

---

**PENERAPAN STRATEGI *EVERYONE IS A TEACHER HERE* (ETH) BERBANTUKAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATERI BUMI DAN TATA SURYA**

Afifah Misti<sup>1</sup>, Yennita Yennita<sup>2</sup>, Syahril Syahril<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Author Address; [afifah.misti0977@student.unri.ac.id](mailto:afifah.misti0977@student.unri.ac.id)

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, UniversitasRiau, Indonesia

---

**Received:** 20 Oktober 2025

**Revised:** 30 Oktober 2025

**Accepted:** 01 Desember 2025

---

**Abstract:** *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:** *Learning Strategy, Everyone is a Teacher Here (ETH), Truth or Dare Card Media, Cognitive Learning Outcomes, Earth and Solar System Material*

**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 Pembelajaran, Everyone is a Teacher Here (ETH), Media Kartu Truth or Dare, Hasil Belajar Kognitif Materi Bumi dan Tata Surya*

## PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain (Fitri, 2021). Hal ini ditunjukkan oleh hasil *The Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 yang menyebutkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 68 dari 79 negara pada kategori membaca (OCDE, 2024). Oleh sebab itu, diperlukan upaya inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Belajar merupakan proses perubahan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang terjadi melalui interaksi antara guru dan peserta didik (Simanjuntak, 2018). Perubahan tersebut akan tampak setelah melakukan aktivitas pembelajaran.

Pendidikan pada abad 21 merupakan suatu proses yang memperluas dan memperkuat potensi setiap peserta didik untuk membentuk kepribadian yang lebih baik. 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*) (Syahputra, 2024). 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. Saat ini, Indonesia sudah berada pada masa 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).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pada tingkat SMP.

IPA merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa (Permana & Sriyati, 2021)(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 PPT, hal ini menyebabkan peserta didik cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar yang menyebabkan hasil belajar IPA masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil UH (ulangan harian) adalah 65 pada materi Bumi dan Sistem Tata Surya TA 2022/2023 dimana nilai ini belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yaitu 75. Artinya, hasil belajar peserta didik pada materi Bumi dan Tata Surya masih perlu untuk ditingkatkan. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan partisipasi dan tanggung jawab belajar peserta didik.

Salah satu strategi pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran adalah *Everyone is a Teacher Here* (ETH). Strategi ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memberikan mereka peran sebagai "guru" bagi teman-teman sekelasnya. Dalam strategi ini, setiap peserta didik diberi kesempatan untuk menjelaskan konsep yang telah mereka pelajari kepada rekan-rekannya, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai penyampai informasi. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan dapat memahami materi dengan lebih baik karena mereka harus menguasai konsep untuk dapat menjelaskannya kepada orang lain. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ukir (2018) diperoleh bahwa, penerapan strategi *Everyone is a Teacher Here* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga materi belajarnya lebih terfokus, lebih banyak menyerap pembelajaran, dan lebih menyenangkan bagi siswa.

Di sisi lain, Widiyanti dalam (Asiza & Irwan, 2019) menyebutkan beberapa kekurangan pada strategi *Everyone is a Teacher Here*. Beberapa kekurangan yang dijelaskan oleh antara lain: 1) Guru harus menjelaskan materi terlebih dahulu 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

Published at <https://ojs.unpari.ac.id/index.php/SJPI/>

permainan atau aktivitas pembelajaran yang menggunakannya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Elma (2018) diperoleh bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa yang lebih dibandingkan dengan hasil belajar dengan menggunakan media visual.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif peserta didik setelah diterapkan strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada materi Bumi dan Tata Surya, serta untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas yang menerapkan strategi *Everyone is a Teacher Here* (ETH) berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional.

