

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TEAM QUIZ BERBANTUAN PUZZLE
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS PESERTA DIDIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 PRINGSEWU**

Ahmad Rudi Nurcahyo^{1*}, Chairul Amriyah², Hasan Sastra Negara³
^{1, 2, 3} Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri
Raden Intan Lampung
^{1*}ahmadrudinurcahyo6@gmail.com, ²chairulamriyah@radenintan.ac.id,
³hasansastra@radenintan.ac.id
*Corresponding author**

ABSTRACT

Students' understanding of Natural and Social Science (IPAS) concepts at the elementary school level remains relatively low due to learning processes that do not actively engage students and the limited use of varied instructional media. Learning activities that are dominated by the lecture method tend to make students passive and struggle to connect the material with real-life experiences. This condition results in low learning outcomes in the IPAS subject at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu. This study was designed to address the issue of how significantly the Team Quiz learning method assisted by puzzle media influences the improvement of students' conceptual understanding of IPAS. The purpose of this research is to determine the effectiveness of the Team Quiz method assisted by puzzle media in enhancing students' ability to understand IPAS concepts through cooperative, competitive, and enjoyable learning activities. The research employed a quantitative approach with a Quasi-Experimental design of the Nonequivalent Control Group Design type. The subjects of the study involved two classes, namely class VA as the experimental group and class VB as the control group, with a total sample of 65 students. Data were collected through pretest and posttest instruments and analyzed using the t-test with SPSS 29 software. The results showed that there was a significant influence of the Team Quiz method assisted by puzzle media on students' conceptual understanding of IPAS. Based on the t-test results using SPSS 29, the significance value obtained was $0.000 < 0.05$, with the average posttest score of the experimental class (84.32) being higher than that of the control class (73.14). This finding proves that the Team Quiz method assisted by puzzle media is effective in improving the conceptual understanding of IPAS among fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu.

Keywords: Team Quiz, Puzzle, Conceptual Understanding, IPAS

ABSTRAK

Pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik sekolah dasar masih tergolong rendah karena proses pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan penggunaan media yang kurang variatif. Proses

pembelajaran yang didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik pasif dan kesulitan mengaitkan materi dengan pengalaman konkret. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu. Penelitian ini dirancang untuk menjawab permasalahan mengenai seberapa besar pengaruh metode pembelajaran Team Quiz berbantuan media puzzle terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode Team Quiz berbantuan puzzle dalam meningkatkan kemampuan peserta didik memahami konsep-konsep IPAS melalui aktivitas belajar yang kooperatif, kompetitif, dan menyenangkan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental tipe Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol dengan jumlah total sampel 64 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan uji-t melalui aplikasi SPSS 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan metode Team Quiz berbantuan media puzzle terhadap pemahaman konsep IPAS. Berdasarkan hasil uji-t menggunakan SPSS 29 diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dengan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 84,32 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,14. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode Team Quiz berbantuan media puzzle efektif meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu.

Kata Kunci: Team Quiz, Puzzle, Pemahaman Konsep, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap peserta didik untuk membantu lebih mengerti, paham dan mampu membuat manusia untuk lebih praktis agar bisa berpikir kritis. Pendidikan diperoleh secara formal, informal, maupun nonformal (Mildawati and Tangngareng 2023). Pendidikan setiap anak tidak hanya terjadi di sekolah tetapi belajar bisa didapat dimana saja seperti lingkungan kehidupan anak maupun sarana pembelajaran lainnya. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya

telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Proses belajar tidak hanya menghafal, tetapi siswa harus membangun dan mengembangkan pengetahuan yang ada di dalam pikirannya, bukan hanya itu tetapi siswa juga dituntut untuk belajar mengungkapkan pendapat, sehingga siswa mampu aktif dalam proses pembelajarannya (Salsabilah, Dewi, and Furnamasari 2021). Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 yang merupakan ayat pertama diturunkan kepada nabi Muhammad SAW, sebagai utusan

Allah SWT di dunia dan sebagai rasul terakhir.

Dari ayat tersebut mengandung perintah Allah SWT yang mengajar kan kepada manusia untuk membaca, dan belajar. Alasan itulah yang membuat guru sebagai pendidik memiliki peran yang besar dalam pendidikan, karena di dalam sekolah pendidiklah yang diberi tanggung jawab untuk mengajarkan peserta didik, disamping sebagai pembimbing untuk mengarahkan dan melatih peserta didiknya sehingga menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas baik pengetahuan agama, kecerdasan, ketrampilan, budi pekerti luhur dan kepribadian baik bisa membangun dirinya untuk lebih baik dari sebelumnya serta memiliki tanggung jawab besar dalam pembangunan bangsa (Soewito 2023).

