

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Untuk mengendalikan proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dalam pembelajaran, kerangka teori yang dikenal sebagai model pembelajaran diterapkan. Pemilihan model pembelajaran dikaitkan dengan variasi dan pengembangan kerangka metodologi, kompetensi, dan keterlibatan akademis siswa secara sengaja. Namun, atribut utama model pembelajaran adalah adanya fase-fase yang berbeda atau kerangka terstruktur dalam proses perolehan pengetahuan (Agus Purnomo, 2022, hlm. 1).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dr. Ahdar Djamaluddin (2019, hlm. 12), pembelajaran didefinisikan sebagai pertukaran dinamis antara siswa, guru, dan materi pembelajaran dalam lingkungan pendidikan. Pendidik terlibat dalam pembelajaran ketika mereka secara sadar memberi murid-muridnya sumber daya yang mereka butuhkan untuk memperoleh informasi, menginternalisasi kebiasaan dan teknik baru, dan membentuk pandangan dunia pribadi mereka sendiri. Secara sederhana, pembelajaran merupakan prosedur sistematis yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran siswa yang efektif. Model pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Saefuddin & Berdiati (2014, hlm. 48), adalah kerangka konseptual yang menguraikan pendekatan metodis untuk mengatur sistem pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Guru dan perancang pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran sebagai panduan saat membuat dan melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Trianto (2015, hlm. 51), adalah kerangka kerja atau kerangka strategis yang digunakan untuk mengarahkan pelaksanaan pembelajaran atau

bimbingan belajar di kelas. Joyce dan Weil, sebagaimana dikutip dalam Siti Julaeha (2022, hlm. 136), mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka kerja atau kerangka strategis dapat dimanfaatkan untuk tujuan membuat rencana pembelajaran (kurikulum), menyediakan materi pembelajaran, dan meningkatkan pembelajaran di berbagai lingkungan pendidikan. Lebih lanjut, sebagaimana dinyatakan oleh Cerin Novitasari (2022, hlm. 7251), agar guru dapat mencapai tujuannya dalam hal prestasi siswa, model pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan.

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan oleh berbagai ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan khusus atau kerangka konseptual yang menguraikan proses pengaturan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran dengan menyiapkan segala unsur yang diperlukan.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Oleh karena itu, pendidik memiliki kemampuan untuk memilih beberapa model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Komalasari, 2010, hlm. 58-88). Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam kategori berikut:

1) *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran berbasis masalah yang autentik merupakan strategi pedagogis yang mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan keterampilan dan penyelidikan yang lebih tinggi, dan menumbuhkan kemandirian dalam meningkatkan kepercayaan diri (Arends dalam Abbas, 2000, hlm. 13). Finkle dan Top mendefinisikan model PBL sebagai pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang menumbuhkan strategi pemecahan masalah dan pengetahuan serta keterampilan mendasar dengan melibatkan

peserta didik dalam proses pemecahan masalah aktif dari masalah sehari-hari yang tidak terstruktur (Vina Febriani Musyadad, 2019, hlm. 5). Menurut Haynes dalam Deink-Carthew (2021), *Problem Based Learning* (PBL) mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam mengembangkan keterampilan mereka melalui penilaian yang cermat, umpan balik yang ditargetkan dengan kualitas tinggi, refleksi, dan menggunakan beragam pendekatan yang memfasilitasi pembelajaran yang didukung dan partisipasi aktif (Nurul Ayunda, 2023, hlm. 5002). Kurniyawati (2019) berpendapat bahwa model pembelajaran PBL berasal dari proses pembelajaran terstruktur yang bertujuan untuk memahami kesulitan.

Dalam pendekatan ini, suatu masalah disajikan di awal proses pembelajaran (Rohmatulloh, 2022, hlm. 1559). Dari fakta-fakta tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk berlatih berpikir kritis agar dapat secara efektif mengatasi suatu masalah yang diberikan.

2) Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Baik guru maupun siswa dapat memperoleh manfaat dari meningkatnya peluang untuk berekspresi secara kreatif yang disediakan oleh PJBL, sebagaimana dinyatakan oleh Sudrajat dan Budiarti (Tiok Setiawan, 2022, hal. 9738). Fahrezi berpendapat bahwa paradigma pembelajaran yang menggunakan situasi dunia nyata sebagai batu loncatan menuju konsep yang lebih abstrak adalah model *Project Based Learning* (PJBL) (Nida Winarti, 2022, hal. 554). Siswa terlibat dalam latihan pemecahan masalah dan kolaborasi kelompok untuk menciptakan sesuatu yang bernilai dalam Model *Project Based Learning*, sebuah pendekatan inovatif dalam pendidikan (Vina Melinda, 2020, hal. 1527).

Sedangkan menurut (Hartono & Asiyah, 2018, hal 1527) bahwa Inisiatif pembelajaran berbasis proyek dapat secara efektif menggabungkan materi akademis dengan situasi kehidupan nyata dan merupakan jenis Kepercayaan diri peserta didik dapat ditingkatkan melalui paradigma

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL), yang pada gilirannya mendorong mereka untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka sendiri. Menurut Keodel (2020), model *Project Based Learning* menawarkan kesempatan kepada guru untuk mengawasi kegiatan pembelajaran di kelas dengan memasukkan kerja proyek. Lebih jauh lagi, Keterampilan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan strategi ini, yang mendorong pengembangan ide-ide baru yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran (Annisa Nurul Aflah, 2023, hal. 59).

Dari beberapa contoh di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *Project Based Learning* dapat memberikan sebuah pembelajaran yang lebih bermakna dan mendalam karena kegiatan belajar peserta didik tidak hanya sekedar memahami materi apa yang akan dipelajari tetapi melalui kegiatan belajar proyek ini peserta didik akan menyadari manfaat pembelajaran tersebut, baik untuk dirinya sendiri maupun bagi di lingkungan sekitarnya.

3) *Discovery Learning*

Fajri (2019) mendefinisikan model *Discovery Learning* sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang tidak memberikan konsep yang sudah ada sebelumnya kepada peserta didik, tetapi diharapkan peserta didik secara bebas mengkonstruksi sendiri konsep belajarnya (Febiola Dhea Fajar Putri Sekarsari, 2023, hlm. 215-216). Hanida (2019) mendefinisikan paradigma model *discovery learning* sebagai paradigma pembelajaran kognitif yang membekali guru dengan keterampilan untuk menghasilkan skenario pembelajaran yang inovatif, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pertumbuhan kesadaran diri. Referensi: Auliya Marisyah, 2020, hlm. 2191. Lebih lanjut, sebagaimana yang dikemukakan oleh Ardianto, Mulyono, dan Handayani (2019), model *Discovery Learning* merupakan suatu kerangka teori yang bercirikan suatu proses pembelajaran yang mana peserta didik tidak diberikan mata pelajaran dalam bentuk final, tetapi dituntut untuk menyusun dan menyusunnya secara mandiri (Hayatul Khairul Rahmat, 2021, hlm. 110).

Hamalik (2011) mendefinisikan model *Discovery Learning* sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa dihadapkan pada suatu masalah atau secara aktif mencari jawaban dengan menggunakan prosedur dan struktur yang telah ditetapkan dengan baik (Rochmad Ari Setyawan, 2021, hlm. 1078). Lebih lanjut, sebagaimana yang dikemukakan oleh Kodir (2018), *Discovery Learning* merupakan suatu pendekatan pendidikan yang mengorkestrasi proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya, baik sebagian maupun seluruhnya, yang ditemukannya secara mandiri (Wilda Agnesia Panjaitan, 2020, hlm. 1352).

Berdasarkan pandangan-pandangan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Model *Discovery Learning* meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan menumbuhkan pemikiran kreatif dan kritis, yang secara kolektif memfasilitasi pemahaman konsep-konsep pembelajaran.

4) *Inquiry Learning*

Para pendidik dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih mandiri dengan mengadopsi paradigma pembelajaran inkuiri. Lebih jauh, siswa dipersiapkan untuk perluasan daya pikir yang matang menggunakan metodologi pembelajaran inkuiri. Menurut Irfan Sugianto (2020, hlm. 160). Satu hal lagi yang kita ketahui adalah bahwa model pembelajaran inkuiri merupakan bagian dari proses pendidikan yang dapat membantu siswa mengembangkan pola pikir ilmiah. Hal ini, pada gilirannya, akan membantu mereka memecahkan masalah dunia nyata saat mereka belajar, yang pada gilirannya akan memperkuat pemahaman mereka dan memungkinkan mereka untuk berbagi apa yang telah mereka pelajari dengan orang lain.