## METODE PENELITIAN/EKSPERIMEN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang datanya berupa angka. 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 <sub>1</sub>
Kelas Kontrol	:	-	O <sub>2</sub>

**Gambar 1.** Desain Penelitian *Quasi Eksperimen*

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. Populasi penelitian ini berasal dari kelas seluruh peserta didik kelas VII yang berjumlah 5 kelas dengan total 135 peserta didik. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas VIIC yang berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIA yang berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas kontrol. Sampel ditentukan menggunakan teknik *simple random sampling*, dimana sampel diambil dari anggota populasi secara acak tanpa memperhatikan strata dalam anggota populasi. Pemilihan sampel menggunakan uji normalitas dan homogenitas hasil ulangan pada materi sebelumnya. Instrumen pada penelitian ini adalah soal *posttest* hasil belajar kognitif materi Bumi dan Tata Surya berbentuk pilihan ganda berjumlah 25 soal yang dibuat berdasarkan indikator capaian pembelajaran.

**Tabel 1.** Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Bumi dan Tata Surya

No.	Ranah Kognitif	Jumlah Soal
1.	Mengingat (C1)	2
2.	Memahami (C2)	7
3.	Mengaplikasikan (C3)	4
4.	Menganalisis (C4)	9
5.	Mengevaluasi (C5)	2
6.	Menciptakan (C6)	1
Total		25

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. 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 control (Sugiyono, 2019).

**Tabel 2.** Kategori Hasil Belajar kognitif Peserta Didik

Skor	Kategori
$85 < x \leq 100$	Sangat Baik
$70 < x \leq 85$	Baik
$55 < x \leq 70$	Cukup
$40 < x \leq 55$	Kurang
$0 < x \leq 40$	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Hasil Deskriptif

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 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 3 berikut:

**Tabel 3.** Analisis Hasil Belajar Peserta didik pada kedua kelas.

No	Aspek	Kelas Ekaperimen		Kelas Kontrol	
		X	Kategori	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 3 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 katerori 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 ekperimen 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 4.** 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 4. 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 *Kolmogrove-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene* untuk melihat kesetaraan dari kedua kelas. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Analisis Berbantuan SPSS versi 27

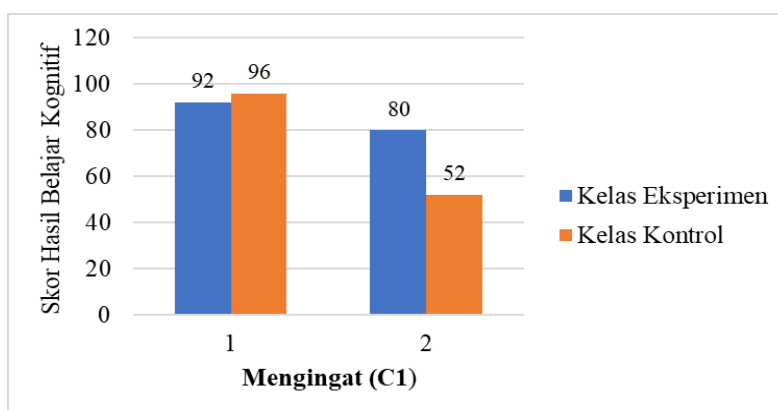
No	Uji Yang Dilakukan	Nilai Signifikansi	
		Kelas Eksprimen	Kelas Kontrol
1.	Normalitas	0,100	0,064
2.	Homogenitas	0,132	0,132
3.	Hipotesis	0,001	0,001

Berdasarkan Tabel 5. 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.

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 3, perolehan hasil belajar kognitif peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan pada setiap indikator kognitif C1 sampai C6. Berikut pembahasan secara rinci dari masing-masing aspek indikator.

