

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Inkuiri

a. Pengertian Model Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri adalah pendekatan belajar yang fokus pada Murid. Pengajar memberi ruang yang cukup bagi Murid untuk mencari dan mengeksplorasi konsep yang dipelajari melalui eksperimen guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari dalam diri Murid mengenai masalah yang diberikan. Solusi dari masalah tersebut diteliti dan ditemukan oleh Murid sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki Menurut Simbolon dan Sahyar (2015 hlm 303). Sejalan dengan pandangan Piaget, yang mengartikan Model pembelajaran inkuiri berfungsi sebagai metode belajar yang menciptakan situasi bagi murid untuk melakukan eksperimen, dalam arti memiliki rasa ingin tahu tentang apa yang terjadi, ingin beraksi, ingin menggunakan simbol-simbol, serta ingin menemukan jawaban untuk pertanyaan mereka sendiri. Mereka diharapkan mengaitkan satu penemuan dengan penemuan lainnya, serta membandingkan penemuan pribadi dengan temuan orang lain.

Pembelajaran inkuiri merupakan metode pendidikan yang mengoptimalkan seluruh kapasitas murid untuk menyelidiki dan menganalisis suatu hal (benda, individu, atau peristiwa) dengan pendekatan yang terorganisir, kritis, rasional, dan analitik agar mereka dapat menyusun gagasan sendiri. Proses pemikiran ini terjadi melalui dialog tanya jawab antara pengajar dan murid. Pembelajaran inkuiri juga sering disebut heuristik, yang berasal dari kata dalam bahasa Yunani yang berarti saya menemukan menurut Hulu et al., (2023 hlm 155). Sedangkan Menurut Shoimin dalam Laili et al., (2023 hlm 46), Pembelajaran yang menerapkan pendekatan inkuiri dimulai dengan menciptakan suasana yang mendukung bagi murid. Pengajar menyampaikan materi kepada murid, lalu murid diberikan sebuah soal yang disajikan dalam berbagai format seperti gambar, video, atau audio. Murid dengan mandiri mencoba untuk memecahkan soal dengan merumuskan hipotesis sebagai solusi. Setelah itu, murid mengemukakan jawaban yang telah mereka

susun, dan pengajar bersama murid lainnya dapat merangkum secara kolektif mengenai permasalahan yang telah diselesaikan.

Hulu et al., (2023 hlm 11). Menyampaikan Model pembelajaran inkuiri merupakan suatu pendekatan yang memfasilitasi Murid untuk melakukan eksperimen secara mandiri dengan lebih luas, sehingga mereka bisa mengamati apa yang terjadi, berkeinginan mencoba hal baru, mengajukan pertanyaan, mencari jawaban secara mandiri, menghubungkan temuan yang satu dengan yang lainnya, serta membandingkan hasil penemuan mereka dengan penemuan Murid lain. Fokus utama dari penerapan strategi pembelajaran inkuiri ini adalah dalam mendukung Murid untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam secara aktif menemukan konsep materi berdasarkan permasalahan yang diberikan. Dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri, diharapkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki Murid dapat tumbuh dengan optimal guna mencapai hasil belajar yang diharapkan. Strategi pembelajaran inkuiri meliputi beberapa tahap dalam proses belajar mengajar.

Karakteristik model pembelajaran inkuiri terdiri dari: 1) model ini menekankan partisipasi aktif Murid dalam pencarian dan penemuan, 2) seluruh aktivitas yang dilakukan oleh Murid diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban dari pertanyaan yang ada, dan 3) tujuan penggunaan metode pembelajaran inkuiri adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis. Model pembelajaran inkuiri adalah jenis strategi pengajaran yang berpusat pada Murid. Tujuan utama dari proses pembelajaran dengan model ini adalah membantu Murid untuk meningkatkan keterampilan dalam menemukan sendiri konsep materi sesuai dengan masalah yang dihadapi. Melalui penerapan model pembelajaran inkuiri, diharapkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor Murid dapat berkembang dengan baik untuk meraih hasil belajar yang diinginkan menurut Wina dalam Siregar & Yunitasari, (2018 hlm 70). Namun menurut Hamalik dalam Hulu et al., (2023 hlm 11). menyampaikan karakteristik dari model pembelajaran Inkuiri adalah mendorong proses berpikir tanpa langsung memberikan suatu pengetahuan, meningkatkan interaksi antara individu, dan pengelompokan yang beragam.