Sedangkan Menurut (Rohyani, 2018, hal 44) Terdapat sejumlah faktor yang memengaruhi perkembangan aktivitas pembelajaran kognitif yang merupakan bagian intrinsik dari model pembelajaran inkuiri ini. Sedangkan metode pembelajaran ini terutama bersifat kognitif dan melibatkan pemikiran tentang cara memaksimalkan bakat seseorang (Famisa Ary Khusnaya, 2022, hlm. 22). Selain sudut pandang sebelumnya,

model pembelajaran inkuiri merupakan cara mengajar dan belajar di mana instruktur menyiapkan skenario dan latar bagi siswa untuk bermain sehingga mereka dapat melakukan eksperimen mereka sendiri. Dalam pendekatan ini, siswa terlibat dalam proses sejak awal dan ingin meniru tindakannya untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Faktanya ada beberapa jenis-jenis Model Pembelajaran inkuiri diantaranya:

a) Inkuiri Bebas (*Free Inquiry*)

Dalam konteks ini, "penyelidikan bebas" berarti bahwa siswa bebas menyelidiki topik yang mereka pilih. Siswa juga perlu mampu mengajukan pertanyaan penelitian atau subjek untuk dipelajari sebagai bagian dari pembelajaran ini.

b) Inkuiri Bebas Dimodifikasi (*Modified Free Inquiry*)

Pendekatan pendidikan yang dikenal sebagai *Modified Free Inquiry* memadukan unsur-unsur dari penyelidikan bebas dan terbimbing. Untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan versi modifikasi dari penyelidikan bebas yang memungkinkan siswa lebih leluasa untuk mengeksplorasi sambil belajar, tetapi dalam kasus tertentu, mereka juga harus berpartisipasi aktif dengan memberikan rekomendasi atau masukan.

c) Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*)

Dalam penyelidikan terbimbing, guru bertindak sebagai fasilitator, menunjukkan kepada siswa jalan ke depan. Penerapan penyelidikan terbimbing melibatkan siswa yang mengikuti instruksi guru, biasanya dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penuntun (Riyadi, Prayitno dan Marjono, 2015, hlm. 84). Model ini digunakan dengan siswa yang belum pernah melakukan penyelidikan sebelumnya.

Mengingat hal tersebut, peneliti telah mengembangkan sebuah model pembelajaran yang, ketika diterapkan di dalam kelas, mencapai tujuan yang dinyatakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, berpikir kritis, dan keterampilan memecahkan masalah serta pemahaman mereka secara keseluruhan terhadap konsep pembelajaran. Selain itu, peneliti

memilih untuk menerapkan model pembelajaran Penyelidikan Terbimbing untuk penelitian ini.

B. Model Pembelajaran *Guided Inquiry*

a. Pengertian *Guided Inquiry*

Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan pendekatan pedagogis yang menekankan pada proses kegiatan observasi dan menjelaskan inkuiri serta interaksi antara objek dan pengamat. Tujuan dari program pembelajaran inkuiri terbimbing ini adalah untuk memotivasi siswa agar menggunakan paradigma pembelajaran inkuiri terbimbing untuk memperoleh solusi atas pertanyaan yang diteliti. Dalam hal ini, hal ini juga sejalan dengan penjelasan yang diberikan oleh Kiumars Azizmalyeri (2012, hlm. 24) dalam terbitan ADIPUTRA tahun 2017. Dengan demikian, paradigma pembelajaran inkuiri terbimbing dapat memfasilitasi pengembangan kemandirian dan rasa percaya diri pada siswa. Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan pendekatan pedagogis di mana guru memberikan bimbingan dan dukungan yang komprehensif kepada siswa selama proses pembelajaran. Instruktur telah memberikan arahan yang tepat tentang konten yang akan disajikan kepada siswa berdasarkan kebutuhan masing-masing (Masruri et al., 2019, hlm. 249).

Model pembelajaran *Guided Inquiry*, sebagaimana didefinisikan oleh Sarumaha (2020), merupakan paradigma pembelajaran instruksional yang menawarkan suatu kerangka kerja, mengembangkan kemampuan siswa untuk mengakses sumber informasi secara efisien, dan mendorong pemikiran kritis dalam konstruksi pengetahuan. Pendekatan pembelajaran ini dirancang dengan cermat dan diatur secara ketat, dengan fokus instruksional di mana guru membimbing siswa melalui konten yang terperinci (Murnihati Sarumaha, 2022, hlm. 29). Dalam penelitian mereka, Iswatun, Mosik, dan Subali (2017) berpendapat bahwa model pembelajaran *guided inquiry* merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, penulis mencatat bahwa siswa menunjukkan tingkat aktivitas yang lebih tinggi sementara guru terutama menawarkan bimbingan dan instruksi teknis

dalam penerapan prosedur investigasi masalah (Ricardus Jundu, 2020, hlm. 104). Menurut Budiyono & Hartini (2016:2), model pembelajaran *guided inquiry* lebih menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk secara mandiri menemukan solusi atas suatu masalah yang diberikan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran (Satriani, 2024, hlm. 22).

Penerapan paradigma inkuiri terbimbing yang berhasil memiliki implikasi yang signifikan bagi pendidik dan peserta didik, yang meliputi hal-hal berikut:

- 1) Menyorot perolehan pengetahuan oleh siswa.
- 2) Memberdayakan siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan sendiri terkait dengan pokok bahasan yang ditanyakan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri.
- 3) Model pembelajaran inkuiri terbimbing bertujuan untuk menumbuhkan kapasitas intelektual sebagai komponen integral dari kemampuan kognitif. Akibatnya, dalam pembelajaran inkuiri, siswa tidak hanya diharapkan untuk memahami materi tetapi juga memanfaatkan potensi bawaan mereka.

Tujuan mendasar dari penyelidikan terbimbing adalah untuk mendorong pertumbuhan pembelajar mandiri yang mampu memperluas pemahaman mereka melalui penerapan pengetahuan yang diperoleh dari berbagai sumber, baik di dalam maupun di luar lingkungan kelas tradisional.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Guided Inquiry*

Sebagai contoh model yang mendorong siswa untuk menggunakan keterampilan berpikir kritis mereka dalam menanggapi instruksi yang diberikan guru, pertimbangkan paradigma penyelidikan terbimbing. Siswa di sekolah dasar mendapat manfaat dari model penyelidikan terbimbing karena mendorong pemikiran dan pengembangan ilmiah independen melalui penggunaan contoh dunia nyata dan aktivitas langsung. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *guided inquiry* (Sanjaya, 2013) dalam (Tri Wiyoko, 2020, hal. 69) yaitu :

1) Orientasi

Membina siswa dalam suasana yang responsif untuk mengemukakan permasalahan yang ditemukan melalui cerita, video, gambar dan sebagainya.

2) Merumuskan masalah

Mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk mendapatkan informasi dari mereka berkenaan dengan masalah dan temuan mereka, dan kemudian meminta mereka melaporkan temuan mereka.

3) Merumuskan hipotesis

Menanggapi pertanyaan yang berasal dari rumusan masalah yang diajukan peserta didik.

4) Mengumpulkan data

Mengumpulkan data-data yang sudah di dapatkan oleh siswa dari hasil siswa merumuskan masalah yang ditemukan.

5) Menguji hipotesis

Selama uji hipotesis, instruktur akan mengajukan pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh bukti yang mendukung temuan siswa.

6) Merumuskan kesimpulan

Dalam merumuskan kesimpulan dilakukan oleh guru dan siswa. Sejalan dengan (Ricardus Jundu, 2020, hal. 105) langkah-langkah model pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) adalah sebagai berikut:

- 1) Pembukaan (*Introduction*) mulai dengan memperkenalkan siswa pada subjek yang akan dibahas.
- 2) Permasalahan (*questioning*) peserta didik merumuskan permasalahan dan hipotesis.
- 3) Perencanaan (*planning*) peserta didik merencanakan eksperimen dengan beberapa pertanyaan.
- 4) Pengimplementasian (*implementing*) Siswa menerapkan pengetahuan mereka dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia.

- 5) Kesimpulan (*concluding*) Siswa menarik kesimpulan yang didukung oleh bukti dalam kesimpulan tersebut.
- 6) Pelaporan (*reporting*) Setelah membahas hasil percobaan mereka, siswa menuliskan temuan mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) adalah orientasi atau pembukaan, permasalahan, perencanaan, mengimplementasikan kesimpulan dan melaporkan hasil eksperimen.

Sedangkan (Trianto dalam (Lovisia, 2018, hal. 3) langkah-langkah model pembelajaran Inkuiri Terbimbing adalah sebagai berikut:

- 1) Menyajikan pertanyaan atau permasalahan.
- 2) Membuat hipotesis.
- 3) Merancang percobaan sesuai langkah-langkah.
- 4) Mengumpulkan data
- 5) Menganalisis data.
- 6) Menyimpulkan data.

Model pembelajaran inkuiri terbimbing didasarkan pada pendapat para ahli di atas dan terdiri atas langkah-langkah sebagai berikut: orientasi atau pembukaan, memperkenalkan dan mengarahkan peserta didik pada topik; perencanaan; pengumpulan data; pengujian hipotesis; dan terakhir, merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil diskusi baik secara kolektif maupun individu.

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Guided Inquiry*

Dalam pembelajaran inkuiri mempunyai kelebihan dalam model pembelajaran (Prasetyo & Rosy, n.d.) (2021) yaitu :

- 1) Prioritaskan pengembangan komponen kognitif dan psikomotorik untuk meningkatkan teknik pembelajaran, sehingga memfasilitasi hasil pembelajaran yang lebih signifikan.
- 2) Dapat menyediakan kesempatan belajar yang disesuaikan bagi siswa berdasarkan bakat dan cara belajar yang disukai.
- 3) Pendekatan ini dianggap cocok untuk kemajuan pendidikan kontemporer, yang mengakui bahwa pembelajaran adalah perubahan

perilaku yang bersifat transformatif yang dilakukan pada tingkat yang lebih tinggi daripada norma.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model inkuiri ini mampu menarik perhatian siswa, mempermudah dalam memahami materi yang lebih menekankan pada aspek kognitif, psikomotorik dan afektif sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan tujuan tercapai.

