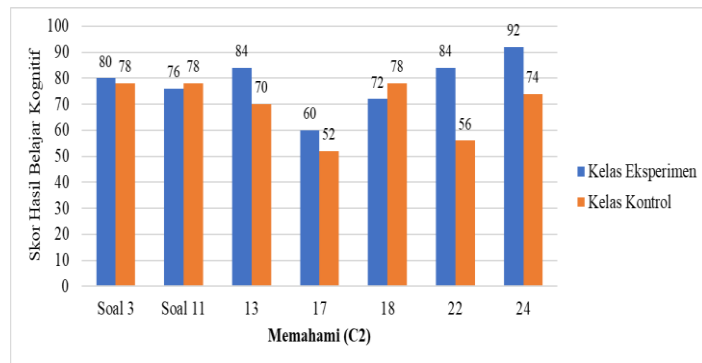
Aspek kognitif pertama yaitu level C1 yang melibatkan kemampuan untuk mengingat informasi. Pada penelitian ini, terdapat 2 soal pada level C1, yaitu soal nomor 1 dan nomor 2. Untuk soal nomor 1, skor kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Tetapi selisihnya tidak terlalu signifikan. Sedangkan untuk soal nomor 2, kelas eksperimen jauh lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Pada ranah ini skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbandingan skor peserta didik pada kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Kognitif Level C1

2. Memahami (C2)

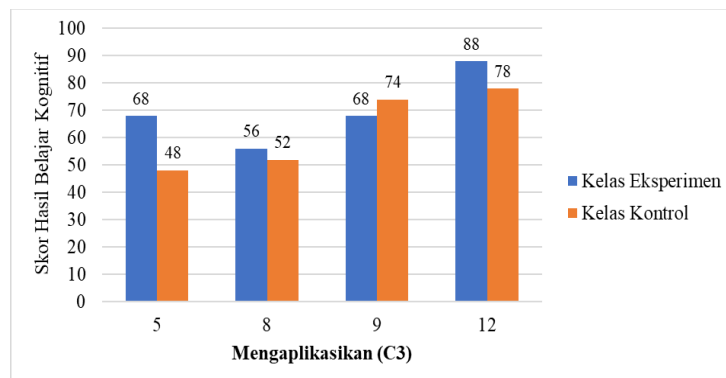
Aspek kognitif yang kedua yaitu level C2 yang mencakup kemampuan menangkap makna dan arti dari materi yang dipelajari. Pada penelitian ini terdapat 7 soal dari 25 soal pada level kognitif C2, yaitu soal nomor 3, 11, 13, 17, 18, 22, dan 24. Rata-rata perolehan skor pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Skor rata-rata kelas eksperimen adalah 78 dengan kategori baik, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 69 dengan kategori cukup baik. Perbandingan skor kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Kognitif Level C2

3. Mengaplikasikan (C3)

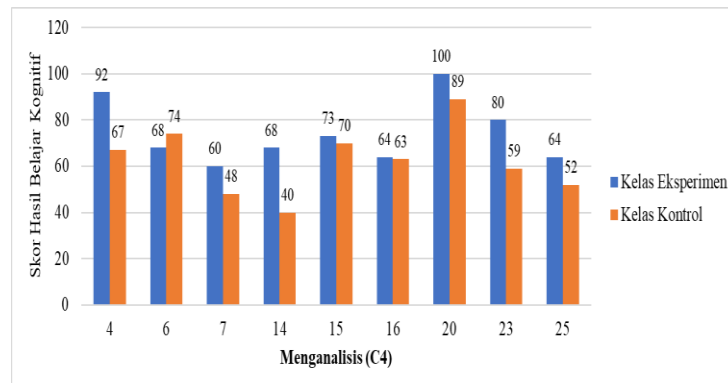
Pada level kognitif C3, peserta didik diminta mempunyai kemampuan menggunakan pengetahuannya dalam situasi yang konkret. Peserta didik dapat menerapkan pengetahuan tentang materi yang dipelajari terhadap kondisi yang sebenarnya. Dalam penelitian ini terdapat 4 soal dari 25 soal *posttest* pada level kognitif C3. Skor rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata skor hasil belajar kognitif kelas eksperimen adalah 71 dengan kategori baik dan kelas skor pada kelas kontrol adalah 63 dengan kategori cukup. Perbedaan skor kedua kelas untuk setiap soal dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Kognitif Level C3