b. Langkah-langkah Model Inkuiri

Menurut Sanjaya dalam Prasetyo & Rosy, (2020 hlm 112). Pembelajaran inkuiri terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut: 1. Orientasi Langkah ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang responsif, sehingga Murid dapat terdorong untuk berpikir dalam mencari solusi terhadap masalah. 2. Merumuskan masalah Mengorganisir masalah merupakan tahapan yang membawa Murid pada sebuah topik yang memiliki kompleksitas. 3. Mengajukan hipotesis Suatu topik yang sedang diteliti sebagai jawaban sementara, hipotesis harus diuji untuk menilai kebenarannya. 4. Mengumpulkan data Mengumpulkan data yang diperlukan untuk memverifikasi hipotesis yang telah diajukan. Aktivitas pengumpulan data mencakup percobaan atau eksperimen. 5. Menguji hipotesis Tahapan di mana jawaban yang dianggap benar ditentukan berdasarkan informasi atau data yang diperoleh dari proses pengumpulan data. 6. Merumuskan kesimpulan Proses menjelaskan hasil yang diperoleh berdasarkan hasil dari pengujian hipotesis.

Siregar & Yunitasari, (2018 hlm 71). Menyatakan bahwa Umumnya proses belajar yang menggunakan metode pembelajaran inkuiri dapat melalui langkah-langkah berikut: 1) pengantar, 2) menentukan masalah, 3) menyusun hipotesis, 4) mengumpulkan informasi, 5) menguji hipotesis, dan 6) menarik kesimpulan.

c. Kelebihan Inkuiri

Kelebihan model Inkuiri Simbolon & Sahyar, (2015 hlm 304). Sebagai berikut: (1) Metode pengajaran berpindah dari sekadar menyampaikan informasi menuju proses pengolahan informasi, (2) Proses belajar jadi lebih berfokus pada Murid daripada pengajar. Guru berperan lebih sebagai pembimbing, (3) Dapat membantu Murid membangun dan mengembangkan konsep diri mereka, (4) Dapat memperkaya serta mendalami materi yang dipelajari sehingga lebih mudah diingat, (5) Memungkinkan Murid untuk belajar dengan memanfaatkan beragam sumber belajar yang tidak hanya bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber, (6) Menghindari metode belajar yang kuno seperti menghafal. Adapun pendapat dari Sanjaya Siregar & Yunitasari, (2018 hlm 114). mengemukakan bahwa Kelebihan model inkuiri a. Proses belajar yang fokus pada perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dengan seimbang b. Memberikan kesempatan kepada Murid untuk belajar sesuai gaya mereka. c. Model inkuiri dipandang cocok dengan

kemajuan psikologi belajar kontemporer yang menganggap pembelajaran sebagai perubahan perilaku akibat adanya perubahan. d. Bisa memenuhi kebutuhan Murid yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.

Kesimpulan dari kelebihan model Inkuiri berfokus pada cara pencarian dan penemuan, sehingga Murid tidak sekadar menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menemukan konsep yang sedang dipelajari. Melalui proses ini, Murid menjadi lebih mandiri, rasa ingin tahunya berkembang, dan pemahaman terhadap konsep menjadi lebih mendalam serta berarti. Oleh karena itu, model inkuiri sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan, kemampuan berpikir kritis, dan kualitas hasil belajar Murid.

d. Kekurangan Inkuiri

Menurut Ambalau, (2023 hlm 46). Menyatakan kekurangan dari model inkuiri adalah: a) tingkat pemahaman setiap Murid yang bervariasi sehingga memerlukan waktu lebih lama, b) membutuhkan alat dan media yang tepat. Sedangkan Agista et al., (2023 hlm 83) juga menyatakan kelemahan model pembelajaran inkuiri sebagai berikut: a. Memerlukan proses persiapan kemampuan berpikir yang dapat diandalkan. b. Kurang efisien untuk mengajar sejumlah Murid yang banyak. c. Membutuhkan sarana yang memadai. d. Kebebasan yang diberikan kepada Murid tidak selalu dapat dimanfaatkan dengan baik.