## 1. Mengingat (C1)

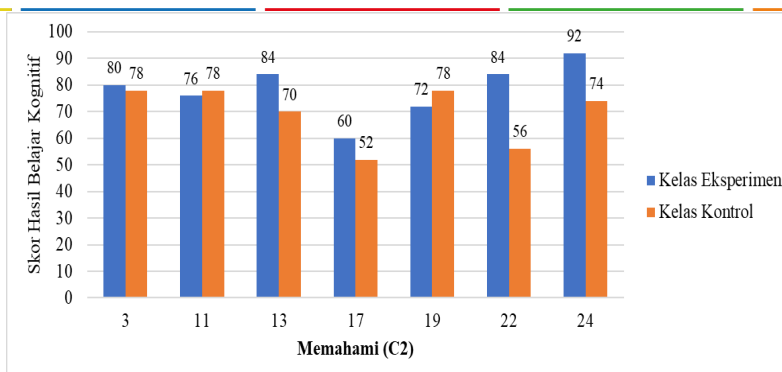
Aspek kognitif pertama yaitu level C1 yang melibatkan kemampuan untuk mengingat informasi. Pada penelitian ini, terdapat 2 soal pada level C1, yaitu soal nomor 1 dan nomor 2. Untuk soal nomor 1, skor kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Tetapi selisihnya tidak terlalu signifikan. 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. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nopiyarti dkk. (2023) bahwa pembelajaran dengan strategi *Everyone is a Teacher Here* membantu siswa meningkatkan daya ingat pada materi yang dipelajari karena siswa diberi pertanyaan tentang materi yang sedang dipelajari di hari itu. Perbandingan skor peserta didik pada kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Grafik Hasil Belajar Kognitif Level C1

## 2. Memahami (C2)

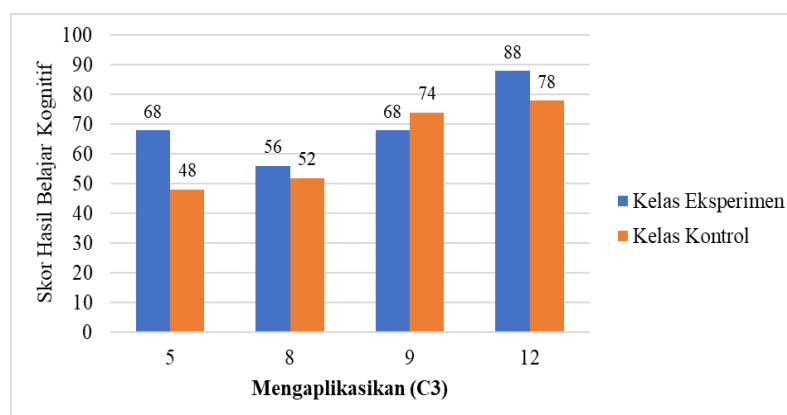
Aspek kognitif yang kedua yaitu level C2 yang mencakup kemampuan menangkap makna dan arti dari materi yang dipelajari. Pada penelitian ini terdapat 7 soal dari 25 soal pada level kognitif C2, yaitu soal nomor 3, 11, 13, 17, 18, 22, dan 24. Rata-rata perolehan skor pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Skor rata-rata kelas eksperimen adalah 78 dengan kategori baik, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 69 dengan kategori cukup baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Delsi dkk. (2024) bahwa pengaruh strategi ETH dan media kartu *Truth or Dare* terlihat ketika siswa menjawab pertanyaan dari kartu pertanyaan yang mereka dapatkan pada kartu yang merangsang kemampuan kognitif seperti berfikir, mengutarakan pendapat, menyusun penjelasan, dan representasi konsep. Perbandingan skor kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Grafik Hasil Belajar Kognitif Level C2