4. Menganalisis (C4)

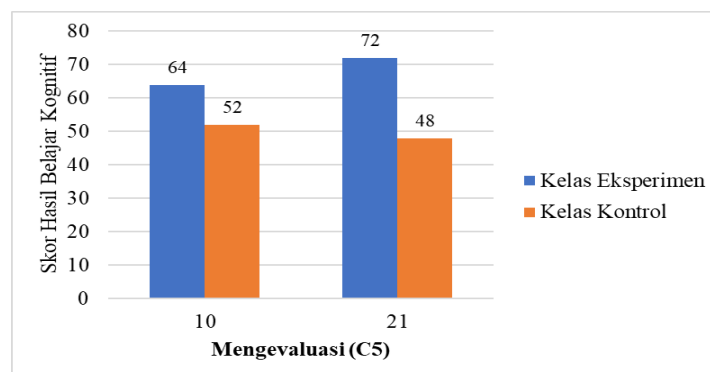
Level kognitif C4 atau menganalisis melibatkan kemampuan memecah informasi menjadi bagian-bagian untuk dipelajari. Kategori menganalisis berkaitan dengan kegiatan mengarahkan peserta didik pada informasi-informasi asal mula dan alasan dari suatu hal ditemukan dan diciptakan (Ats-Tsauri, 2020: 133). Secara keseluruhan skor kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan skor pada kelas kontrol, kecuali pada soal nomor 6 kelas kontrol lebih unggul. Rata-rata skor hasil belajar kognitif kelas eksperimen adalah 74 dengan kategori baik, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 62 dengan kategori cukup baik. Lebih lanjut perbedaan skor kelas eksperimen dan kelas kontrol pada setiap indikator dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik Hasil Belajar Kognitif Level C4

5. Mengevaluasi (C5)

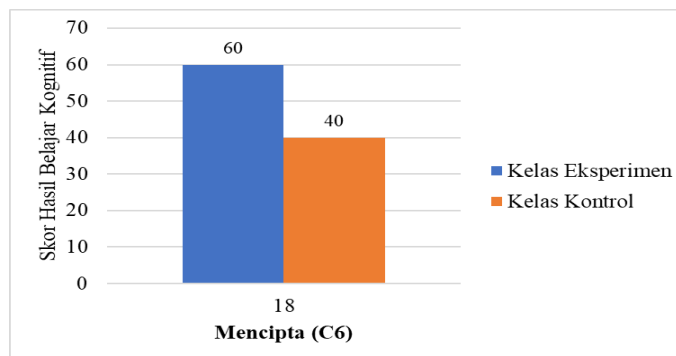
Ranah kognitif selanjutnya adalah C5, yaitu kemampuan untuk membuat suatu pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Pada penelitian ini, terdapat 2 soal dengan kategori C5, yaitu soal nomor 10 dan 21. Perbedaan hasil belajar dari kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 5. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 66 dengan kategori cukup, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 50 dengan kategori kurang. Perbedaan hasil belajar dari kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Hasil Belajar Kognitif Level C5

6. Mencipta (C6)

Pada ranah kognitif C6, yaitu kemampuan mencipta dan menghasilkan gagasan atau produk baru berdasarkan pemahaman akan konsep yang sudah dipelajari. Pada penelitian ini terdapat 1 soal dengan level kognitif C6 yaitu soal nomor 18. Pada penelitian ini kelas eksperimen memperoleh skor hasil belajar kognitif 60 dengan kategori cukup, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 40 dengan kategori sangat kurang. Sehingga rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar dari kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Hasil Belajar Kognitif Level C6

