

PENGARUH TEAM QUIZ DENGAN MEDIA MISTERI BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV

¹ Chayanny, ² Muhammad Sofian Hadi

¹Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

e-mail: cahya230188@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, khususnya pada materi transformasi energi. Metode konvensional yang berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif dan kurang termotivasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas kombinasi metode pembelajaran *Team Quiz* dengan media *Misteri Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 05 Karangatria, Tambun Utara. Penelitian menggunakan desain eksperimen dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta tanggapan siswa terhadap penerapan metode tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan kombinasi *Team Quiz* dan *Misteri Box*. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa kombinasi kedua instrumen pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan motivasi siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup sampel yang hanya melibatkan satu kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Selain itu, penelitian hanya berfokus pada materi transformasi energi dan mengukur hasil belajar dalam jangka pendek.

Kata Kunci: Team Quiz, Misteri Box, hasil belajar, IPAS, sekolah dasar

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of elementary school students in Natural and Social Sciences (IPAS), particularly in the topic of energy transformation. Teacher-centered conventional methods often led students to be passive and less motivated. This research aimed to examine the effectiveness of combining the *Team Quiz* learning method with the *Mystery Box* media on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 05 Karangatria, Tambun Utara. An experimental design with pre- and post-tests was employed to measure learning improvement and to capture students' responses. The findings revealed a significant improvement in students' learning outcomes after the implementation of the combined method. Furthermore, students demonstrated high enthusiasm and active participation throughout the learning process. These results indicate that integrating *Team Quiz* and *Mystery Box* is effective in enhancing conceptual understanding and student motivation in IPAS learning. This study has limitations in terms of the sample scope, as it involved only one class in a single school, which restricts the generalizability of the findings. In addition, the study focused solely on the topic of energy transformation and measured students' learning outcomes over a short-term period.

Keywords: Team Quiz, Mystery Box, learning outcomes, IPAS, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama pembangunan nasional dan instrumen vital untuk mencetak generasi yang kompeten, kritis, dan berdaya saing. Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, tuntutan terhadap sistem pendidikan semakin meningkat (Sahudi, 2024). Kurikulum harus dirancang agar tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Talaen et al., 2025). Di Indonesia, Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap tantangan ini, dengan penekanan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered) dan relevan dengan konteks lokal (Azizah, 2024).

Namun, implementasi kurikulum inovatif di lapangan seringkali menghadapi tantangan. Salah satu masalah fundamental yang masih kerap terjadi di sekolah dasar adalah rendahnya hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konseptual yang kuat, seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Ramadhani & Amelia, 2025). IPAS bukan sekadar kumpulan fakta, melainkan disiplin ilmu yang mengajarkan siswa untuk memahami fenomena di sekitar mereka, berpikir ilmiah, dan memecahkan masalah praktis (Nasution & Mustika, 2025). Tanpa pemahaman yang memadai, siswa akan kesulitan mengaplikasikan konsep-konsep ini dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan kognitif dan keterampilan mereka di masa depan.

Fenomena rendahnya hasil belajar IPAS tidak terlepas dari praktik pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan di SDN 05 Karangatria, Tambun Utara, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada materi transformasi energi masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang ideal dan realitas di kelas. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa penyebab utama dari masalah ini adalah dominasi metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab satu arah, yang membuat siswa menjadi pendengar pasif. Akibatnya, interaksi di kelas menjadi minim, siswa kurang termotivasi, dan proses pemahaman konsep menjadi dangkal. Siswa tidak memiliki kesempatan untuk

membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi dan interaksi sosial, yang merupakan esensi dari pembelajaran konstruktivistik.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan pergeseran paradigma dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif. Berbagai teori pembelajaran mendukung pentingnya partisipasi aktif siswa, di antaranya adalah teori konstruktivisme sosial (Vygotsky) yang menekankan peran interaksi sosial dalam pembentukan pengetahuan, dan teori pembelajaran bermakna (Ausubel) yang menggarisbawahi pentingnya menghubungkan materi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa (Adhiyah, 2023). Metode pembelajaran aktif dirancang untuk memfasilitasi proses ini, membuat siswa menjadi subjek utama dalam proses belajar, bukan hanya objek.

