



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 900 - 908

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penggunaan Strategi *Everyone is A Teacher Here* Berbantuan Media Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa

Kristiana Delsi^{1✉}, Emi Sulistri², Dian Mayasari³

ISBI Singkawang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: kristianadelsi67@gmail.com¹, sulistriemi@gmail.com², diansingkawang@gmail.com³

Abstrak

Pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA memiliki peran krusial karena proses berpikir siswa terkait dengan pemahaman konsep. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* dengan kelas yang menggunakan model ceramah pada siswa. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif, dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 17 Singkawang yang berjumlah 84 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes esai pemahaman konsep siswa, dan skala respon siswa. Teknik analisis data menggunakan uji T dua sampel, N-Gain, dan uji Statistik Deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah pada siswa. Terdapat peningkatan pemahaman konsep IPA siswa setelah digunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada siswa. Terdapat respon positif siswa terhadap penggunaan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

Kata Kunci: Strategi *Everyone Is a Teacher Here*, media kartu *Truth or Dare*, Pemahaman Konsep

Abstract

Concept understanding in science learning has a crucial role because students' thinking process is related to concept understanding. This study aims to compare the differences in concept understanding between classes that use the Everyone Is a Teacher Here strategy and classes that use the lecture model in students, this research is an experimental study with quantitative methods, in the form of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were grade V students of SDN 17 Singkawang, totaling 84 students. Data collection techniques using essay tests of students' concept understanding, and student response scales. Data analysis techniques using two-sample T-test, N-Gain, and Descriptive Statistics test. The results showed that there was a difference in concept understanding between the class that used the Everyone Is a Teacher Here strategy assisted by Truth or Dare card media and the class that used the lecture method on students. There is an increase in students' understanding of science concepts after using the Everyone Is a Teacher Here strategy assisted by Truth or Dare card media on students. There is a positive student response to the use of Everyone Is a Teacher Here strategy assisted by Truth or Dare card media to improve students' understanding of science concepts.

Keywords: Strategy *Everyone Is a Teacher Here*, Truth or Dare card media, Understanding Concepts

Copyright (c) 2024 Kristiana Delsi, Emi Sulistri, Dian Mayasari

✉ Corresponding author :

Email : kristianadelsi67@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7035>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 1 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan tahapan pendidikan yang krusial karena siswa ditanamkan karakter, akhlak, dan budi pekerti yang sangat penting untuk dikenalkan sejak usia dini. Bukan hanya itu, siswa juga memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar agar dapat mandiri dan dapat melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya. Pembelajaran di Sekolah Dasar menuntut siswa untuk mencapai tiga kompetensi yang meliputi keterampilan kognitif, keterampilan afektif, dan keterampilan psikomotor. Diantara ketiga ranah tersebut, keterampilan kognitif memberikan sumbangan terbesar dalam penguasaan pembelajaran karena berhubungan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir, hal ini sejalan dengan Zakiah & Khairi (2019) yang menyatakan bahwa prestasi belajar dalam penilaian buku rapor selalu mencakup tiga aspek. Salah satunya adalah aspek kognitif, dimana aspek ini sangat menentukan prestasi yang akan diperoleh siswa karena kognitif merupakan proses mengingat dan berpikir yang terjadi di dalam otak, sehingga diindikasikan kemampuan kognitif dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Di sekolah dasar, berbagai kemampuan yang ada pada diri siswa diasah dan dilatih demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satunya adalah kemampuan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, mulai dari membuka mata di pagi hari hingga beristirahat di malam hari. Oleh sebab itulah IPA merupakan salah satu mata pelajaran penting yang dibelajarkan di sekolah dasar (Safitri *et al.*, 2022).

Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan menerima, menyerap, memahami, dan menjelaskan suatu materi atau informasi yang diperoleh melalui serangkaian peristiwa yang dilihat maupun didengar langsung, disimpan di dalam pikiran, dan nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dengan kemampuan pemahaman konsep yang baik dapat menjelaskan materi atau informasi yang didapatkan dengan menggunakan kata-kata dan pemahaman sendiri. Benyamin S. Bloom (Jarmita *et al.*, 2019) menjelaskan bahwa ada tiga indikator aspek pemahaman di antaranya: 1) penerjemah (*translation*), yaitu menerjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model. Misalnya dari lambang ke arti; 2) penafsiran (*interpretation*) yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi, misalnya diberikan suatu diagram, tabel, grafik, atau gambar-gambar dan ditafsirkan; 3) ekstrapolasi (*extrapolation*), yaitu menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui.