Dapat disimpulkan juga bahwa ada kelemahan dari metode Inquiry, yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama serta tenaga yang besar dari Murid. Apabila Murid tidak memiliki kesadaran dan komitmen yang kuat, penerapan model inquiry tidak akan membuahkan hasil yang optimal sebagai model pembelajaran. Dengan waktu yang lama, Murid tidak akan cepat memperoleh pengetahuannya. Sementara itu, Murid diharapkan untuk memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam.

2. Media Wordwall

a. Pengertian Wordwall

Wordwall adalah sebuah platform yang menawarkan berbagai template interaktif yang dapat disesuaikan dengan beragam mata pelajaran dan tema, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Pemeriksaan ini akan menguraikan cara pemanfaatan Wordwall sebagai alat ajar interaktif di Sekolah Dasar (SD) dan menyediakan sumber-sumber yang berkaitan untuk

referensi tambahan. Menurut Ayuhazari et al., (2024 hlm 73). Sedangkan Menurut Lathifa Mumtaza et al., (2025 hlm 61) Berpendapat bahwa Wordwall adalah platform yang menawarkan berbagai template interaktif yang dapat disesuaikan dengan beragam mata pelajaran dan tema, menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan efisien. Artikel ini akan membahas bagaimana memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar (SD) serta menyajikan sumber-sumber terkait untuk informasi lebih lanjut.

Aplikasi Wordwall merupakan alat pendidikan interaktif berupa permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui internet dan menawarkan banyak fitur menarik yang bervariasi. Para murid dapat menggunakan program Wordwall baik secara mandiri atau dengan panduan dari guru. Wordwall berfungsi sebagai platform online untuk menilai kemajuan belajar. Sasaran utamanya adalah agar murid lebih mudah memahami materi pelajaran, yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Penggunaan aplikasi Wordwall dalam pendidikan memberikan suasana dan lingkungan belajar yang berbeda di mana anak-anak aktif terlibat dalam proses pembelajaran mereka, sehingga tidak hanya duduk diam dan melamun. Fitur pembelajaran dalam aplikasi Wordwall disajikan dalam format permainan untuk membantu murid lebih memahami konsep dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka Guruan, (2025 hlm 133).

b. Manfaat Wordwall

Pemanfaatan media wordwall memiliki dampak yang baik terhadap reaksi Murid selama pembelajaran menurut fatma dalam Miftakhul Jannah dan Eli Masnawati, (2024 hlm 178). Studi yang dilaksanakan menunjukkan bahwa pemanfaatan media Wordwall dapat meningkatkan minat dan partisipasi murid dalam kegiatan belajar. Murid secara aktif berinteraksi antara satu dengan yang lain baik dalam diskusi kelompok maupun di luar, dan mereka juga mampu mengungkapkan pendapat mengenai materi yang dipelajari secara kolektif. Menurut Enggar Kencana Dewi et al., (2025) manfaat dari media wordwall adalah alat ini menciptakan semangat dan motivasi bagi Murid untuk terlibat aktif dalam belajar di kelas. Selain itu, guru bisa memanfaatkan alat ini baik secara online maupun offline. Alat ini mudah digunakan dan terjangkau, serta menyediakan beragam pilihan lain untuk variasi dalam menyampaikan materi ajar. Ini

menjadikan Murid lebih berpartisipasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pandangan tersebut, keuntungan dari media wordwall sangat bermanfaat di tingkat sekolah dasar karena dapat meningkatkan minat dan antusiasme belajar melalui desain yang menarik dan permainan. Penggunaan Wordwall juga membuat anak-anak lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik melalui kegiatan yang interaktif. Selain itu, Wordwall mendorong anak-anak untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebaya mereka, sehingga keterampilan komunikasi mereka juga berkembang. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk mengikuti pendidikan dengan baik.