Di antara berbagai metode pembelajaran aktif, metode pembelajaran Team Quiz telah menjadi salah satu pilihan yang menarik. Metode ini melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk bersaing secara sehat dalam kuis. Penelitian oleh [Nama Peneliti 1, Tahun] menunjukkan bahwa Team Quiz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa. Studi lain oleh (Naniek Kusumawati, 2017) menemukan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Namun, sebagian besar penelitian ini berfokus pada penggunaan Team Quiz dalam konteks pembelajaran konvensional tanpa adanya dukungan media interaktif. Oleh karena itu, masih ada celah untuk mengintegrasikan Team Quiz dengan media yang lebih inovatif untuk memperkuat efektivitasnya (Maharani et al., 2018).

Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran telah terbukti mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar yang dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak. Media pembelajaran Misteri Box adalah salah satu media yang didesain untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa melalui elemen kejutan dan teka-teki. Sebuah studi oleh (PURWITASARI et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teka-teki mampu meningkatkan retensi informasi dan memicu partisipasi aktif di kelas. Namun, penelitian tersebut tidak secara spesifik mengkaji bagaimana media ini dapat

diintegrasikan dengan metode pembelajaran kelompok seperti Team Quiz (Ayu Rochmatulloh Ramdani & Muhammad Fauzi Arif, 2022).

Kombinasi antara metode pembelajaran Team Quiz dan media Misteri Box menciptakan sinergi yang unik. Team Quiz menyediakan kerangka kerja kompetisi kelompok yang sehat, sementara Misteri Box memberikan konten interaktif yang menarik (Fitriana et al., 2024). Kombinasi ini diharapkan dapat mengatasi kelemahan dari masing-masing metode jika digunakan secara terpisah. Team Quiz dapat mencegah pembelajaran menjadi monoton, sementara Misteri Box dapat membuat konten materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Nainggolan et al., 2025). Penelitian ini akan menjembatani celah yang ada dalam literatur dengan mengkaji secara spesifik efektivitas dari kombinasi kedua instrumen ini dalam konteks pembelajaran IPAS.

Berdasarkan latar belakang masalah dan tinjauan pustaka di atas, dapat dirumuskan bahwa praktik pembelajaran konvensional yang dominan di sekolah dasar telah berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Sementara itu, literatur menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif dan media interaktif dapat menjadi solusi. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji secara spesifik dampak dari kombinasi metode pembelajaran Team Quiz dengan media Misteri Box.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis secara empiris pengaruh penerapan metode pembelajaran Team Quiz dengan media Misteri Box terhadap hasil belajar IPAS pada materi transformasi energi. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 05 Karangatria pada materi transformasi energi sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran Team Quiz dengan media Misteri Box; (2) Untuk mengukur seberapa besar pengaruh metode pembelajaran Team Quiz dengan media Misteri Box terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa; (3) Untuk mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran Team Quiz dengan media Misteri Box yang diterapkan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis yang signifikan. Secara teoritis, penelitian ini akan memperkaya khazanah keilmuan pendidikan,