Roestiyah (2012) dalam (Ricardus Jundu, 2020, hal. 105) mengemukakan beberapa kelebihan model pembelajaran guided inquiry yaitu sebagai berikut:

- 1) Menetapkan dan memperkuat "konsep diri" pada siswa.
- 2) Memfasilitasi penerapan fungsi memori dan transfer pada skenario pembelajaran baru.
- 3) Membina pemikiran mandiri dan usaha tekun siswa, sekaligus mempromosikan objektivitas, kejujuran, dan keterbukaan.
- 4) Membina kemampuan siswa untuk terlibat dalam perumusan hipotesis secara mandiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing menawarkan beberapa manfaat. Model ini memfasilitasi pengembangan konsep pada siswa, membantu retensi memori selama proses pembelajaran baru, memotivasi siswa untuk mengerahkan upaya dalam menganalisis hasil yang diperoleh, dan mendorong mereka untuk merumuskan hipotesis mereka sendiri. Selain itu, model ini dapat berkontribusi pada peningkatan dan peningkatan keterampilan dan proses kognitif siswa.

Menurut (Mukhammad Masruri, 2019, hlm. 248) mengidentifikasi berbagai manfaat dari metodologi pembelajaran inkuiri terbimbing, termasuk:

- 1) Memperoleh pengetahuan melalui eksplorasi terstruktur yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah, sehingga memfasilitasi pembelajaran eksperiensial eksplisit.

- 2) Penemuan terbimbing dengan kapasitas inheren untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang diharapkan.
- 3) Siswa pada tingkat pemikiran operasional konkret akan unggul dalam memperoleh pengetahuan penalaran melalui percakapan terstruktur yang berpusat pada pengalaman belajar langsung yang difasilitasi oleh guru.
- 4) Menerapkan suatu kegiatan di dalam kelompok memaksa semua siswa untuk terlibat dalam proses konstruksi, berkolaborasi, bertukar sudut pandang, dan memperoleh pengetahuan dari satu sama lain.

Penjelasan tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran penyelidikan terbimbing adalah pendekatan pedagogis yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah, meningkatkan hasil pembelajaran, memfasilitasi perolehan pengetahuan penalaran melalui diskusi yang dipimpin guru berdasarkan pengalaman belajar langsung, dan mendorong kerja sama di antara siswa dengan mempromosikan kegiatan kelompok dalam pembelajaran.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Guided Inquiry*

Paradigma pembelajaran juga memiliki keterbatasan yang melekat. Menurut Trianto (2007) (Harini, 2021, hlm. 4), pendekatan pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki berbagai keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

- a) Desain pembelajaran inkuiri bergantung pada tingkat kesiapan tertentu untuk berpikir kritis. Siswa dengan kemampuan kognitif terbatas mungkin kesulitan untuk terlibat dalam pemikiran komprehensif saat mencoba mengonseptualisasikan ide-ide abstrak. Sebagian besar siswa dengan kemampuan kognitif tingkat lanjut akan mendominasi pendekatan pembelajaran penemuan, yang menyebabkan frustrasi di antara siswa lainnya.
- b) Metode ini tidak efisien, terutama ketika mendidik sejumlah besar siswa, karena sejumlah besar waktu didedikasikan untuk membantu siswa menemukan teori-teori tertentu.

- c) Siswa dan guru yang terbiasa dengan pengajaran konvensional dapat menghilangkan harapan dalam desain pembelajaran ini.
- d) Dalam ilmu pengetahuan alam, fasilitas tertentu diperlukan untuk bereksperimen dengan konsep.

Lebih jauh, sebagaimana dinyatakan oleh Inayati (2020, hlm. 66), pendekatan pembelajaran Guided Inquiry memiliki beberapa kelemahan yang signifikan, yang diuraikan di bawah ini:

- a) Kecerdasan siswa merupakan prasyarat untuk pembelajaran menggunakan metodologi guided inquiry. Jika siswa memiliki tingkat kecerdasan yang lebih rendah, hasil pembelajaran akan semakin tidak efisien.
- b) Menuntut perubahan perilaku siswa yang memperoleh pengetahuan dari guru dalam bentuknya saat ini.
- c) Guru harus mengubah peran tradisional mereka sebagai penyedia informasi menjadi fasilitator, motivator, dan mentor bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- d) Mengingat metode kegiatan kelompok, kemungkinan akan ada anggota kelompok yang menunjukkan tingkat aktivitas yang lebih rendah.
- e) Pembelajaran inkuiri tidak cocok untuk anak-anak yang relatif muda, seperti mereka yang berada di kelas 1-3.
- f) Pendidikan dalam pendekatan ini memerlukan peningkatan supervisi guru untuk memfasilitasi pembelajaran siswa.
- g) Untuk mata kuliah dengan populasi siswa yang besar, pendekatan ini akan memberikan tantangan yang lebih besar bagi instruktur.
- h) Implikasi penerapan pembelajaran ini di lingkungan kelas yang kurang mendukung meliputi peningkatan kebutuhan waktu dan hasil yang kurang efektif.
- i) Kemanjuran pembelajaran akan berkurang jika guru tidak memiliki kendali atas kelas.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa kekurangan dari model *guided inquiry* (inkuiri terbimbing) adalah menyita banyak waktu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peserta didik yang tingkat kecerdasannya rendah akan merasa frustrasi dan sulit untuk mensamaratakan

dengan peserta didik yang kecerdasannya tinggi, kurang efektifnya kerja sama antar anggota kelompok lainnya yang mana saling mengandalkan satu sama lain. Kesulitan dalam penilaian karena kebebasan untuk menemukan pengetahuan sendiri, kurangnya dalam kefasihan atau pemahaman yang cukup dari guru dapat mempengaruhi efektivitas pada pendekatan ini.

Menurut (Mukhammad Masruri, 2019, hal. 248) berpendapat bahwa ada beberapa kelemahan dari model pembelajaran *guided inquiry*, yaitu sebagai berikut:

- a) Penerapan teori pembelajaran inkuiri terbimbing sebagai model pembelajaran akan memberikan kendali atas kegiatan pembelajaran dan prestasi siswa.
- b) Pendekatan pembelajaran inkuiri terbimbing sulit diterapkan dalam pembelajaran strategis karena adanya hambatan dari kebiasaan belajar siswa.
- c) Instruktur biasanya kesulitan untuk beradaptasi dengan kerangka waktu yang telah ditentukan saat mengadopsi paradigma pembelajaran inkuiri terbimbing, karena dapat memakan waktu.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing akan memberikan tantangan bagi setiap instruktur selama kriteria keberhasilan didasarkan pada penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

Menurut pakar tersebut, kelemahan model pembelajaran tersebut antara lain penerapannya yang memakan waktu dalam satu sesi pembelajaran, tantangan dalam merencanakan pembelajaran ke depan, dan kesulitan menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing oleh setiap guru selama kriteria keberhasilan didasarkan pada penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

C. Media Wordwall

a. Pengertian Media

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medist" yang secara langsung berarti "tengah" atau "pengantar". Media pembelajaran mengacu pada instrumen strategis yang digunakan oleh pendidik untuk mengomunikasikan informasi atau sumber daya pendidikan secara efektif kepada siswa, sehingga memudahkan pemahaman (Rizki Wahyuningtyas,

2020, hlm. 24). Dalam karya mereka yang diterbitkan di Arsyad pada tahun 2013, Gerlache dan Ely berpendapat bahwa media, dalam arti yang paling luas, mencakup individu, materi, atau peristiwa yang menciptakan keadaan bagi siswa untuk memperoleh informasi, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam seluruh proses pembelajaran dengan berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan konten pendidikan. Penerapan media pendidikan dapat sangat meningkatkan dan memberikan keuntungan luar biasa dalam memfasilitasi proses pembelajaran bagi siswa (Udi Budi Harsiwi, 2020, hlm. 1105). Jalinus berpendapat bahwa media pembelajaran mencakup perangkat lunak dan perangkat keras yang memfasilitasi penyampaian materi pengajaran kepada siswa, baik individu maupun kelompok. Media pembelajaran memiliki potensi untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat belajar sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas (Rose Winda, 2021, hlm. 212).

Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman yang mendalam tentang media pembelajaran sangat penting untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang efisien dan menarik. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur atau mediator informasi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses belajar siswa sehingga memberikan dampak positif dan menguntungkan yang signifikan.

D. Wordwall

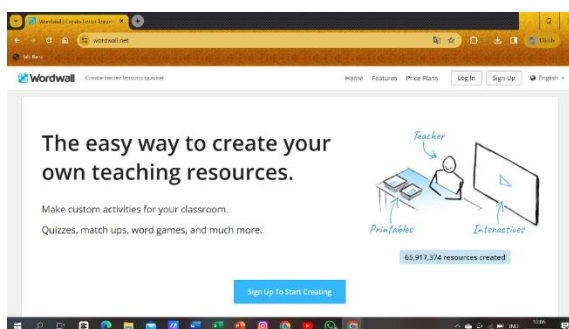
a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah perangkat lunak interaktif yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi pengajaran dan pembelajaran di masa kini. *Wordwall* adalah platform daring yang menawarkan berbagai permainan edukatif. Permainan ini dirancang untuk berfungsi sebagai alat bantu yang menyenangkan dan alat penilaian bagi siswa (Graldo Immanuel Siagian, 2023, hlm. 886-893). Media pembelajaran ini menggabungkan beberapa tampilan warna, grafik, dan suara untuk menciptakan tampilan

yang menarik. Media ini dapat diakses dari lokasi mana pun dan kapan pun dengan koneksi internet.