Interaksi yang biasa dilakukan dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah antara orangtua dengan anak, antara pendidik dengan peserta didik, dan antara sesama teman baik di lingkungan sekolah ataupun di luar sekolah. Proses belajar mengajar di sekolah dari sekolah dasar sampai kejenjang perguruan tinggi akan ada mata pelajaran IPAS yang diberikan oleh pendidik, namun mata

pelajaran ini menjadi pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu bidang studi yang penting dalam kurikulum sekolah dasar karena berfungsi mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis peserta didik. Namun, pada kenyataannya, pemahaman konsep IPAS di kalangan peserta didik masih tergolong rendah (Lufti Holifah 2025; Iii et al. 2025). Hal ini sejalan dengan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan data ulangan harian peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu.

Kesulitan peserta didik ini dilihat berdasarkan hasil tes soal pemahaman konsep IPAS, yang diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan saat menentukan syarat yang diperlukan dan yang tidak diperlukan dalam menyelesaikan soal cerita. Perlu adanya bimbingan pendidik dalam menyelesaikan soal cerita tersebut, agar peserta didik mampu mengelompokkan suatu objek sesuai dengan sifat-sifat tertentu yang terdapat dalam soal. Masih banyak

peserta didik yang belum mampu menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu yang tepat saat menyelesaikan soal meskipun setelah adanya bimbingan pendidik.

Selain hasil pra-penelitian yang dilakukan peneliti, rendahnya hasil belajar peserta didik pada bidang IPAS dapat dilihat dari tabel hasil ulangan harian peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu yang menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran KKTP ulangan harian mata pelajaran IPAS. Pada kelas V A, terdapat 12 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 70 dari total 32 siswa. Pada kelas V B, jumlah peserta didik yang belum mencapai KKTP adalah 19 dari 32 siswa. Sementara itu, pada kelas V C terdapat 15 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 70 dari total 33 siswa. Jika dijumlahkan, total peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah 70 pada seluruh kelas V adalah 46 dari 97 peserta didik, atau sebesar 46,94%. Data ini menunjukkan bahwa hampir setengah peserta didik kelas V masih memerlukan

peningkatan dalam penguasaan materi IPAS.

Data ini mengindikasikan bahwa lebih dari separuh peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar, yang menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pemahaman konsep, metode pembelajaran yang kurang tepat, atau kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan wawancara dengan pendidik IPAS, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar IPAS, terutama dalam menerapkan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pendidik juga mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Wawancara juga dilakukan dengan beberapa peserta didik di sekolah tersebut. Beberapa dari mereka mengatakan bahwa mereka masih mengalami kesulitan saat menyelesaikan permasalahan IPAS

karena materi yang dianggap abstrak, penjelasan guru yang kurang variatif, serta kurangnya penggunaan media atau metode pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa cepat bosan dan kesulitan untuk fokus dalam memahami isi pelajaran.

Hasil wawancara dengan pendidik IPAS mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional dan belum sepenuhnya mampu membangkitkan minat serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagian besar peserta didik juga menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan dalam memahami materi IPAS karena metode penyampaian kurang menarik, serta belum adanya penggunaan media atau strategi pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan *puzzle*. Model *Team Quiz* mengedepankan kerja

sama tim dalam menyelesaikan soal melalui suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan, sementara penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keterlibatan visual dan motorik peserta didik dalam memahami materi secara lebih konkret (Amelia Putri 'Ainnurrahma, Rahmawati, and Wilujeng 2025)

Dalam Metode ini peserta didik dilibatkan secara terus menerus, baik mental maupun fisik. Mereka harus terus berpikir, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah dipelajari. Referensi model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media pembelajaran *puzzle*. Metode *Team Quiz* merupakan metode pembelajaran melalui kerja sama tim dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat peserta didik takut, metode *team quiz* akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, dalam proses belajar dan mengajar dengan menggunakan teknik ini peserta didik bersama-sama dengan kelompoknya mempelajari materi lembaran tugas, mendiskusikan dan mempersentasikan

materi, saling mengarahkan, saling memberi pertanyaan dan jawaban.(Musyadad, Supriatna, and Parsa 2019)