### 3. Mengaplikasikan (C3)

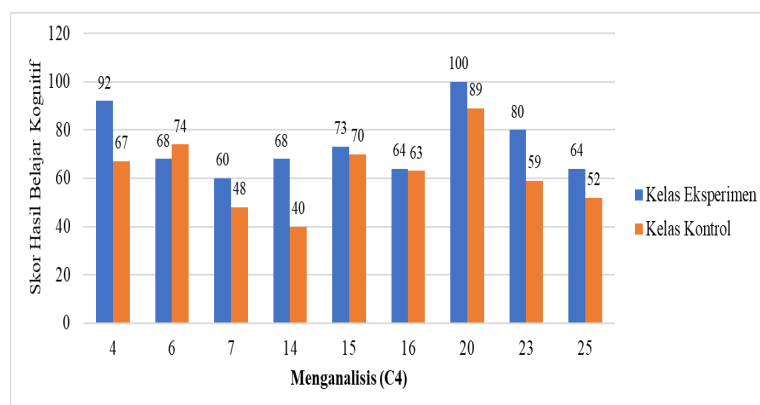
Pada level kognitif C3, peserta didik diminta mempunyai kemampuan menggunakan pengetahuannya dalam situasi yang konkret. Peserta didik dapat menerapkan pengetahuan tentang materi yang dipelajari terhadap kondisi yang sebenarnya. Dalam penelitian ini terdapat 4 soal dari 25 soal *posttest* pada level 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. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Pratiwi (2019) bahwa pada pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* peserta didik dapat menerapkan pengetahuan Sejarah dalam menganalisis peristiwa, sehingga mereka tidak hanya mengingat fakta namun juga menerapkannya dalam pemahaman konstektual melalui kegiatan menjelaskan materi dengan gaya mereka sendiri. Perbedaan skor kedua kelas untuk setiap soal dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Grafik Hasil Belajar Kognitif Level C3

#### 4. Menganalisis (4)

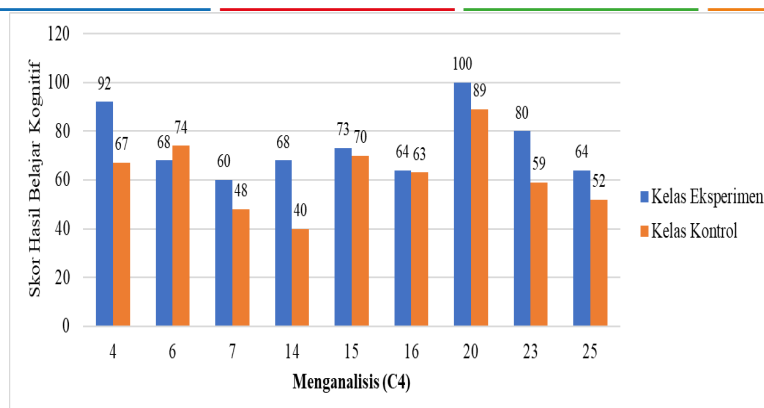
Pada level kognitif C4, secara keseluruhan skor kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan skor pada kelas kontrol, kecuali pada soal nomor 6 kelas kontrol lebih unggul. Rata-rata skor hasil belajar kognitif kelas eksperimen adalah 74 dengan kategori baik, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 62 dengan kategori cukup baik. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Suciningsih dkk. (2023) bahwa peserta didik yang menerapkan pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) memiliki kemampuan menganalisis, menarik kesimpulan, dan memberikan solusi alternatif secara lebih mendalam. Lebih lanjut perbedaan skor kelas eksperimen dan kelas kontrol pada setiap indikator dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Grafik Hasil Belajar Kognitif Level C4