khususnya mengenai efektivitas kombinasi metode dan media pembelajaran. Secara praktis, temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para guru, kepala sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Penggabungan metode Team Quiz dan media Misteri Box dinilai lebih efektif dibandingkan penggunaan salah satu metode saja karena keduanya saling melengkapi secara pedagogis, kognitif, dan afektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen. Desain penelitian yang dipilih adalah *Non-equivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2019). Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (metode pembelajaran Team Quiz dengan media Misteri Box) dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan tanya jawab). Kedua kelompok ini diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal mereka dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Dengan demikian, peneliti dapat membandingkan efektivitas perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 05 Karangsatria, Tambun Utara, Kabupaten Bekasi. Pemilihan subjek didasarkan pada populasi yang homogen dari segi jenjang pendidikan, kurikulum, dan karakteristik siswa. Kelompok eksperimen adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 25 orang, sedangkan kelompok kontrol adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 25 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Tes ini terdiri dari soal *pretest* dan *posttest* yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Instrumen ini dirancang untuk mengukur pemahaman kognitif siswa terhadap materi transformasi energi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik analisis yang digunakan adalah: Uji Normalitas dan Homogenitas, Uji Hipotesis (Uji-t). Pemilihan uji-t dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian, karakteristik data, serta bentuk hipotesis yang diajukan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar

siswa sebelum dan sesudah penerapan kombinasi metode Team Quiz dan media Misteri Box, sehingga data yang dianalisis berupa skor pretest dan posttest dari kelompok yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh metode pembelajaran **Team Quiz** yang dikombinasikan dengan media **Misteri Box** terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD. Data hasil belajar diperoleh dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diterapkan metode pembelajaran Team Quiz dengan media Misteri Box. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional tidak menunjukkan peningkatan yang sama. Berikut ini peningkatan hasil rata-rata kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rata-rata nilai kelas eksperimen

Kelas	Sebelum	Sesudah
Eksperimen	45,6	85,4

Hasil pengujian statistik lebih lanjut membuktikan bahwa metode pembelajaran Team Quiz dengan media Misteri Box memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh perbandingan nilai rata-rata. Deskripsi data dalam penelitian ini merupakan bagian dari pengukuran persepsi responden terhadap variabel metode team quiz, media pembelajaran mystery box dan hasil belajar ipas kelas IV materi transformasi energi yang diolah dengan program *SPSS versi 23*. Untuk mengetahui persepsi seluruh responden terhadap setiap variabel penelitian berdasarkan pada jawaban kuesioner penelitian setiap variabel penelitian

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji ini menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan hasil sebagai berikut: Berdasarkan hasil uji normalitas, jika $p\text{-value} > 0,05$, maka data berdistribusi berdistribusi normal.

Tabel 2. Kolmogorov-smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		X1	X2	Y
N		60	60	60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	134.87	135.25	135.87
	Std. Deviation	2.746	2.932	4.241
Most Extreme Differences	Absolute	.191	.142	.278
	Positive	.191	.142	.278
	Negative	-.132	-.116	-.180
Test Statistic		.191	.142	.278
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	.004 ^c	.000 ^c

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan, dilakukan uji-t dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Uji-T (independent Sample T.test)

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	87.104	36.264		2.402	.020
	X1	.284	.201	.184	1.411	.164
	X2	.078	.188	.054	.414	.681

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan Tabel di atas, diketahui nilai t-hitung variabel hasil pembelajaran sebesar 1.411 dengan tingkat signifikansi 0,164 dan nilai thitung variabel team quiz sebesar 0.414 dengan tingkat signifikansi 0,681. Langkah selanjutnya yaitu menentukan nilai ttabel. Nilai ttabel untuk uji dua sisi dengan $\alpha=0,05$ dan $df = 60$, dicari di Ms. Excel 2007 dengan cara ketik pada *cell* kosong =*tin*v(0,05;60), sehingga diperoleh nilai ttabel sebesar 1,97369. Hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1.411 > 1,97369$) dan ($0.414 > 1,97369$), sehingga H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Team Quiz dan Misteri Box terhadap karakter siswa kelas Kelas IV SD Tambun Utara. Selanjutnya data dimasukkan ke dalam persamaan regresi linier berganda yaitu $Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2$ dapat dilihat pada tabel *coefficients* pada *Unstandardized Coefficients* B. Koefisien regresi diperoleh nilai konstanta (a) sebesar 0.201, dan nilai koefisien regresi (b1) sebesar 0,284 serta nilai koefisien regresi (b2) sebesar 0,078. Nilai a merupakan besarnya nilai Y apabila nilai $X=0$, sedangkan nilai b1 adalah nilai koefisien regresi Y atas X1 dan nilai b2 adalah nilai koefisien regresi Y atas X2. Hasil penghitungan regresi berganda menggambarkan hubungan variabel X1 dan X2 dengan Y, hasil persamaannya dapat dilihat sebagai berikut:

$$Y' = 0.201 + 0,078X_1 + 0,284X_2$$

Berdasarkan persamaan tersebut, dapat diartikan konstanta (a) sebesar 0.201 yang artinya jika Team Quiz dan Misteri Box nilainya 0, maka karakter siswa nilainya positif, yaitu sebesar 0.201. Koefisien regresi (b1) sebesar 0,078. Artinya, jika Team Quiz mengalami peningkatan sebesar 1, maka karakter siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,078. Koefisien regresi (b2) sebesar 0,201. Artinya, jika Misteri Box mengalami peningkatan sebesar 1, maka karakter siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,201 Koefisien bernilai positif, artinya terjadi hubungan yang positif antara Team Quiz dan Misteri Box dengan karakter siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Team Quiz dan Misteri Box terhadap karakter siswa kelas Kelas IV SD Tambun Utara ($\rho_3 = 0$). Setelah mengetahui nilai koefisien regresi b1 sebesar 0,078 dan b2 sebesar 0,201; dapat disimpulkan bahwa variabel X1 dan X2 memiliki pengaruh yang relatif sama terhadap Y.

Hasil pengujian hipotesis (H03) dengan uji korelasi berganda dan regresi linier berganda menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Team Quiz dan Misteri Box secara bersama-sama terhadap karakter siswa kelas Kelas IV SD Tambun Utara. Temuan penelitian ini konsisten dengan hipotesis bahwa metode pembelajaran Team Quiz dengan media Misteri Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan signifikan pada hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek utama dari metode dan media yang diterapkan.

Metode Team Quiz menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan. Format kuis dalam kelompok mendorong siswa untuk berkolaborasi dan saling membantu dalam memahami materi (Intaniasari et al., 2023). Berdasarkan teori belajar sosial, interaksi antar siswa dalam kelompok sangat penting untuk memfasilitasi konstruksi pengetahuan. Saat siswa berdiskusi dan bertukar ide, pemahaman konseptual mereka menjadi lebih mendalam dan retensi informasi meningkat (Halawa, 2024). Partisipasi aktif yang didorong oleh metode ini juga mengatasi kelemahan metode konvensional (ceramah) yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat.

Misteri Box berperan besar dalam meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa. Elemen kejutan dan interaktif dari media ini menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran terasa seperti permainan, bukan sekadar tugas. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini selaras dengan temuan Sundari & Rukoyah (2019) yang menyatakan bahwa metode yang berpusat pada siswa membuat mereka lebih mudah menerima materi pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar.