Kemampuan pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan. Hal ini dikarenakan dengan memiliki pemahaman konsep yang baik, siswa tidak hanya bisa mengerjakan soal-soal yang diberikan tetapi juga dapat menjelaskan materi pelajaran yang disampaikan dengan pemahaman dan kalimat mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan Ansari (2016) yang menjelaskan bahwa penekanan terhadap konsep dapat membuat siswa untuk memperoleh konsep yang permanen yang diperoleh melalui pengalaman sehingga siswa mampu menghubungkan suatu konsep dengan konsep yang lain.

Kemampuan pemahaman konsep IPA merupakan kemampuan untuk memahami konsep-konsep IPA yang mencakup proses mengingat, menimbun, dan memahami berbagai informasi. Dengan demikian, pembelajaran IPA akan berguna dan bermanfaat bagi siswa sehingga timbul ketertarikan untuk menguasai bidang tersebut. Pemahaman konsep pada pembelajaran IPA sangatlah penting karena pembelajaran IPA tidak terlepas dari proses berpikir. Siswa dengan kemampuan pemahaman konsep yang baik akan mampu membuktikan konsep yang sudah ada dengan cara menyelidikinya sehingga konsep tersebut akan tertanam dalam ingatannya dan pemahaman terhadap konsep itu menjadi lebih bermakna.

Kemampuan pemahaman konsep IPA siswa pada kenyataannya masih tergolong rendah. Hal ini sesuai dengan data dari *Trend in Internasional Mathematics and Science Study 2015* dalam Hadi & Novaliyosi (2019) bidang sains, yang menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat 44 dari 49, rata-rata skor Indonesia 397 dan jauh di bawah rata-rata internasional yaitu 500. Kemampuan pemahaman konsep IPA yang masih tergolong rendah juga disebabkan oleh beberapa faktor lainnya, misalnya kurangnya kesadaran siswa untuk membaca

buku, siswa cenderung membaca jika diperintah oleh guru, guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar, guru masih memberikan hafalan-hafalan yang menyebabkan konsep abstrak mudah dilupakan, dan siswa kurang berpeluang untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru wali kelas sekaligus guru mata pelajaran IPA kelas VC di SDN 17 Singkawang, hasilnya menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa di kelas V masih tergolong rendah. Rendahnya pemahaman konsep IPA ini diakibatkan guru masih menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kemudian guru juga sering memberikan hafalan-hafalan yang menyebabkan konsep abstrak mudah dilupakan. Rendahnya pemahaman konsep IPA juga dibuktikan dengan hasil nilai tugas IPA pada materi perubahan wujud benda dengan nilai yang tidak memuaskan/dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 60. Penelitian yang akan dilakukan berupaya untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui optimalisasi strategi pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare*. Alasan penulis menggunakan strategi ini adalah dengan diberikannya kesempatan bagi siswa untuk bertindak sebagai seorang guru melalui strategi pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here*, siswa termotivasi untuk belajar IPA dengan cara memberikan pertanyaan dan penjelasan tentang materi yang sedang dipelajari kepada teman-temannya. Dari strategi ini, siswa akan belajar untuk lebih percaya diri dan bertanggung jawab mengenai perannya sebagai seorang guru. Selain itu, penulis memilih media kartu *Truth or Dare* dalam penelitian ini karena penggunaan media tersebut dapat memberikan stimulasi dan umpan balik melalui kegiatan tanya jawab dalam permainan. Maka dari itu, dengan dilakukannya penelitian ini, siswa tidak hanya akan mengalami peningkatan pada ranah kognitif (pemahaman konsep IPA), melainkan juga pada hasil belajar dan ranah afektif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi *Everyone Is a Teacher Here* efektif digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kemampuan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Yusuf, (2018), dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan berpikir kritis siswa setelah diterapkannya penggunaan strategi *Everyone Is a Teacher Here*. Hasil siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan berpikir kritis siswa setelah diterapkannya penggunaan Strategi *Everyone Is a Teacher Here*. Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Aprilia dan Ansori (2020) dalam penelitiannya terlihat bahwa penggunaan strategi *Everyone Is a Teacher Here* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan setelah diterapkannya strategi tersebut. Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Syaiful *et al.* (2020), dalam penelitian ini Strategi *Everyone Is a Teacher Here* menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa meningkat dari siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Pembelajaran dengan Strategi *Everyone Is a Teacher Here* memberikan banyak manfaat bagi siswa, yaitu tidak hanya membuat siswa aktif selama pelajaran namun juga membuat siswa menjadi lebih percaya diri untuk tampil di depan kelas. Strategi pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* dapat membuat siswa lebih percaya diri dan berani, memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya, dan melatih siswa untuk lebih bertanggung jawab.