Menurut (Harlina, dkk, 2017, hal. 627) dengan menggunakan *Wordwall*, sebuah platform media alternatif, baik siswa maupun instruktur dapat menikmati pembelajaran. Selain itu juga menurut (Setyorini, 2023) *wordwall* adalah aplikasi dengan berbasis web dimana dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran, sumber belajar, sampai menjadi sebuah media pemberian nilai secara daring. Serta mendapatkan perhatian lebih dari peserta didik (Lovandri Dwanta Putra, 2024, hal. 82)

Maka dari itu games interaktif *wordwall* adalah aplikasi permainan yang dapat digunakan dua arah dan juga memiliki timbal balik antara siswa yang memainkan dengan aplikasi tersebut. selain itu juga aplikasi *wordwall* juga dapat digunakan dalam merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran. Berikut gambar 1 tampilan awal platform *wordwall*.

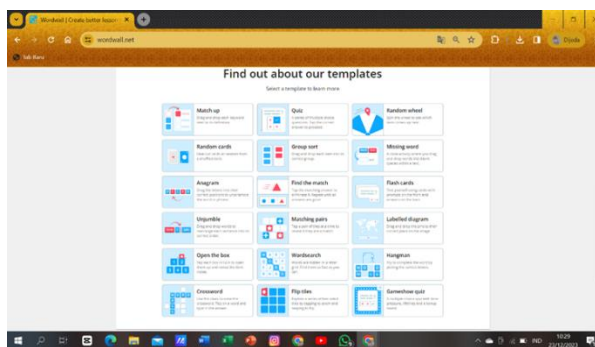


Gambar 2.1 Tampilan Awal Platform

Grafik di atas menggambarkan antarmuka asli platform *wordwall*, termasuk area seperti beranda, fitur, *login*, pendaftaran, dan pilihan bahasa yang tersedia untuk digunakan di situs.

b. Fitur *Wordwall*

Dalam aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya antara lain yaitu *quiz*, *random cards*, *missing word*, anagram dan lain sebagainya. Berikut merupakan gambar 2 tampilan menu dari aplikasi web *wordwall* <https://wordwall.net/create/picktemplate>



Gambar 2.2 Tampilan Awal Menu Wordwall

Gambar 2.2 memperlihatkan fitur-fitur *wordwall* yaitu sebagai berikut:

- 1) Fitur *Match Up* mengharuskan siswa untuk menyeret dan meletakkan setiap kata kunci di dekat maknanya yang sesuai.
- 2) Kuis: Fitur ini mengharuskan siswa untuk berhasil menjawab pertanyaan dalam waktu yang ditentukan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
- 3) *Random Wheel* adalah fungsi yang mengharuskan siswa untuk memutar roda untuk menampilkan gambar atau respons terhadap topik yang dipilih dari roda yang diputar sebelumnya.
- 4) Fungsi *Missing Word* mengharuskan siswa untuk melengkapi bagian kalimat atau paragraf yang hilang dengan menyeret jawaban yang akurat ke dalam kumpulan yang kosong.
- 5) Fungsi *Group Sort* mengharuskan siswa untuk menyeret dan meletakkan setiap item ke dalam kelompoknya yang sesuai.
- 6) Fungsi *Matching Pairs* mengharuskan siswa untuk memilih jawaban yang sesuai dengan frasa yang ditunjukkan pada gambar dengan mengetuk jawaban yang benar dan kemudian membuangnya lagi hingga semua jawaban tereliminasi.

- 7) Dalam fungsi *Unjumble*, siswa ditugaskan untuk memilih kalimat yang menyusun kotak kata atau frasa menjadi kalimat atau bagian teka-teki yang sesuai.
- 8) Kartu Acak: Fitur ini mengharuskan siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menanggapi pernyataan yang disajikan pada kartu yang tidak beraturan.
- 9) Mode Temukan padanan mengharuskan siswa untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan yang diberikan dengan mengetuk jawaban yang benar dan membuangnya berulang kali hingga semua jawaban telah tereliminasi.
- 10) Fungsi "Buka Kotak" mengharuskan siswa untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan sebagai gambar atau pertanyaan. Mereka melakukannya dengan membuka kotak satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang valid berdasarkan isi setiap kotak.
- 11) Anagram adalah fitur yang mengharuskan siswa untuk memindahkan huruf ke posisi yang sesuai untuk menentukan kata yang akurat.
- 12) Berlabel, fungsi ini meminta siswa untuk mengidentifikasi nama grafik atau gambar, terkadang digunakan untuk mengidentifikasi gambar dengan menggerakkan pin jawaban ke kanan gambar sebenarnya.
- 13) Kuis *Gameshow* adalah fungsi yang mengharuskan siswa untuk menyelesaikan pertanyaan dalam batas waktu yang ditentukan.
- 14) Perhatikan Tikus Tanah adalah fitur yang mengharuskan siswa untuk menanggapi pertanyaan dengan memukul banyak tikus di permukaan.
- 15) Benar atau tidak benar, fitur ini mengharuskan siswa untuk memilih di antara dua jawaban untuk mengidentifikasi apakah pertanyaan tertentu benar atau tidak benar.
- 16) Pecahkan Balon adalah fitur yang mengharuskan siswa untuk memecahkan balon yang mewakili setiap kata kunci yang sesuai dengan artinya.
- 17) Kejar-kejaran Labirin adalah fitur yang mengharuskan siswa untuk menavigasi melalui labirin dan mencapai zona jawaban yang tepat sambil menghindari musuh.

- 18) Pesawat Terbang adalah fitur yang mengharuskan siswa untuk mengarahkan pesawat menuju kunci jawaban yang tepat sambil menghindari jawaban yang salah.

c. Karakteristik *Wordwall*

Materi pembelajaran *Wordwall* dicirikan oleh fitur-fitur berikut:

- 1) Tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan untuk siswa. Dalam media pembelajaran *Wordwall* ini, terdapat beberapa tingkat kesulitan yang sesuai dengan level atau tingkatan yang berbeda. Semakin tinggi levelnya, semakin menantang penilaiannya.
- 2) Metode pengajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan, sehingga membimbing mereka untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan kemampuan mereka.
- 3) Meningkatkan pengalaman siswa, mereka dapat terlibat dalam beberapa permainan dan mungkin mengalami kekalahan atau kegagalan, memotivasi mereka untuk terus bertahan dan mencoba memainkan permainan itu sekali lagi.
- 4) Dapat dimainkan secara mandiri.

Berdasarkan semua karakteristik diatas bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat membuat peserta didik lupa sejenak dengan kegiatan pembelajaran yang masih berlangsung. Media pembelajaran *wordwall* ini tentu membuat peserta didik lebih tertarik dan menikmati setiap dari proses kegiatan pembelajaran terutama ketika siswa mengerjakan soal-soal latihan yang telah disajikan.

c. Kelebihan *Wordwall*

Media pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan juga kelebihan. Menurut (Andini, 2022, hal. 20) Di antara manfaat materi pembelajaran *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) Tersedia gratis dengan fitur dasar yang mencakup banyak templat
- 2) Permainan ini dapat dikirim secara eksklusif melalui *Whatsapp*, *Google Classroom*, atau platform serupa lainnya.
- 3) Selain teka-teki silang, kuis, dan kartu acak, program ini menyediakan berbagai pilihan permainan lainnya.

- 4) Lebih jauh lagi, manfaat tambahannya adalah permainan yang dikembangkan dapat dicetak dalam format PDF, sehingga memudahkan siswa menghadapi masalah konektivitas daring.
- 5) *Wordwall* memudahkan pemahaman konten akademis daring bagi siswa dan menyediakan platform yang mudah digunakan untuk menilai kemajuan pembelajaran mereka.
- 6) *Wordwall* ditujukan untuk penilaian kegiatan pembelajaran dan penyediaan stimulasi intelektual bagi siswa.

Adapun pendapat menurut (Elyas Putri, 2021, hal.142) ada beberapa kelebihan dari media *wordwall*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Karena merupakan permainan, maka berpotensi memikat siswa.
- 2) Cocok digunakan di bidang apa pun.
- 3) Mendorong siswa untuk berpikir di luar kotak.
- 4) Mampu mengembangkan karakter seseorang melalui permainan kooperatif dengan teman sebaya.
- 5) Pelaksanaannya mudah.

Menurut (Safrudin, 2024, hal. 75) memaparkan beberapa kelebihan *wordwall*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat menawarkan peluang pendidikan yang lebih substansial bagi siswa dalam penerapannya dan dapat digunakan pada tingkat dasar dan lanjutan.
- 2) Akses ke *wordwall* dapat dilakukan dari lokasi mana pun menggunakan ponsel atau telepon seluler.
- 3) Program yang efektif dengan berbagai templat untuk menarik minat siswa sekaligus memfasilitasi pembelajaran.

Dari sudut pandang yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* merupakan alat pendidikan yang memfasilitasi pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Antarmuka yang ramah pengguna membuatnya cocok untuk tujuan pengajaran di tingkat dasar dan lanjutan. *Wordwall* dalam mengakses nya sangat mudah dengan dari ponsel/handphone dan bisa mengaksesnya melalui *website* atupun link

yang dibagikan oleh guru saat pembelajaran dilaksanakan. Media *wordwall* juga menambah semangat belajar peserta didik serta mengembangkan kreativitasnya.

d. Kekurangan *Wordwall*

Adapun kelemahan pada aplikasi *wordwall* menurut (Andini, 2022, hal. 20) yaitu Agar tidak terjadi kebingungan di kalangan pengguna aplikasi *wordwall*, sangat penting bagi kreator untuk menunjukkan kreativitas dan terlibat aktif dalam menginterpretasikan makna permainan. Secara teknis, aplikasi ini memerlukan koneksi daring agar penggunaan stabil.