Kombinasi antara kompetisi kelompok (Team Quiz) dan elemen kejutan (Misteri Box) menciptakan sinergi yang optimal. Siswa tidak hanya berlomba untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga terpicu untuk mengeksplorasi dan memahami konsep transformasi energi secara mandiri dan interaktif (Sari et al., 2020). Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bagi para pendidik, khususnya guru IPAS di tingkat sekolah dasar, bahwa adopsi metode pembelajaran inovatif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar. Penerapan Team Quiz dengan media Misteri Box tidak hanya meningkatkan hasil kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan non-kognitif seperti kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis yang esensial di abad ke-21.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Team Quiz dengan media Misteri Box memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi transformasi energi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang substansial pada hasil belajar siswa di kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini membuktikan bahwa kombinasi metode dan media pembelajaran yang inovatif dapat secara efektif meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa. Keberhasilan ini tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil kognitif, tetapi juga mencakup aspek non-kognitif, seperti peningkatan motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan kemampuan kolaborasi antar siswa. Kombinasi Team Quiz dan Misteri Box menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan, yang secara langsung mengatasi masalah pembelajaran pasif yang ditemukan di awal penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2081–2090. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988>
- Ayu Rochmatulloh Ramdani, & Muhammad Fauzi Arif. (2022). Studi Deskriptif Pengelolaan Media Sosial Instagram melalui Quiz Time di Instastory Akun X. *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*, 1(2), 106–113. <https://doi.org/10.29313/jrkpi.v1i2.572>
- Azizah, N. (2024). Pengembangan Keterampilan Abad 21 Melalui Pembelajaran Matematika Kurikulum Merdeka. *Artikel Kurikulum Dan Desain Pembelajaran Matematika*, 7(8), 12. https://www.researchgate.net/profile/Nur-Azizah-92/publication/385280327_Pengembangan_Keterampilan_Abad_21_Melalui_Pembelajaran_Matematika_Kurikulum_Merdeka/links/671dac31df4b534d4ef8e6da/Pengembangan-Keterampilan-Abad-21-Melalui-Pembelajaran-Matematika-K

- Fitriana, R., Purwati, P. D., & Trimurtini. (2024). Developing Mystery Box Vocabulary (MBV) Media Based on the Problem-Based Learning Model to Increase the Mastery of Vocabulary of Various Objects in Primary School. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 10(1), 322–337. <https://doi.org/10.22219/kembara.v10i1.29553>
- Halawa, M. (2024). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dengan Metode Team Quiz Dan Metode Individual Quiz Pada Materi Barisan Dan Deret Di Kelas. *Afore : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 57–70. <https://doi.org/10.57094/afore.v3i1.1702>
- Intaniasari, Y., Subiyantoro, S., & Suparti, S. (2023). Application of the Quiz Team Method to Improve Learning Outcomes of Elementary School Students on the Material of Mutual Cooperation Lifestyle. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 5(1), 15–25. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v5i1.4141>
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa*. 1(1), 101–106.
- Nainggolan, S. V., Simanjuntak, E. B., Ananda, L. J., Simanihuruk, L., Feliks, D., Ambarita, P., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Medan, U. N. (2025). *diterima, sehingga dapat disimpulkan model talking stick berbantuan media mystery box dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya Kelas IV SD. Kata kunci : Talking Stick, IPAS, Hasil Belajar Siswa*. 5(2), 844–854.
- Naniek Kusumawati. (2017). Penerapan Metode Active Learning Tipe Team Quiz Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Dan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Ronowijayan Ponorogo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol. 1 No.(2), 26–36. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Nasution, siti sopiah, & Mustika, D. (2025). *Analisis Kesulitan Siswa Memahami Konsep Materi Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 17 Pekanbaru*. 4, 1549–1555.
- PURWITASARI, E. D., HAPSARI, K. A., MARDHIYAH, S. M., & NGAZIZAH, N. (2025). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Sawunggaling Dengan Media Ajar Kotak Rahasia. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–51.

<https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4239>

- Ramadhani, A., & Amelia, F. R. (2025). Kendala dan Tantangan Pembelajaran IPA di UPT SD Negeri 064995 Kota Medan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 1150–1155.
- Sahudi. (2024). *Independent Curriculum and 21St Century Learning*. 12(02), 107–123.
- Sari, riva komala, Mudjiran, Fitria, Y., & Irsyad. (2020). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar Riva. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (Alfabeta).
- Talaen, Y. D., Ardan, A. S., Yusnaeni, & Tokan, M. K. (2025). Analisis penerapan dan pengembangan kurikulum merdeka belajar terhadap karakteristik 4c (communication, collaboration, critical thinking, and creativity) pembelajaran abad 21 tingkat sekolah menengah atas(sistematic literature review). *Media Sains*, 25(1), 38–43.
<https://doi.org/10.69869/5m7ant21>