Pada penelitian ini kelas eksperimen dilengkapi dengan kartu *Truth or Dare* yang berisi pertanyaan tentang materi yang sedang dipelajari. Diantaranya ada pertanyaan mengenali contoh aplikasi satelit buatan bagi kehidupan. Dalam hal ini peserta didik berdiskusi bersama kelompok mengenai jawaban dari pertanyaan dilanjutkan dengan menjelaskannya kepada teman sekelas. Setelah itu teman yang lainnya menanggapi sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak dan beragam. Peserta didik sudah terlatih untuk berpikir kritis tentang masalah yang diberikan sehingga bisa lebih mudah menjawab jika diberikan pertanyaan yang serupa. Berbeda dari kelas kontrol yang hanya mengandalkan penjelasan dari guru saja, sehingga membuat mereka kesulitan jika diberikan soal yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizal dkk. (2025) bahwa pembelajaran dengan *student centered*, peserta didik tidak lagi menerima informasi pasif, melainkan didorong untuk terlibat dalam proses pembelajaran, melakukan diskusi mendalam, dan saling berbagi pengetahuan serta perspektif.

Berdasarkan Tabel 1 bahwa penerapan strategi ETH berbantuan media kartu *Truth or Dare* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VII MTsN 2 Kuantan Singingi pada Materi Bumi dan Tata Surya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lalu Ukir (2018) yang menyatakan bahwa strategi *Everyone is a Teacher Here* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dan interaksi antar peserta didik. Selain itu, untuk mengatasi kelemahan strategi ETH yang memerlukan waktu untuk menjawab seluruh pertanyaan dari setiap peserta didik maka digunakan media kartu *Truth or Dare* dimana pertanyaan sudah disiapkan terlebih dahulu oleh guru sebelum memulai pembelajaran. Penggunaan media kartu *Truth or Dare* juga membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dikarenakan peserta didik penasaran dengan jenis kartu yang mereka dapat dan antusias menjawab pertanyaan yang ada pada kartu. Sejalan dengan penelitian oleh Dony dkk (2019) bahwa penggunaan kartu *Truth or Dare* dapat menghidupkan suasana kelas sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Namun ada beberapa soal dimana kelas kontrol lebih unggul dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor di luar penelitian yang tidak dapat ditentukan oleh peneliti seluruhnya. Faktor - tersebut dapat berasal dari internal maupun eksternal dari setiap peserta didik

seperti yang telah dijelaskan. Pada kelas eksperimen pembelajaran dengan strategi ETH berbantuan media Kartu *Truth or Dare* juga dilengkapi dengan LKPD membuat peserta didik kelas eksperimen lebih terlibat langsung dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran dengan strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) berbantuan media kartu *Truth or Dare* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Bumi dan Tata Surya. Hal tersebut dapat terlihat dari rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata 74,4 kategori baik untuk kelas eksperimen dan rata-rata 63,4 kategori cukup untuk kelas kontrol. Selain itu, terdapat perbedaan pada hasil belajar yang menerapkan pembelajaran dengan strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) berbantuan media kartu *Truth or Dare* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional. Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian, penulis menyarankan strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) berbantuan media kartu *Truth or Dare* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran IPA di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J. (2023). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67-75.
- Asiza, N., & Irwan, M. (2019). *Everyone is a Teacher Here*.
- Dony, N., Mashuri, M. T., & Nuriah, N. (2019). Perbandingan Media Kartu Pintar dan *Truth and Dare* Terhadap Hasil Belajar Materi Larutan Penyangga di SMAN 1 Alalak. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 4(2), 115-120.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85-99.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Permana, R. A. H. A., & Sriyati, S. (2021). Persepsi Guru Ilmu Pengetahuan Alam Terhadap Materi Yang Diajarkan. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 588-601.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319
- Rizal, M., Nuriza, R., & Kamal, R. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Berbasis *Student Center* Untuk Meningkatkan Pendekatan Kognitif dan Keaktifan Peserta Didik. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 111-118.
- Simanjuntak, R. (2018). Mengenal Teori-Teori Belajar. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 7(1), 47-60.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA

- Tarigan, D., & Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare (Tod)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. In Seminar Nasional Pgsd Unimed, 2(1), 84-95.
- Ukir, L. U. (2018). Efektivitas Penerapan Strategi *Everyone is a Teacher Here* Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas VIII. A SMPN 1 Gunung Sari Pada Mata Pelajaran IPA. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 6(1), 9-2