Misalnya, Safrudin (2024, hlm. 75) menguraikan berbagai kelemahan media *wordwall*, antara lain:

- 1) Proses pembuatan media *wordwall* agak memakan waktu.
- 2) Saat menerapkannya, ukuran teks mungkin sangat kecil dan tidak dapat disesuaikan.
- 3) Media hanya bersifat visual.

Menurut (Putri Nabilatuz Zahroh, 2024, hal. 136) ada 2 kekurangan dalam media *wordwall*, yaitu sebagai berikut:

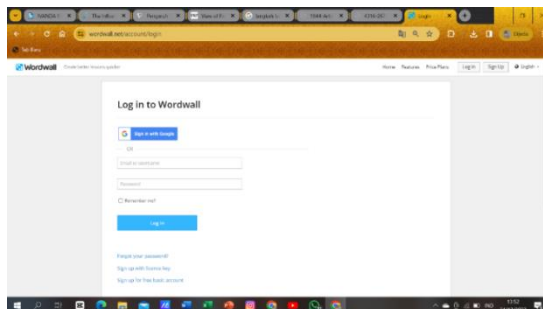
- 1) Ketergantungan pada kestabilan jaringan internet.
- 2) Fasilitas gratis hanya bisa 5 fitur yang digunakan dalam pembuatan game.

Berdasarkan pemaparan di atas penggunaan *wordwall* ini membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pembuatan materi, ketergantungan jaringan internet yang kurang stabil, hanya beberapa template yang bisa digunakan untuk membuat materi pembelajaran.

e. Cara Mengakses *Wordwall*

Pertama-tama, administrator masuk ke situs web *Wordwall* di <https://wordwall.net/>. Selanjutnya, siswa dapat mengakses halaman pertanyaan yang dibuat oleh guru dan dipublikasikan melalui tautan <https://wordwall.net/resource/57804055>. Prosesnya melibatkan langkah-langkah berikut:

- 1) Masuk ke laman <https://wordwall.net/> dan membuat akun sendiri jika belum mempunyai dan belum pernah akses sebelumnya, jika sudah memiliki akun klik masuk.

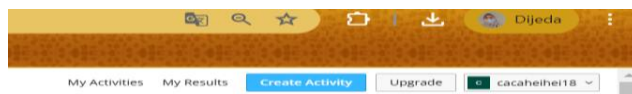


Gambar 2.3 Tampilan Pilihan Log in

- 2) Masuk menggunakan akun yang telah didaftarkan pada *wordwall* dengan memasukkan email dan kata sandi yang telah dibuat.

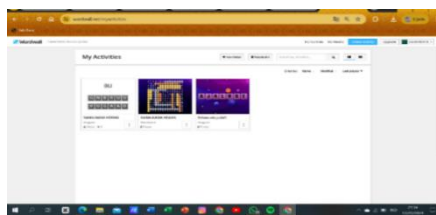
Gambar 2.4 Tampilan Menu Log in

- 3) Pilih opsi Aktivitas Saya yang terletak di sudut kanan atas menu. Berikut ini adalah gambar 2.5 yang menggambarkan tampilan menu.



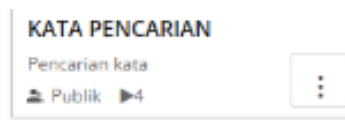
Gambar 2.5 Tampilan Menu

- 4) Daftar kuis yang dipublikasikan akan ditampilkan. Lanjutkan dengan memilih kuis yang akan diberikan kepada siswa. Gambar 2.6 di bawah ini akan menggambarkan penyajian pertanyaan yang dihasilkan.



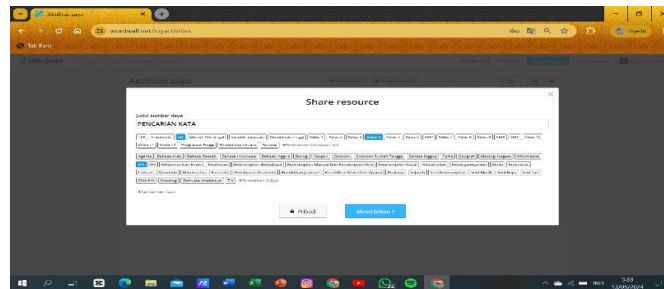
Gambar 2.6 Tampilan Aktivitas soal yang telah dibuat

- 5) Peserta didik akan mengisi soal yang telah dibuat oleh guru dengan mengklik titik 3 di kanan bawah soal.
- 6) Kemudian pilih “bagikan” pada gambar 2.7 yang menampilkan pilihan yang dapat dipilih dan salah satunya adalah bagikan



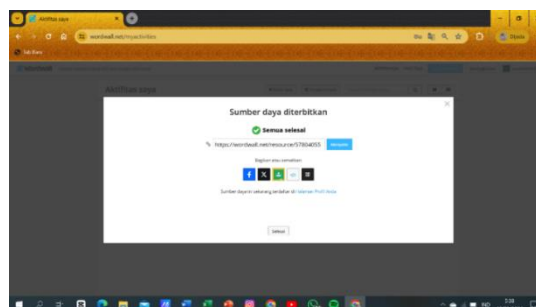
Gambar 2.7 Tampilan pilihan bagian

- 7) Untuk selanjutnya pilih pilihan “publikasikan”. Gambar 8 menampilkan tampilan pilihan publikasikan.



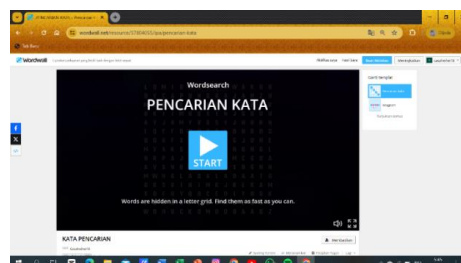
Gambar 2.8 Tampilan pilihan pada publikasi

- 8) Dan kemudian klik salin dan selesai. Gambar 9 menampilkan tampilan link yang akan di bagikan kepada peserta didik.



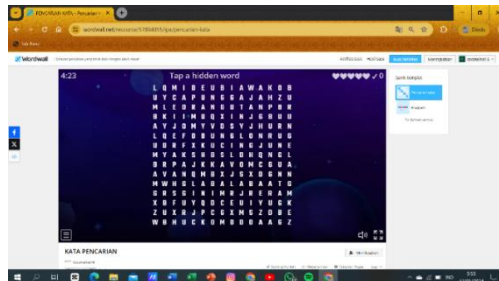
Gambar 2.9 Tampilan link yang akan dibagikan

- 9) Selanjutnya guru membagikan link yang telah di salin kepada peserta didik untuk dikerjakan.



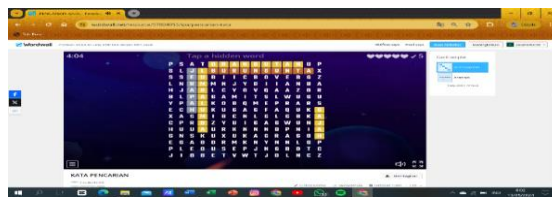
Gambar 2.10 Tampilan awal soal

- 10) Selanjutnya peserta didik klik “mulai” untuk memulai dalam mengisi soal. Setelah mengklik maka soal akan muncul dan pada tampilan soal dapat terlihat di sisi atas bagian kiri adalah waktu pengerjaan soal. Pada gambar 11 di bawah ini.



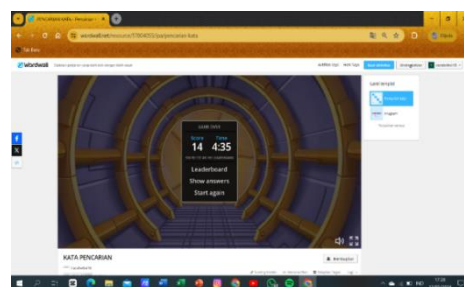
Gambar 2.11 Tampilan soal

- 11) Setelah peserta didik selesai mencari kata, maka akan muncul kata yang tersembunyi yang mana nanti akan terlihat warna yang menandakan bahwa jawaban peserta didik benar. Seperti pada gambar 12 di bawah ini.



Gambar 2.12 Tampilan soal yang benar terjawab

- 12) Setelah peserta didik mengerjakan soal maka, nanti akan muncul total waktu yang telah digunakan selama pengerjaan soal. Seperti pada gambar 13.



Gambar 2.13 Tampilan waktu setelah menjawab soal

E. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil pembelajaran mengacu pada kompetensi yang dikembangkan siswa sebagai hasil dari partisipasi mereka dalam kegiatan pendidikan yang difasilitasi oleh guru. Pengalaman yang diperoleh siswa mencakup dimensi emosional, kognitif, dan psikomotorik (Nurul Maulia, 2022, hlm. 5795). Hasil pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru untuk menilai bagaimana siswa memperoleh pengalaman atau pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka dalam kegiatan belajar mengajar berikutnya (Wibowo et al., 2021). Capaian pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Sudjana, N (2017), mengacu pada kompetensi yang diperoleh siswa setelah mereka terpapar pada kegiatan belajar. Sudut pandang tersebut menjelaskan bahwa capaian pembelajaran yang diperoleh dari berbagai pengalaman belajar terwujud sebagai keterampilan baru yang sebelumnya tidak ada (Kresnandya, 2020, hlm. 30).