Metode pembelajaran *Team Quiz* ini memiliki kelebihan seperti peserta didik tidak terlalu menggantungkan diri pada pendidik akan tetapi menambah kepercayaan, kemampuan berpikir sendiri dan dapat merespon dan memberi masukan kepada orang lain atau kelompok lain yang sudah dibentuk, namun dalam metode ini pendidik harus memperhatikan dan mempersiapkan materi agar dapat menggunakan waktu dengan baik pada saat proses pembelajaran. Media *puzzle* sendiri adalah media berbentuk potongan-potongan gambar yang disusun sampai terbentuk menjadi gambar yang utuh. Penggunaan media *puzzle* sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS dapat memberikan stimulus visual dan kinestetik yang memudahkan peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan.(Mariyaningsih and Hidayati 2018)

Kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan media edukatif seperti *puzzle* diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan memperkuat

pemahaman mereka terhadap materi. Melalui penerapan model *Team Quiz* berbantuan *puzzle*, peserta didik tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga sosial dan emosional melalui kerja sama tim, rasa tanggung jawab, dan semangat berkompetisi. Dengan pendekatan ini, pembelajaran IPAS diharapkan menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.(Kadarwati and Malawi 2017)

Kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik adalah kemampuan untuk memahami konsep, memberikan pengertian sebenarnya materi yang diajarkan kepada peserta didik bukan hanya hafalan, namun dengan pemahaman peserta didik lebih mengetahui konsep IPAS. Kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik dapat diukur menggunakan indikator, diantaranya yaitu mengungkapkan ulang suatu konsep, mengkategorikan objek-objek menurut sifat tertentu, memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, menyajikan konsep dalam beragam bentuk representasi, mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep, memakai memanfaatkan dan

memutuskan prosedur atau operasi tertentu, serta mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.(Malawi, Kadarwati, and Dayu 2019)

Kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik yang masih rendah, tengah digunakannya model pembelajaran konvensional, dan belum mengoptimalkan media pembelajaran, serta banyaknya rumus yang harus dihafal, sehingga pelajaran matematika dianggap sulit oleh peserta didik menjadi acuan peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan *Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (Quasi Experimental Design) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran team quiz berbantuan media papan puzzle terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang

melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono 2016). Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran team quiz berbantuan media papan puzzle, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu, dengan populasi seluruh siswa kelas V sebanyak 97 orang yang terdiri atas tiga kelas (VA 32 Peserta didik, VB 32 Peserta didik dan VC 33 Peserta didik). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, di mana kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen, kelas VB sebagai kelas control, dan VC sebagai kelas uji coba.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pre-test dan post-test) untuk mengukur pemahaman konsep IPAS peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen penelitian berupa tes uraian yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep, kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan rumus Product Moment dan Cronbach Alpha. Data dianalisis dengan uji statistik menggunakan uji

normalitas (Liliefors), uji homogenitas (Levene), dan uji hipotesis (uji-t) pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir soal mampu mengukur kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila mampu menggambarkan kemampuan peserta didik secara tepat dan memiliki korelasi positif terhadap skor total. Pengujian validitas dilakukan menggunakan teknik Corrected Item-Total Correlation dengan bantuan Microsoft Excel for Windows. Dengan jumlah sampel $N = 64$, maka pada taraf signifikansi 5% diperoleh r tabel = 0,240. Kriteria penilaian:

- a. Jika r hitung $>$ r tabel (0,240) \rightarrow butir soal valid.
- b. Jika r hitung \leq r tabel \rightarrow butir soal tidak valid.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 20 butir soal pretest dan 20 butir soal posttest, terdapat 18

butir soal yang valid dan 2 butir soal tidak valid.

**Tabel 1
Hasil Uji Validitas Butir Soal Pretest dan Posttest**

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20	18
2	Tidak Valid	11, 16	2

Sumber: Hasil perhitungan uji validitas

Berdasarkan table diatas bisa disimpulkan bahwa sebanyak 18 butir soal yang dinyatakan valid digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep peserta didik dalam penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat keajegan (konsistensi) instrumen ketika digunakan untuk mengukur hal yang sama pada waktu yang berbeda. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai r hitung $>$ r tabel dan koefisien reliabilitas (α) $>$ 0,700. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Kuder-Richardson 20 (KR-20), karena soal berbentuk pilihan ganda dengan dua kemungkinan jawaban (benar-salah).

**Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas Soal Pretest dan Posttest**

Jenis Tes	r hitung	r tabel (5%, N=64)	Keterangan
Pretest	0,876	0,240	Reliabel
Posttest	0,892	0,240	Reliabel

Sumber: Hasil perhitungan reliabilitas

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai reliabilitas > 0,70 menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi tinggi, sehingga layak digunakan untuk mengukur pemahaman konsep IPAS siswa kelas V.

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 3
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas	Jenis Tes	Kolmogorov-Smirnov	Df	Sig.	Keterangan
Kelas Eksperimen	Pretest	0,134	3	0,20	Normal
	Posttest	0,143	3	0,189	
Kelas Kontrol	Pretest	0,121	3	0,197	Normal
	Posttest	0,152	3	0,178	

Sumber: Output SPSS 29

Seluruh nilai Sig. > 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok (kelas eksperimen dan kontrol) sama atau tidak.

**Tabel 4
Hasil Uji Homogenitas**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
0,028	1	64	0,868	Homogen

Sumber: Output SPSS 29

Nilai signifikansi 0,868 > 0,05, sehingga data dinyatakan homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (Independent Sample t-Test).

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran Team Quiz berbantuan media papan puzzle terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik. Pengujian dilakukan dengan Independent Sample t-Test menggunakan program SPSS 29.

**Tabel 6
Hasil Uji t (Independent Sample t-Test)**

Kelompok	Rata-rata	t hitung	Df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	84,32	6,327	62	0,000	signifikan
Kontrol	73,14				

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS 29

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai Sig. (0,000) < 0,05, artinya terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Team Quiz berbantuan media papan puzzle berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V di MIN 2 Pringsewu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran Team Quiz berbantuan media puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada peserta didik kelas V MIN 2 Pringsewu. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai post-test peserta didik di kelas eksperimen adalah 84,32, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 73,14. Hasil ini menunjukkan bahwa model Team Quiz berbantuan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan

hasil belajar dan pemahaman konsep IPAS.

Metode Team Quiz merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama dan kompetisi dalam proses belajar. Dalam metode ini, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim yang saling berkompetisi untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan permasalahan yang diberikan guru. Setiap tim berusaha memberikan jawaban terbaik agar memperoleh skor tertinggi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan semangat belajar, tetapi juga menumbuhkan tanggung jawab, rasa percaya diri, serta kemampuan bekerja sama antar anggota kelompok.

Selain itu, metode ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan kuis yang bersifat edukatif. Proses belajar yang menyenangkan mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam setiap aktivitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori Active Learning yang dikemukakan oleh Bonwell, Charles C.; Eison (1991), bahwa

pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik akan memberikan hasil belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Penggunaan media papan puzzle dalam penerapan metode Team Quiz berperan penting dalam memperkuat pemahaman konsep. Media ini membantu siswa untuk menghubungkan potongan-potongan informasi secara visual dan konkret, sehingga konsep yang bersifat abstrak dalam materi IPAS dapat lebih mudah dipahami. Aktivitas menyusun puzzle juga melatih kemampuan berpikir logis, konsentrasi, serta daya ingat siswa. Menurut Sadiman, et. al (2014) media pembelajaran yang bersifat visual seperti gambar, grafik, atau puzzle dapat menarik perhatian siswa, memperjelas ide, dan membantu dalam proses penyimpanan informasi ke dalam memori jangka panjang.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, terlihat bahwa peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka tampak lebih aktif dalam berdiskusi, saling membantu dalam menjawab pertanyaan kuis, dan bekerja sama menyusun

potongan puzzle menjadi gambar utuh yang berkaitan dengan materi IPAS. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif karena setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, aktivitas belajar terlihat cenderung monoton, dan siswa lebih banyak mendengarkan tanpa keterlibatan aktif.

Hasil penelitian ini mendukung pandangan Vygotsky (1980) dalam teori Konstruktivisme Sosial yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses sosial di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi dan kerja sama antar individu. Kegiatan Team Quiz memungkinkan siswa belajar dari teman sebayanya melalui diskusi, berbagi ide, dan komunikasi timbal balik. Proses tersebut membuat pemahaman siswa menjadi lebih dalam dan bermakna karena terbentuk dari pengalaman sosial secara langsung.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori belajar Bruner (1966) yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui aktivitas

eksploratif dan penemuan. Menurut Bruner, siswa yang aktif mencari dan menemukan sendiri konsep akan memiliki pemahaman yang lebih tahan lama dibandingkan siswa yang hanya menerima informasi dari guru. Melalui model Team Quiz berbantuan puzzle, siswa terlibat dalam proses menemukan jawaban, menjelaskan kembali kepada teman sekelompoknya, dan menyusun pengetahuan baru berdasarkan pemahaman yang mereka bangun sendiri.