#### 5. Mengevaluasi (C5)

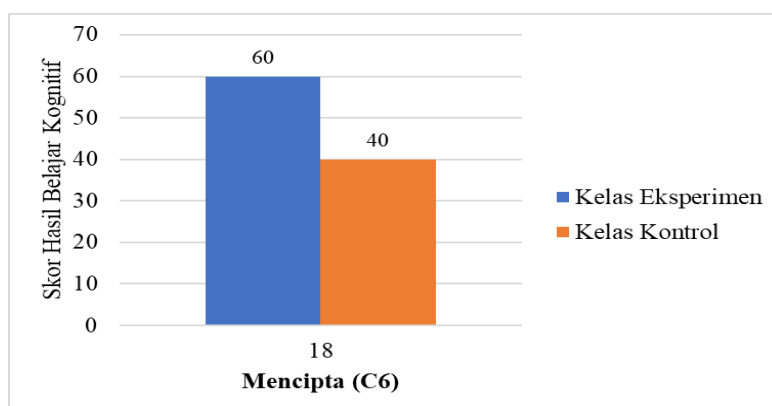
Ranah kognitif selanjutnya adalah C5, yaitu kemampuan untuk membuat suatu pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Pada penelitian ini, terdapat 2 soal dengan kategori C5, yaitu soal nomor 10 dan 21. Perbedaan hasil belajar dari kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 5. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 66 dengan kategori cukup, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 50 dengan kategori kurang. Kelas eksperimen dilengkapi dengan media kartu *Truth or Dare* dan LKPD yang dikerjakan di awal pembelajaran untuk membangun kemampuan awal peserta didik. Sejalan juga dengan penelitian oleh Fitriyani (2021) bahwa media berbasis kartu *Truth or Dare* mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengkritisi argument dalam pembelajaran. Perbedaan hasil belajar dari kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** 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. 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. Perbedaan hasil belajar dari kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 7.



**Gambar 7.** 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. Selain itu, strategi *Everyone is a Teacher Here* juga meningkatkan aktivitas kreatifitas, dan antusias peserta didik sehingga peserta didik merasa senang dan termotivasi untuk belajar. Hal ini menyebabkan hasil belajara peserta didik meningkat (Ratnawaty, 2021).

Berdasarkan Tabel 3 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 Anggreini & Nurdiyah (2020) 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 penenelitian 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 *Trurh or Dare* juga

Published at <https://ojs.unpari.ac.id/index.php/SJPI/>

dilengkapi dengan LKPD membuat peserta didik kelas eksperimen lebih terlibat langsung dalam pembelajaran.

## **SIMPULAN 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.
- Anggreini, D., & Nurdiyah, H. (2020). Eksperimentasi Strategi Pembelajaran *Everyone is A Teacher Here* dan *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2, 445–449.
- Asiza, N., & Irwan, M. (2019). *Everyone is a Teacher Here* (A. Syaddad, Ed.). CV. Kaaffah Learning Center.
- Delsi, K., Sulistri, E., & Mayasari, D. (2024). Penggunaan Strategi *Everyone is A Teacher Here* Berbantuan Media Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 900–908.
- 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.
- Elma, S. (2018). *Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (ToD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah* [Thesis].
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Fitriyani, N. (2021). Pengaruh Media Kartu Truth or Dare dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2).

- Nopiyarti, R. A., Hakim, L., & Rizhardi, R. (2023). Pengaruh Strategi Everyone is a Teacher Here Terhadap Hasil Belajar IPA SD. *Journal of Education Research*, 4(2), 763–769.
- OCDE. (2024). Pisa 2022. *Perfiles Educativos*, 46(183).
- Permana, R., & Sriyati, S. (2021). Persepsi guru ilmu pengetahuan alam terhadap materi yang diajarkan. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 588–601.
- Pratama, R. A., & Pratiwi, I. M. (2019). Hasil belajar sejarah Indonesia melalui pembelajaran aktif tipe everyone is a teacher here berdasarkan kemandirian belajar. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(1), 96–107.
- 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.
- Ratnawaty, R. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Everyone is Teacher Here Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Limbah Di Kelas X AKL SMKN 1 Banawa. *Koordinat Jurnal MIPA*, 2(2), 45–54.
- 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.
- Suciningsih, K., Siswati, B. H., & Savira, N. I. I. (2023). The Effect of Active Learning Integrated with Everyone Is A Teacher Here Strategy Based on Questioning and Answering on The Critical Thinking Skills and Biology Learning Retention of Class XI Senior High School Students In The Industrial Agriculture Area. *Proceeding of International Conference on Biology Education, Natural Science, and Technology*, 101–108.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 10–13.
- Ukir, L. U. (2018). Efektivitas penerapan strategi everyone is a teacher here untuk meningkatkan prestasi siswa kelas viii. a smpn 1 gunungsari pada mata pelajaran ipa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 6(1), 9–20.