Berbagai teori mengusulkan bahwa capaian pembelajaran mengacu pada pencapaian akhir yang dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil tersebut akan menggambarkan kemampuan akademik siswa dan berfungsi sebagai standar untuk pembelajaran. Salah satu komponen utama capaian pembelajaran.

a. Aspek Aspek Hasil Belajar

Perlu dilakukan evaluasi terhadap berbagai komponen capaian pembelajaran agar dapat menilai capaian pembelajaran peserta didik secara keseluruhan (Akib, 2013, hlm. 3). Tiga komponen pembelajaran yang bersumber dari teori Bloom adalah sebagai berikut:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berasal dari istilah kognisi yang mengacu pada proses kognitif untuk mengetahui. Kognisi secara umum mengacu pada proses memperoleh, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuan. Kognitif sebagaimana didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengacu pada kognisi atau didasarkan pada pengetahuan faktual dan empiris (Pengertian kata kognitif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring, t.t).

Menurut Sudaryono (2013), seluruh proses neurologis yang terjadi di dalam otak tercakup dalam ranah kognitif. Penilaian lisan dan tertulis terhadap pencapaian pembelajaran kognitif dapat dilakukan dalam beberapa bentuk, seperti ujian pilihan ganda, benar/salah, menjodohkan, dan deskripsi singkat. Instrumen penilaian harus dikalibrasi dengan benar sebelum menilai hasil pembelajaran. Penting untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang melibatkan perilaku siswa yang dapat diukur dan diamati sebelum membuat soal ujian.

Taksonomi Bloom membagi hasil pembelajaran ke dalam tiga area: (1) Sasaran pembelajaran yang secara langsung ditunjukkan pada kapasitas kognitif otak berada di dalam domain kognitif. Domain afektif berkaitan dengan pengalaman subjektif, seperti perasaan, emosi, penalaran moral, dan sistem nilai. Keterampilan motorik siswa terkait dengan area ketiga, psikomotorik.

1) Ranah Kognitif

Revisi taksonomi Bloom pada ranah kognitif telah memperluas penggunaannya sebagai referensi dalam penyusunan tes hasil belajar dalam bidang tujuan pembelajaran. Taksonomi Bloom yang baru mencakup enam kemampuan kognitif mulai dari tingkat dasar hingga tingkat lanjut: menghafal, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Gunawan dan Palupi, 2016). Untuk mencapai tingkat kemampuan kognitif yang lebih tinggi, siswa harus berhasil menyelesaikan banyak tingkatan proses kognitif yang lebih rendah. Menurut Mifterania dan Mas'ud Zen (2016), ringkasan khas dari enam tingkatan berpikir dalam taksonomi Bloom adalah C2, C2, C3, C4, C5, dan C6. Pengetahuan kognitif secara hierarkis dibagi menjadi enam tingkatan, yaitu:

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Sekadar mengingat apa yang telah diajarkan sudah cukup untuk lulus tes ingatan saat mengevaluasi pengetahuan.

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman ini memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep atau materi.

c) Penerapan (*Aplication*)

Aplikasi mengacu pada kapasitas untuk mengimplementasikan konsep abstrak dalam skenario praktis.

d) Analisis

Analisis mengacu pada kapasitas untuk mendekonstruksi keseluruhan menjadi aspek atau komponen penyusun yang memiliki signifikansi.

e) Sintesis

Sintesis berfokus pada kapasitas untuk menggabungkan komponen menjadi satu struktur.

f) Penilaian

Proses evaluasi melibatkan kapasitas untuk menentukan nilai sesuatu dengan mempertimbangkan kriteria yang digunakan.

2) Ranah afektif

Ranah afektif sesuai dengan cara konvensional di mana emosi dialami atau diungkapkan. Ranah ini mencakup karakteristik perilaku seperti perasaan, minat, sikap atau nilai emosional, serta asosiasi dengan emosi seperti sentimen nilai, penghargaan, motivasi, dan sikap. Ada lima kategori afektif, yaitu sebagai berikut:

a. Penerimaan (Penerimaan)

Penerimaan mengacu pada kesiapan untuk mengakui dan merangkul fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

b. Respons (Menanggapi)

Respons mengacu pada tindakan bereaksi terhadap peristiwa yang disajikan di lingkungan.

c. Penilaian

Evaluasi adalah proses mengintegrasikan beberapa nilai, menyelesaikan perselisihan, dan membangun sistem nilai yang koheren.

d. Karakterisasi dengan nilai numerik atau matriks nilai

Ciri-ciri ini berasal dari kriteria yang terkait dengan sistem nilai yang mengatur perilaku mereka, sehingga menjadi aspek integral dari cara hidup mereka.

3) Domain Psikomotor

Domain psikomotor mencakup perilaku gerakan, koordinasi fisik, keterampilan motorik, dan kemampuan fisik (PMT). Pengembangan keterampilan melalui praktik dapat diukur dengan menilai faktor-faktor seperti jarak, kecepatan, akurasi, teknik, dan metode implementasi (Lucia Hermin Winingsih et al., 2020, hlm. 15). Domain psikomotor memiliki tujuh kategori fitur yang berbeda, yaitu:

a) Emulasi

Dalam kategori imitasi ini, stimulus atau sensor dapat dipahami sebagai gerakan motorik. Anak-anak dapat melihat dan mengamati gerakan secara visual, bereaksi terhadapnya, dan akibatnya menirunya. Namun, bentuk imitasi khusus ini tidak sempurna.

b) Kesiapan

Kategori kesiapan ini ditentukan oleh kesiapan anak untuk terlibat dalam gerakan, yang meliputi dimensi mental, fisik, dan emosional. Pada tahap ini, anak telah melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan, bukan sekadar meniru.

c) Latihan

Kategori ini merupakan fase pertama dalam proses pembelajaran yang rumit, yang meliputi peniruan dan pelaksanaan tindakan eksperimental. Pencapaian keberhasilan dalam kinerja akan dicapai melalui latihan yang konsisten dan berkelanjutan.

d) Mekanisme

Kategori mekanisme merupakan fase transisi dalam perolehan dan pemahaman keterampilan yang canggih. Pada titik ini, reaksi yang diperoleh sudah dapat tertanam dan tindakan dapat dilaksanakan dengan tingkat keyakinan dan tekad tertentu.

e) Respons visual yang kompleks (CVISR)

Tingkat ini merupakan tingkat gerakan motorik yang mahir yang ditandai dengan pola gerakan yang rumit. Kemahiran dalam gerakan ditunjukkan dengan presentasi fisik yang tepat dan tersinkronisasi dengan baik dengan tenaga yang minimal.

f) Adaptasi

Fase adaptasi ini mengacu pada tahap penguasaan motorik di mana anak mampu memodifikasi dan menyesuaikan keterampilan mereka agar dapat berkembang dalam lingkungan yang beragam.

g) Penciptaan

Kategori kreasi mengacu pada fase menghasilkan berbagai perubahan dan pola gerakan baru agar dapat beradaptasi dengan persyaratan skenario yang diberikan. Pendekatan ini melibatkan produksi gerakan baru dengan menonjolkan imajinasi dan kemampuan anak yang berkembang pesat.

Selanjutnya menurut (Ulfah, 2022, hal. 4-6) menjeaskan bahwa ada 3 aspek-aspek dalam hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

1) Aspek Kognitif

Komponen mental mencakup segala sesuatu yang dilakukan seseorang yang berkontribusi pada pembelajaran dan pengajaran, yang pada gilirannya mengarah pada pemahaman peristiwa. Cara lain untuk melihat aspek kognitif adalah sebagai jumlah dari semua proses mental yang memungkinkan seseorang untuk membuat koneksi, mengevaluasi, dan memikirkan suatu peristiwa, yang pada gilirannya memungkinkan mereka untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan. Konsisten dengan pandangan (Ritaudin et al., 2019), domain kognitif mencakup tindakan yang menekankan pada kualitas intelektual seperti pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan untuk berpikir kritis. Irwansyah (2021) berpendapat bahwa kemampuan siswa untuk mendeskripsikan ulang dan mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya merupakan komponen kunci dari domain kognitif, yang sangat penting untuk penilaian dan pertimbangan.

Menurut definisi sebelumnya, proses kognitif mencakup semua operasi mental yang dilakukan seseorang selama pembelajaran dan pengajaran untuk merenungkan dan memahami situasi tertentu. Karena sebagian besar tugas pembelajaran selalu melibatkan beberapa

kombinasi berpikir dan mengingat, kognisi memainkan peran penting dalam pembelajaran yang berhasil.