Peningkatan nilai post-test menunjukkan bahwa metode Team Quiz berbantuan media puzzle efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama tim. Selain itu, pembelajaran yang bersifat kompetitif namun tetap kooperatif dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan berani mengemukakan pendapat. Kegiatan ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kebersamaan karena keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi setiap anggotanya.

Adapun pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Siswa hanya

mendengarkan penjelasan dan menjawab pertanyaan secara individu. Akibatnya, partisipasi siswa rendah dan pemahaman konsep menjadi terbatas karena tidak ada ruang bagi mereka untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Team Quiz berbantuan media puzzle memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS. Model ini tidak hanya memperbaiki hasil belajar, tetapi juga membangun suasana kelas yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, guru disarankan untuk menggunakan metode ini dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang membutuhkan penguatan konsep melalui visualisasi konkret dan kolaborasi kelompok.

Pembelajaran dengan metode Team Quiz berbantuan media puzzle berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan afektif seperti

kerja sama, tanggung jawab, serta saling menghargai. Penerapan model ini sejalan dengan tujuan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada pembelajaran kolaboratif, kreatif, dan berpikir kritis untuk membentuk peserta didik yang berkarakter dan berdaya saing tinggi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Team Quiz berbantuan media puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pringsewu. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif, di mana peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pemberi kontribusi dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kuis kelompok dan penyusunan puzzle konsep. Penggunaan media puzzle membantu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-

konsep IPAS. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode Team Quiz berbantuan puzzle efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan belajar peserta didik.

Guru disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran Team Quiz berbantuan puzzle sebagai alternatif strategi pembelajaran IPAS karena mampu meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif peserta didik. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana yang memadai, sementara peserta didik diharapkan lebih aktif dan bekerja sama selama proses belajar. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain atau menggunakan media berbeda untuk memperluas hasil temuan.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia Putri 'Ainnurrahma, Laifa Rahmawati, and Insih Wilujeng. 2025. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN PUZZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF." 9:1–11.

Bonwell, Charles C.; Eison, James A. 1991. *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom.* 1991 ASHE-ERIC Higher Education Reports.

Bruner, J. 1966. *Toward a Theory of Instruction.* Harvard University Press.

iii, Banyuasin, Ocha Rahmadona, Muhamad Idris, and David Budi Irawan. 2025. "STRATEGI GURU MENGATASI KESULITAN BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN." 4(2):189–200.

Kadarwati, Ani, and Ibadullah Malawi. 2017. *Pembelajaran Tematik:(Konsep Dan Aplikasi).* Cv. Ae Media Grafika.

Lufti Holifah, Herry Sanoto. 2025. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN KONSEP IPAS MELALUI MODEL DISCOVERY-BASED LEARNING BERBANTU ALAT PERAGA ERUPSI GUNUNG BERAPI DI KELAS V." 14(1).

Malawi, Ibadullah, Ani Kadarwati, and Dian Permatasari Kusuma Dayu. 2019. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu.* Cv. Ae media grafika.

Mariyaningsih, Nining, and Mistina Hidayati. 2018. *Bukan Kelas Biasa: Teori Dan Praktik Berbagai Model Dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran Di Kelas-Kelas Inspiratif.* CV Kekata Group.

Mildawati, Titi, and Tasmin

Tangngareng. 2023. "Vifada Journal of Education ISSN : 3021-713X Jenis-Jenis Pendidikan (Formal , Nonformal Dan Informal) Dalam Perspektif Islam." 1(2):1–28.

Musyadad, Vina Febiani, Asep Supriatna, and Sri Mulyati Parsa. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan." *Jurnal Tahsinia* 1(1):1–13.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Pers.: Jakarta: Rajawali Pers.

Salsabilah, Azka Salmaa, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. 2021. "Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter." 5(20):7164–69.

Soewito, Rut. 2023. "PERAN GURU DALAM DUNIA PENDIDIKAN." *Jurnal Penggerak* 4(1). doi: 10.62042/jtp.v4i1.38.

Sugiyono, Sugiyono. 2016. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R\&D." *Bandung: Alfabeta* 1(11).

Vygotsky, L. S. 1980. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes.* Harvard University Press.