Disisi lain, strategi pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* juga memiliki kelemahan. Adapun Widiyanti (Asiza & Irwan, 2019) menjelaskan bahwa kelemahan-kelemahan strategi *Everyone Is a Teacher Here*, yaitu: 1) Memerlukan penjelasan materi di awal oleh pendidik agar soal yang dibuat siswa tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran; 2) Membutuhkan waktu yang lama untuk menghabiskan semua pertanyaan untuk kelas besar. Namun dengan adanya media kartu *Truth or Dare*, pertanyaan sudah disiapkan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk menjelaskan materi. Siswa juga diminta untuk memilih pertanyaan yang telah disiapkan sehingga waktu tidak terbuang untuk menyelesaikan seluruh pertanyaan. Media permainan kartu *Truth or Dare* merupakan permainan yang sering dimainkan oleh kalangan masyarakat dan biasanya dilakukan secara berkelompok dan menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare* hal ini sejalan dengan Tarigan & Saskia (2019) yang menyatakan permainan *Truth or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan

dua macam kartu, yaitu kartu Truth dan kartu Dare. Pada kartu Truth berisi pertanyaan yang menyatakan sebuah kebenaran sedangkan pada kartu Dare berisikan pernyataan yang menantang dan membutuhkan penjelasan disertai berbagai alasan. Penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh media permainan kartu *Truth or Dare* yang dilakukan oleh Tarigan & Saskia (2019) menyatakan bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa yang lebih dibandingkan dengan hasil belajar dengan menggunakan media visual. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan kartu *Truth or Dare* efektif diterapkan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas V. Maka dari itu, penulis mengambil judul penelitian “Penggunaan Strategi *Everyone Is a Teacher Here* Berbantuan Media Kartu *Truth or Dare* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa.” Tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Membandingkan perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang menggunakan model ceramah pada siswa; 2) mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPA siswa setelah digunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada siswa. 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif, dengan bentuk Nonequivalen Control Group Desain. Peneliti meneliti ada atau tidak adanya perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang menggunakan model ceramah pada siswa. Kelas eksperimen adalah kelas dengan perlakuan menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran metode ceramah dengan berbantuan media buku. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group*. Sugiyono (2022) bahwa desain ini hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Satu kelompok bertindak sebagai kelompok kontrol dan kelompok lain bertindak sebagai kelompok eksperimen. Kelompok yang diberikan perlakuan disebut sebagai kelompok eksperimen, sedangkan yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kemudian pada kurun waktu yang telah ditentukan kelompok eksperimen tersebut diberi perlakuan. Perbandingan hasil antara kedua kelompok menunjukkan efek dari perlakuan yang telah diberikan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 17 Singkawang pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, dengan teknik *Purposive Sampling* yakni VB sebagai kelas Kontrol dan VC sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa keseluruhan 49 orang. Alasan memilih kedua kelas tersebut adalah berdasarkan hasil nilai rapor terlihat bahwa kelas VB dan VC memiliki homogenitas artinya rata-rata siswa memiliki kemampuan yang sama Kelas VB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa dan kelas VC sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan teknik non-tes. Menurut Nasrudin (2019) mengatakan bahwa teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan, sedangkan teknik non-tes yaitu dengan tidak memberikan soal-soal atau tugas-tugas kepada subjek yang diperlukan datanya. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan peneliti adalah Tes Pemahaman Konsep yaitu lembar tes soal IPA yang berjumlah 3 soal yang digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep IPA pada siswa dengan menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare*, dan skala respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap strategi pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare*. Untuk menjawab rumusan masalah penelitian maka

dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, yang dimana data yang diuji mempunyai varians yang normal dan homogen. Sehingga teknik analisis data yang digunakan yaitu Uji T dua sampel, N-Gain, dan analisis statistik deskriptif. Uji T dua sampel ini digunakan untuk membandingkan perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah pada siswa, N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPA siswa setelah digunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada siswa dan analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk membandingkan perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang menggunakan model ceramah pada siswa. Hasil analisis data dengan menggunakan uji T dua sampel pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen sebesar 60,7 dan nilai kelas kontrol sebesar 54,97. Hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 2,1 dan t_{tabel} sebesar 2,0 diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,1 \geq 2,0$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah pada siswa.

Tabel 1. Perhitungan Nilai Uji t Dua Sampel Tes Pemahaman Konsep

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Rata – rata	60,7	54,97
Standar Deviasi	14,76	11,75
Varians	260,58	149,42
Banyak Sampel	28	28
dk		54
α		5%
t_{hitung}		2,1
t_{tabel}		2,0
Keputusan	H_a diterima	
Kesimpulan	Terdapat perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi <i>Everyone Is a Teacher Here</i> berbantuan media kartu <i>Truth or Dare</i> dengan kelas yang menggunakan metode ceramah pada siswa.	

Tujuan kedua dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPA siswa setelah digunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada siswa. hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,78 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,68. Dapat dikatakan bahwa rata-rata nilai N-gain kemampuan pemahaman konsep IPA siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil Paired Sample T-Test

Keterangan	Eksperimen			Kontrol		
	Pretest	Posttest	N-Gain	Pretest	Posttest	N-Gain
\bar{x}	22,50	60,71		22,68	51,43	
Nilai Tertinggi	40	85		45	80	
Nilai Terendah	0	30	0,78	0	30	0,68
Std. Deviasi	0,36			0,97		

Saat menguji perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan langkah-langkah yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan data *pretest* dan *posttest* yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Chi kuadrat.

Hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh harga $X^2_{hitung} = 5,22$ sedangkan dari tabel data kritis uji chi kuadrat diperoleh X^2_{tabel} dengan jumlah sampel sebanyak 28 siswa dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ adalah 7,81. Dengan demikian diketahui bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya data yang berada pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Kemudian pada hasil perhitungan uji normalitas pada kelompok kontrol, diperoleh $X^2_{hitung} = 3,86$ sedangkan dari tabel kritis chi kuadrat diperoleh X^2_{tabel} untuk jumlah sampel 28 siswa dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ adalah 7,81. Karena $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan uji normalitas diperoleh bahwa hasil N-gain pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Maka untuk menguji perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *t-test* dua sampel. Terlihat bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai $t_{hitung} = 8,25$ dan t_{hitung} pada kelas kontrol diperoleh nilai 8,03 dengan jumlah siswa kelas eksperimen sebanyak 28 orang dan kelas kontrol sebanyak 28 orang dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai $t_{tabel} = 7,81$ pada kelas eksperimen dan $t_{tabel} = 7,81$ pada kelas kontrol sehingga dikatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat dilihat hasil perhitungan uji t dua sampel. Karena yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan keputusan H_a diterima maka terdapat peningkatan pemahaman konsep IPA siswa setelah digunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare*.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji T-Test Dua Sampel

Kelas	N	Taraf Signifikansi	t_{hitung}	t_{tabel}	Simpulan
Eksperimen	28	5%	8,25	7,81	Terdapat Perbedaan Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA siswa
Kontrol	28		8,03	7,81	

Tujuan ketiga dari penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa. Skala respon siswa yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tanggapan siswa selama mengikuti pelajaran menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran IPA siswa.

Tabel 4. Uji Statistik Deskriptif

Variabel	\bar{x}	%	Kategori
Strategi <i>Everyone Is a Teacher Here</i> berbantuan media kartu <i>truth or dare</i>	56,1	87,6	Positif

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa yang diperoleh sebesar 56,1 dan persentase respon siswa sebesar 87,6% termasuk dalam kategori positif. Respon siswa positif terhadap strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran IPA siswa.