2) Ranah Afektif

Sikap, tindakan, sifat karakter, perasaan, minat, dan nilai internal seseorang membentuk apa yang dikenal sebagai ranah afektif. Istilah "afektif" juga dapat merujuk pada keterampilan seseorang yang sangat terkait dengan perasaan dan emosinya. Artikel tersebut mengklaim bahwa emosional dikaitkan dengan nilai dan sikap seseorang (Hidayatullah, 2020). Kemampuan afektif terkait erat dengan minat dan sikap yang mengendalikan diri, menghargai, bekerja sama, percaya diri, jujur, bertanggung jawab, dan bertanggung jawab terhadap orang lain (Saftari & Fajriah, 2019). Peneliti setuju dengan (Afriansari, 2020) bahwa nilai dan sikap merupakan bagian dari ranah afektif. Setelah membaca ini, peneliti akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang apa itu ranah afektif dan bagaimana kaitannya dengan hal-hal seperti minat dan sikap.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan praktis yang diperoleh individu setelah melalui pengalaman belajar tertentu. Nadeak (2020) menegaskan bahwa keterampilan berfungsi sebagai indikator kecakapan individu dalam suatu pekerjaan atau sekelompok tugas tertentu. Lebih lanjut, menurut Dudung (2018), keterampilan psikomotorik ditentukan oleh pencapaian capaian kompetensi pengetahuan. Sesuai dengan pandangan Utama (2021), ranah psikomotorik berkaitan dengan berbagai aktivitas sistem saraf, otot, dan fungsi psikologis yang terlibat dalam pengembangan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas menjelaskan bahwa ranah psikomotorik merupakan salah satu aspek yang lebih menekankan pada keterampilan motorik dari seseorang.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian Piaget dan Wangid (2016), terdapat dua kategori utama faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan unsur intrinsik yang berasal dari dalam diri individu atau peserta didik, meliputi aspek fisiologis.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksogen merupakan unsur yang berasal dari luar diri individu atau peserta didik, meliputi fenomena sosial dan nonsosial.

Sesuai dengan Jufrida (2019, hlm. 32), terdapat dua variabel yang berpotensi memengaruhi hasil belajar, yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan unsur yang berasal dari dalam diri peserta didik dan memengaruhi hasil belajarnya. Salah satu aspek fisiologis meliputi motivasi, minat, dan kebiasaan peserta didik terhadap pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan menunjukkan minat yang kuat dalam belajar dan berhasil menyelesaikan tugasnya.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merujuk pada elemen yang berasal dari sumber di luar pelajar yang berpotensi memengaruhi hasil belajar mereka. Selain itu, faktor keluarga mencakup kualifikasi pendidikan orang tua dan tingkat bimbingan orang tua.

Sebuah penelitian oleh Tasya Nabillah (2019, hlm. 661-662) mengidentifikasi elemen-elemen berikut yang memengaruhi hasil belajar siswa:

1) Faktor Internal

Faktor internal merujuk pada elemen yang berasal secara independen dari siswa. Faktor internal mencakup hal-hal berikut:

- a) Faktor fisiologis merujuk pada elemen yang berpotensi memengaruhi kondisi tubuh intrinsik individu.
 - b) Faktor psikologis merujuk pada elemen yang berpotensi memengaruhi proses belajar siswa, termasuk kecerdasan akademik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.
- 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah variabel independen yang berasal dari sumber di luar siswa. Faktor eksternal meliputi hal-hal berikut:

- a) Faktor keluarga

Pendidikan siswa dibentuk oleh keluarga mereka, termasuk metode pengajaran, dinamika di antara anggota keluarga, lingkungan rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.

- b) Faktor pendidikan

Elemen lingkungan sekolah yang akan memengaruhi pembelajaran meliputi teknik pengajaran, kurikulum, interaksi dengan teman sebaya, disiplin sekolah, dan jadwal akademik.

- c) Faktor komunitas

Mengingat keberadaan siswa di masyarakat, elemen komunitas memainkan peran penting dalam membentuk pembelajaran siswa. Variabel seperti keterlibatan siswa di masyarakat, dampak teman sebaya yang berinteraksi dengan siswa, dan lingkungan komunitas sekitar juga dapat memengaruhi prestasi akademik siswa.

F. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Sains dalam bahasa Indonesia adalah istilah linguistik yang berasal dari kata bahasa Inggris "*science*," yang berarti "pengetahuan". Dalam bahasa Indonesia, istilah "*sains*" secara formal diterjemahkan menjadi "ilmu pengetahuan dan teknologi". Dalam bidang ilmu pengetahuan alam, istilah sains dan IPA sering digunakan secara bergantian. Menurut ulasan ini, IPA, atau

sains ekologi, adalah disiplin ilmu yang secara khusus mengkaji alam dan proses-proses yang melekat padanya (Sulistiyani P, 2019) sebagaimana dijelaskan dalam buku (Suhelayanti, 2023, hlm. 12). IPA, atau sains, adalah prosedur sistematis yang menghasilkan pengetahuan. Prosedur ini bergantung pada pengamatan fenomena yang cermat dan perumusan teori untuk memahami wawasan yang diperoleh dari pengamatan tersebut (Rustaman Nuryani dkk, 2015).

Lebih lanjut, sebagaimana dikemukakan oleh Dini Susanti (2020), kemajuan ilmu pengetahuan tidak hanya sekadar akumulasi fakta. Kemajuan ilmu pengetahuan disertai dengan pengembangan metode ilmiah yang dibangun melalui serangkaian "karya ilmiah", nilai-nilai ilmiah, dan sikap ilmiah. Langkah-langkah yang membentuk proses ilmiah adalah sebagai berikut: 1. Perumusan masalah.

2. Menyusun kerangka teori.
3. Membuat asumsi.
4. Membuat kesimpulan.

Strategi ini membutuhkan keterampilan atau kemampuan tertentu. Sebagaimana dikemukakan oleh Made & Wandu dalam (Nasrah et al., 2021), pengetahuan ilmiah pada hakikatnya merupakan kumpulan ide, prinsip, hukum, dan teori yang dikembangkan melalui proses penyelidikan metodis terhadap kosmos. Proses ini melibatkan pengamatan terus-menerus, strategi perhitungan, serta sikap ingin tahu, berani, dan gigih. Pandangan lain menyatakan bahwa sains atau ilmu pengetahuan alam (Ika Evitasari Aris, 2022, hlm. 6) adalah cabang ilmu pengetahuan yang menyelidiki kosmos beserta isinya secara teratur, berikut fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya.

Pendapat sejalan dengan (Kelana dan Pratama, 2019, hal 15) yang menyatakan bahwa Sains merupakan kajian sistematis dan formal tentang alam beserta proses-prosesnya. Lebih lanjut, Trianto (dalam Sari dan Sunardi, 2017, hlm. 538) menegaskan bahwa *sains* merupakan kompilasi teori-teori metodis yang sebagian besar diterapkan pada fenomena-fenomena alam. Teori-teori tersebut dirumuskan dan disempurnakan dengan menggunakan teknik-teknik ilmiah seperti observasi dan eksperimen, serta membutuhkan pola pikir ilmiah

yang bercirikan rasa ingin tahu, keterbukaan, kejujuran, dan sifat-sifat serupa lainnya. Dengan memperhatikan uraian tersebut di atas, sains dapat diartikan sebagai kajian sistematis tentang fenomena-fenomena alam, yang direpresentasikan sebagai fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan hukum-hukum melalui serangkaian tindakan yang mengikuti metode ilmiah.

b. Hakikat IPA

Produk, proses, dan pembentukan sikap merupakan tiga cara utama sains dapat dilihat (Sri Sulistiorini, 2007). Ketiga faktor tersebut memiliki keterkaitan.

1) IPA sebagai Produk

Tubuh pengetahuan ilmiah merupakan hasil karya para ilmuwan terdahulu yang secara metodis menuangkan temuannya ke dalam buku teks. Sementara itu, pengetahuan ilmiah dianggap sebagai produk karena berasal dari beberapa bentuk informasi, termasuk fakta, teori, prinsip, aturan, dan konsepsi (Yoesefina et al., 2022).

2) IPA Sebagai Proses

Menambahkan apa yang dikatakan Yoesifina et al. (2022), "sains sebagai proses merupakan sejumlah keterampilan untuk meneliti berbagai fenomena alam dengan menggunakan metode tertentu untuk menghasilkan pengembangan ilmiah lebih lanjut." Artinya, metode ilmiahlah yang benar-benar menghasilkan pengetahuan ilmiah baru. Ketiga, Sikap Ilmiah terhadap Sains

3) IPA Sebagai Sikap Ilmiah

(Sri Sulistiorini, 2007) menegaskan bahwa kelas sains sekolah dasar di sekolah dasar Islam menggunakan istilah "sikap" hanya dalam kaitannya dengan "persepsi" ilmiah siswa terhadap dunia di sekitarnya. Daripada diberikan melalui pengajaran di kelas, sikap ilmiah sebaiknya dipandang sebagai perilaku (efek mindurand) yang dapat dipahami siswa melalui pemodelan perilaku yang diinginkan oleh guru yang konsisten dan berkualitas tinggi.

Selain itu, Kelana dan Pratama (2019, hlm. 16-17) menegaskan bahwa hakikat sains dapat dipahami melalui tiga dimensi yang berbeda:

1) IPA sebagai Produk

Sains adalah studi sistematis dan ilmiah tentang fenomena fisik yang terjadi di kosmos. Analisis akan menghasilkan produk dalam bentuk teori, prinsip, hukum, dan fakta.

2) IPA Sebagai Proses

Sains dapat didefinisikan sebagai prosedur sistematis di mana hasil yang dihasilkan adalah pengembangan keterampilan. Keterampilan proses ini memungkinkan siswa untuk berperan sebagai ahli atau ilmuwan. Keterampilan proses ilmiah mencakup hal-hal berikut: observasi, desain dan pelaksanaan eksperimen yang sistematis, interpretasi, pembuatan kesimpulan, dan konsumsi. Sains sebagai sikap penyelidikan ilmiah

3) IPA Sebagai Sikap Ilmiah

Pola pikir ilmiah terkait langsung dengan proses perolehan pengetahuan di bidang sains. Contoh sikap ilmiah mencakup dua aspek utama: ketelitian atau kelalaian dalam pelaksanaan eksperimen dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat sains mencakup tiga dimensi fundamental: dimensi produk, dimensi proses, dan dimensi sikap ilmiah.

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Metode Penelitian	Nama, Judul, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	True <i>Experimental Design</i> dengan <i>pretest-posttest Control Group Design</i> .	Nurul Maulia (2022) "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar."	Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kata <i>wordwall</i> dalam mata pelajaran sains di sekolah dasar	Penelitian yang telah dilakukan ataupun penelitian yang akan dilakukan keduanya, sama-sama membahas media pembelajaran	Tempat penelitan yang berbeda Hasil yang didapatkan berbeda Penggunaan jenis penelitian yang berbeda

			<p>mengarah pada peningkatan keberhasilan pembelajaran. Peneliti menerapkan desain eksperimen asli menggunakan metode <i>pretest-posttest</i>. Hasil penelitian menunjukkan dampak substansial dari terapi <i>wordwall</i> pada kelas. Hal ini ditentukan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t, yang memiliki nilai t sebesar 3,203, yang lebih besar dari nilai t kritis sebesar 2,039 pada tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima.</p>	<p><i>wordwall</i> sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.</p>	
2.	<p>Metode <i>Experimen Desain One Group Pretest-Posttest</i>.</p>	<p>Mukhammad Masruri (2019), "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri</p>	<p>Temuan penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing</p>	<p>Penelitian dahulu membahas pengaruh model pembelajaran inkuiri</p>	<p>Tempat penelitian yang berbeda. Hasil yang didapatkan berbeda.</p>

		<p>Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran IPA DI SD Kyai Hasyim Surabaya”</p>	<p>memiliki dampak pada hasil belajar siswa kelas V di SD Kyai Hasyim Surabaya. Secara khusus, dari 38 siswa yang belum tuntas mengikuti model pembelajaran inkuiri terbimbing dan 2 siswa yang dianggap tuntas, nilai rata-rata untuk siswa yang belum tuntas adalah 67,45. Namun, nilai rata-rata <i>posttest</i> yang digunakan untuk menilai penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing oleh guru adalah 86,95. Dengan demikian, nilai yang diperoleh setiap siswa memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 76 dengan taraf</p>	<p>terbimbing dan juga penelitian yang akan dilaksanakan sama akan membahas pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing (<i>guided inquiry</i>).</p>	
--	--	---	---	---	--

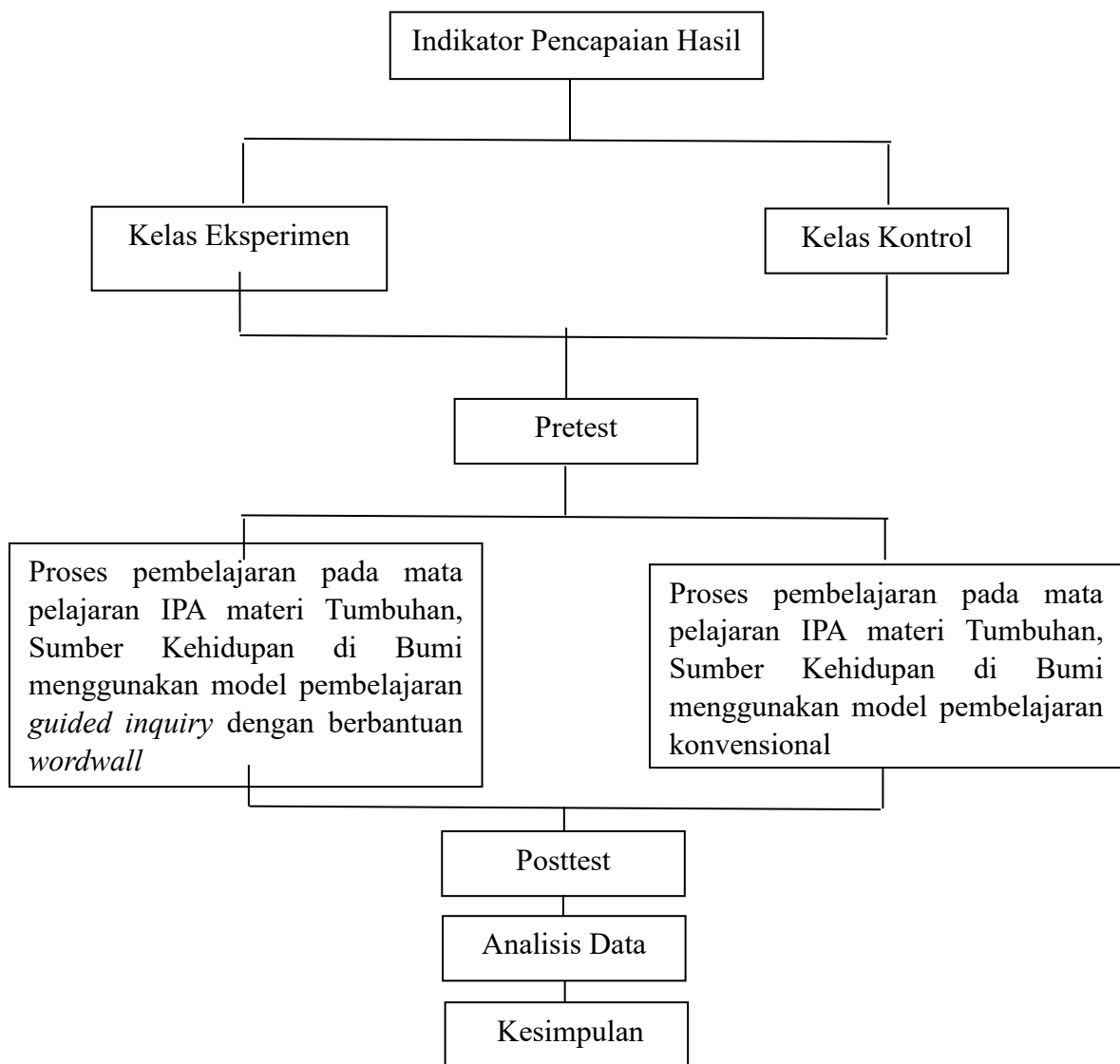
			signifikansi $2,00 \geq 0,05$. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam paradigma pembelajaran inkuiri terbimbing.		
3.	Metode kuantitatif eksperimen dengan desain quasi <i>experimental design</i> tipe <i>post-test only control group design</i> .	Nabila Putriani (2023) “Media Games Interaktif <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Pada Muatan IPAS”	Penelitian ini memberikan hasil yang signifikan secara statistik dari uji hipotesis posttest, yang ditunjukkan oleh nilai Sig (2-tailed) dan hasil uji t. Nilai t tabel sebesar 2,059 dengan taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 55. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, yaitu 8,098 berbanding 2,059. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Dengan demikian,	Keduanya sama-sama membahas media games <i>wordwall</i> .	Tempat penelitian yang berbeda. Hasil penelitian yang berbeda. Penggunaan pengolahan data yang berbeda

			hasil data menunjukkan bahwa media <i>wordwall</i> interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Baru 02 Cijantung khususnya pada mata pelajaran IPA.		
--	--	--	---	--	--

Dari hasil penelitian yang relevan di atas, bahwa dapat disimpulkan model pembelajaran *guided inquiry* (inkuiri terbimbing) dengan berbantuan *wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di SD.

H. Kerangka Pemikiran

Perumusan pertanyaan penelitian, dorongan pertanyaan, dan penyelidikan masalah dalam latar studi kasus merupakan bagian dari kerangka berpikir, sebagaimana dijelaskan oleh McGaghie dalam Hayati (2020). Kerangka teoritis ini merupakan model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dan sejumlah variabel penting yang diakui, menurut pandangan Uma Sekaran dalam Sugiyono (2019, hlm. 72). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana wordwalls memengaruhi hasil belajar sains siswa ketika pendekatan pembelajaran penyelidikan terbimbing diterapkan. Sampel yang dipilih dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menerima instruksi melalui penyelidikan terbimbing, sedangkan kelompok kontrol akan mengikuti kurikulum yang lebih tradisional. Diagram terlampir menggambarkan kerangka konseptual penelitian ini:



Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

I. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Di dalam buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa Unpas (Unpas, 2024, hal. 14) menyatakan bahwa Peneliti umumnya sepakat tentang kebenaran titik awal pemikiran, yang mereka sebut asumsi. Membuat asumsi juga membantu dalam menghasilkan teori. Dengan demikian, asumsi penelitian yang akan disajikan dapat berasal dari ide, keyakinan, atau bukti

peneliti sendiri. Kalimat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, instruksi, harapan, atau saran, digunakan untuk merumuskan asumsi.

Berdasarkan penjelasan di atas asumsi dasar penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *guided inquiry* dengan berbantuan *wordwall* yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA.

2. Hipotesis

Peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan kerangka berpikir tersebut di atas:

- a. Ha : Jika guru menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *wordwall* hasil belajar peserta didik lebih meningkat secara signifikan dibanding dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *wordwall*
Ho : Jika guru menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *wordwall* hasil belajar peserta didik sama dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *wordwall*
- b. Ha : Jika guru menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *wordwall* hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dibanding dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *wordwall*
Ho : Jika guru menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *wordwall* hasil belajar peserta didik sama dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *wordwall*
- c. Ha : Penggunaan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik
Ho : Penggunaan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan *wordwall* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.