Pembahasan

Tujuan pertama dalam penelitian ini untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dan kelas yang menggunakan metode ceramah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *test* pemahaman konsep IPA siswa pada kelas V yang menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah. Hasil ini menunjukkan bahwa Strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Berpengaruhnya

strategi dan media terlihat ketika siswa belajar menggunakan kartu *Truth or Dare* siswa antusias dalam menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan pada kartu tersebut dan dengan strategi *Everyone Is a Teacher Here* siswa terlihat sangat antusias maju ke depan kelas menjawab pertanyaan dan menyampaikan materi pelajaran kepada temannya seolah-olah mereka menjadi seorang guru di depan kelas. Sejalan dengan pendapat Rahman (Asizah & Irwan, 2019) menjelaskan bahwa strategi *Everyone Is a Teacher Here* merupakan strategi yang memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk bertindak sebagai seorang pengajar terhadap siswa lain. Kemudian Nuraeni (2019) menyatakan bahwa kelebihan dari bermain kartu *Truth or Dare* yakni bias mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Sejalan dengan hasil penelitian Syaiful, Aprilliya, dan Anggraeni (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Everyone Is a Teacher Here* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VI SD Negeri 13/IV Kota Tanjung Pinang pada pembelajaran matematika. Selanjutnya Hasil penelitian Amaliyah, Abustang, Sombou (2021) menunjukkan bahwa strategi *Everyone Is a Teacher Here* meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas VB SD Inpres Perumnas Antang II/I. hal ini dapat dilihat aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan. Kemudian Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusuf (2018), menunjukkan strategi *Everyone Is a Teacher Here* pada model pembelajaran kooperatif berjalan secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Hasil penelitian Nopiyarti, Hakim, Rizhardi (2023) menunjukkan ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* terhadap hasil belajar IPA siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah peneliti jabarkan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan strategi yaitu strategi *Everyone Is a Teacher Here* dimana strategi tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika, meningkatkan minat belajar IPA siswa, dan berpengaruh pada hasil belajar IPA dan juga sesuai dengan penelitian yang telah didapatkan pada penelitian ini strategi *Everyone Is a Teacher Here* dengan berbantuan media kartu *Truth or Dare* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

Tujuan kedua dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peningkatan pemahaman konsep IPA siswa setelah digunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada siswa. Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* mengalami peningkatan yang signifikan pada siswa. Berdasarkan hitungan uji *t-test* dua sampel menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu pada kelas eksperimen nilai sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep IPA dengan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat ketika dilaksanakannya pembelajaran menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare*. Langkah-langkah yang peneliti lakukan sejalan dengan Silberman (2004) di antaranya membagikan kartu kosong agar siswa dapat menuliskan pertanyaan, mengumpulkan dan membagikan kartu-kartu tersebut, Siswa membaca dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu, Meminta siswa lain untuk menambahkan jawaban yang telah diberikan, dan seterusnya, Guru melanjutkan kepada siswa yang lain jika masih ada waktu.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Syaiful, Aprilliya, Anggraeni (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran ETH terhadap pemahaman konsep siswa. Penelitian Antony, Mudjiran (2021) menunjukkan bahwa strategi *Everyone Is a Teacher Here* mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum menggunakan strategi tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Imaniar, Hariani (2019) menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan aspek-aspek pembelajaran yang dilakukan guru pada saat penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is a Teacher Here* dalam pembelajaran menulis ringkasan dapat meningkatkan kemampuan menulis ringkasan siswa kelas V.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa strategi *Everyone Is a Teacher Here* dapat berpengaruh pada pemahaman konsep siswa dan meningkatkan kemampuan

menulis ringkasan siswa sejalan dengan hal tersebut strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dalam penelitian ini juga mampu meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

Tujuan ketiga dalam penelitian ini adalah mengetahui respon siswa terhadap strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap strategi dan media ini sebesar 87,6%. Kemudian secara keseluruhan tingkat respon siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki respon positif terhadap strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada pembelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan ketika siswa terlihat sangat bersemangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran dan mendukung satu sama lain dalam menjawab pertanyaan yang mereka dapat. Silberman (2004) menyatakan bahwa kelebihan strategi *Everyone Is a Teacher Here* yaitu mendukung pengajaran sesama siswa di kelas, menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas. Sejalan dengan penelitian Yusuf (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 80% siswa merespons positif. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Pratomo, Rosyiyadi, & Karyanto (2012) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan strategi *Everyone Is a Teacher Here* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memperoleh respon positif dari siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Strategi *Everyone Is a Teacher Here* mendapat respon positif dari siswa sejalan dengan hal tersebut strategi *Everyone Is a Teacher Here* dalam penelitian ini juga mendapatkan respon positif dari siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Ada banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah yang selain meningkatkan hasil belajar siswa, juga berkontribusi dalam membentuk karakter siswa seperti peningkatan pemahaman konsep, kepercayaan diri, kerja sama, saling percaya, dan kedisiplinan. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan ilmu pendidikan di Indonesia dan menggarisbawahi pentingnya mempertimbangkan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa mengalami peningkatan. Sesuai dengan rumusan masalah penelitian sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan pemahaman konsep antara kelas yang menggunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah pada siswa. 2) Terdapat peningkatan pemahaman konsep IPA siswa setelah digunakan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* pada siswa. 3) Terdapat respon positif siswa terhadap penggunaan strategi *Everyone Is a Teacher Here* berbantuan media kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, N., Abustang, P. B., & Sombou, F. C. (2020). Meningkatkan Minat Belajar IPA dengan Penerapan Strategi *Everyone Is a Teacher Here* di Sekolah Dasar. *Celebes Education Review*, 2(2), 26-32.
- Ansari, B. I. (2016). *Komunikasi Matematik, Strategi Berpikir dan Manajemen Belajar: Konsep dan Aplikasi*. PeNA.
- Antony, A., & Mudjiran, M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Strategi Pembelajaran *Everyone is Teacher Here* Siswa Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1), 19-27.
- Aprilia, W., & Ansori, Y. Z. (2020). Penggunaan Model *Everyone is A Teacher Here* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(pp), 270-277.
- Asiza, N. & Irwan, M. (2019). *Everyone Is a Teacher Here*. Sulawesi Selatan: Kaffah Learning Center.

- 908 *Penggunaan Strategi Everyone is A Teacher Here Berbantuan Media Kartu Truth or Dare untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa – Kristiana Delsi, Emi Sulistri, Dian Mayasari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7035>
- Hadi, S., & Novaliyosi, N. (2019). TIMSS Indonesia (Trends in International Mathematics and Science Study). *In Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 562–569.
- Halidin, H. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Everyone Is a Teacher Here terhadap Hasil Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 348-357.
- Imaniar, RD, & Hariani, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Ringkas Melalui Strategi Setiap Orang Adalah Guru di Sini Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7). 3731-3740
- Jarmita, N., Abidin, Z., & Nafizaturrahmi, N. (2019). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 93–102.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian*. Bandung: Panca Tara Firma.
- 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.
- Nuraeni, Syafira Salsabila. (2019). Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Permainan Truth or Dare Terhadap Tingkat Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa MI NU 11 Karangayu, Kecamatan Cepiring, Kabupaten Kendal. *Skripsi*. Semarang: Poltekkes Kemenkes Semarang.
- Pratomo, E. N., Rosyidi, A., & Karyanto, P. (2012). Hasil Belajar Biologi Ranah Kognitif Ditinjau dari Model Every One is A Teacher Here Dan Minat Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(3), 67–72.
- Rusilowati, A., Sunyoto, E. N., Mulyani, S. E. S. (2015). Developing of Science Textbook Based on Scientific Literacy for Seventh Grade of Secondary School. *International Conference on Mathematics, Science, and Education (ICME)*. 2(1). 42-45.
- Safitri, J., Sulistri, E., & Marhayani, D. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif IPA Siswa Kelas V pada Materi Makanan Sehat di SD Negeri 09 Danau Peradah. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(4), 504–509.
- Syaiful, S., Aprillya, S., & Anggraeni, E. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Everyone Is A Teacher Here (ETH) Ditinjau dari Gaya Kognitif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Gantang*, 5(1), 51–59.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV.Afabeta
- Syaiful, S., Aprillya, S., & Anggraeni, E. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Everyone is A Teacher Here (ETH) Ditinjau dari Gaya Kognitif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Gantang*, 5(1), 51-59.
- 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.
- Yusuf, M. (2018). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SD dengan Menerapkan Strategi Everyone Is a Teacher Here pada Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 18–29.
- Zakiah, Z., & Khairi, F. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85–100.