c. Karakteristik Wordwall

Putri et al., (2024 hlm 794) Wordwall memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Tingkat kesulitan merujuk pada level dalam masing-masing permainan. Ketika murid berpartisipasi di level yang lebih tinggi, maka kesulitan yang mereka hadapi juga akan meningkat, dan sebaliknya. Pengajar memiliki opsi untuk mengatur tingkat ini baik di awal maupun di akhir sesi permainan.
- b) Menarik dan menyenangkan merupakan aspek yang dapat memikat perhatian murid untuk menyelesaikan setiap pertanyaan yang diberikan, serta mendorong mereka dalam mencapai tujuan yang selaras dengan kemampuan yang dimiliki.
- c) Mengembangkan keterampilan, murid yang terlibat dalam setiap permainan mungkin mengalami kegagalan, tetapi mereka memiliki kesempatan untuk mengulang sehingga kemampuan mereka dalam menjawab berbagai soal dapat meningkat dan terus terasah.
- d) Dapat dimainkan secara individu atau dalam kelompok. Ciri khas dari media berbasis wordwall ini akan membantu murid untuk sejenak melupakan bahwa mereka sedang dalam proses belajar. Media ini pasti akan membuat murid lebih tertarik dan menikmati pengalaman belajar, terutama saat mereka mengerjakan latihan soal yang sudah disiapkan.

Sedangkan menurut Gusman dalam Alsafy et al., (2025 hlm 19) wordwall memiliki karakteristik yaitu:

- a) Wordwall dapat berfungsi sebagai alat penilaian dengan berbagai macam metode seperti pilihan ganda, teka-teki, dan mencocokkan gambar, yang mempermudah guru dalam mengevaluasi murid saat ujian tengah semester dan ujian akhir semester.
- b) Wordwall memiliki ciri khas karena memungkinkan para pengajar untuk melihat persentase soal serta mengenali pertanyaan yang dianggap paling mudah dan paling menantang.
- c) Wordwall adalah platform edukasi berbasis permainan yang memberikan tampilan yang menarik untuk murid.
- d) Dengan desain yang menarik, murid menjadi lebih responsif dalam proses belajar dan dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran.

d. Kelebihan dan kekurangan wordwall

Alsafy et al., (2025 hlm 7837) Berpendapat bahwa keunggulan media Wordwall bagi murid membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena mempunyai ciri khas yang berbeda dalam template yang dipakai untuk menjawab pertanyaan. Manfaat lainnya dari pemanfaatan media Wordwall ialah dapat menyajikan statistik rata-rata nilai murid, di mana pengajar juga dapat mempresentasikan grafik terkait jawaban yang benar serta salah. Namun, terdapat kelemahan yaitu perangkat yang digunakan oleh murid, yakni ponsel, merupakan milik orang tua yang biasanya sering dipakai untuk keperluan pekerjaan. Hal ini menyebabkan murid hanya dapat mengakses media Wordwall setelah orang tua kembali dari kerja, sehingga mereka hanya bisa memanfaatkan saat orang tua sudah berada di rumah. Di samping itu, pemakaian media Wordwall juga memerlukan kuota internet yang cukup besar serta memerlukan koneksi internet yang handal dan stabil.

Sedangkan menurut mujahidin dalam Lathifa Mumtaza et al., (2025 hlm 64) wordwall memiliki kelebihan yaitu:

- a. Wordwall sebagai media memiliki karakter yang adaptif dan dapat digunakan dengan mudah di berbagai jenjang guruan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak terasa membosankan.
- c. Murid menjadi lebih mampu memahami dan menguasai konten yang diajarkan.

- d. Murid semakin tertarik dan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Murid berpartisipasi dengan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- f. Ini dapat menambah ketertarikan murid untuk belajar.

Sedangkan kelemahan Media Wordwall adalah:

- a. Media Wordwall hanya dapat dilihat karena bersifat visual.
- b. Pembuatan Media Wordwall memerlukan waktu yang cukup lama.
- c. Terdapat kekurangan infrastruktur yang mendukung.
- d. Masih ada murid yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi tersebut.

e. Jenis- jenis wordwall

Wordwall sangat beragam dan dapat dilihat pada halaman website Wordwall yaitu <https://wordwall.net/>. Jenis-jenis permainan media pembelajaran Wordwall yaitu (a) Permainan Pencocokan (b) Kuis (c) Membuka Kotak (d) Benarkan Kalimat (e) Lampu Kilat (f) Roda Acak (g) Menemukan Kecocokan (h) Pengurutan Grup (i) Kata yang Hilang (j) Anagram(k) Mencari Kata (l) Kuis Gameshow (m) Pasangan yang Cocok (n) Teka-Teki Silang (o) Diagram Berlabel (p) Kartu Acak (q) Al Gojo (r) Balik Ubin.

f. Langkah-langkah pengguna

Menurut Pradani dalam Alsafy et al., (2025 hlm 21) langkah-langkah untuk menggunakan media Wordwall adalah:

- 1) Mendaftar untuk mendapatkan akun di <https://wordwall.net> dengan mengisi data yang diperlukan
- 2) Mengklik tombol buat aktivitas untuk memilih salah satu template yang tersedia
- 3) Menulis judul dan deskripsi untuk permainan tersebut
- 4) Menekan tombol selesai jika merasa sudah rampung
- 5) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan arahan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 6) Murid membuka tautan yang telah diberikan oleh guru, kemudian Murid memasukkan nama dan menekan tombol mulai
- 7) Setelah menyelesaikan tugas, kemudian menekan tombol kuis selesai

3. Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman datang dari kata paham yang mempunyai berbagai makna, yaitu, pengetahuan yang luas, opini, gagasan, arah atau sudut pandang, serta menangkap dengan tepat. Oleh karena itu, pemahaman adalah kemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu yang dimaksudkan menurut Nuraeni et al., (2020 hlm 33). Sementara itu, Fungsi dari Pengertian Konsep adalah untuk membantu Murid memahami bahan ajar yang disampaikan. Ketika Murid bisa paham, maka memahami bahan tersebut akan jadi lebih gampang. Saat Murid sudah mengerti, tidak peduli seberat apa pun materi yang diberikan oleh pengajar, mereka akan lebih cepat dalam mencari solusi atau menyelesaikan persoalan yang ada menurut Rima Rizkianidaa dkk (2022 hlm 1452). Peran dari Pengertian Konsep adalah untuk menguatkan pemahaman Murid tentang bahan yang dipelajari. Ketika Murid mampu memahami, maka mereka akan lebih mudah dalam menangkap inti pelajaran. Setelah Murid paham, seberat apapun materi yang disampaikan oleh pengajar, mereka akan lebih gampang mencari jalan keluar atau cara untuk mengatasi masalah.

Penguasaan konsep dalam pelajaran matematika adalah hal yang sangat penting bagi guru untuk diutamakan kepada murid, karena ini menjadi salah satu syarat agar murid bisa mengerti materi-materi yang akan diajarkan di kemudian hari. Selain itu, kemampuan memahami konsep matematika juga krusial sebagai modal bagi seseorang untuk dapat memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah matematika. Menurut Sanjaya dalam Meidianti et al., (2022 hlm 80) Menyatakan bahwa penguasaan konsep adalah kemampuan murid dalam memahami beberapa topik pelajaran, bukan hanya menghafal berbagai konsep yang ada. Murid juga perlu bisa menjelaskan dalam bentuk berbeda dan menerapkannya pada konsep yang relevan dengan cara berpikir kognitif mereka. Menurut Afrilianti dalam Rahma et al., (2025 hlm 36) Mengatakan bahwa pemahaman tentang konsep adalah kemampuan untuk mengerti ide, tindakan, atau hubungan dalam matematika. Memahami konsep dengan baik sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu murid menjadi lebih mahir dalam semua mata pelajaran. Sedangkan Giriansyah et al., (2023 hlm 725) Menyatakan bahwa

pemahaman dalam konsep matematika adalah keahlian yang sangat penting agar murid dapat memahami suatu konsep dari materi ajar dengan fleksibel dan tepat saat memahami berbagai langkah dari materi tersebut dan bisa menerapkannya dengan baik.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Adapun Pengetahuan dan pengertian Murid tentang konsep matematika berdasarkan NCTM dapat terlihat dari keterampilan Murid dalam:

- 1) Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan
- 2) Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh;
- 3) Menggunakan model, diagram dan simbol-simbol untuk merepresentasikan suatu konsep;
- 4) Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lainnya;
- 5) Mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep;
- 6) Mengidentifikasikan sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan suatu konsep;
- 7) Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

Sedangkan indikator Pemahaman mengenai suatu konsep menurut Susanto 2013 dalam Rima et al., (2022) berarti kemampuan untuk menerima, mengerti, dan menyerap materi yang diajarkan oleh guru kepada Murid. Seorang Murid dianggap telah memahami sebuah konsep jika Murid tersebut mampu menjelaskan konsep tersebut dengan kata-kata mereka sendiri. Sedangkan menurut Wina Sanjaya dalam Seni K et al., (2022 hlm 119) menyatakan Indikator kemampuan memahami konsep, antara lain:

- a) mengulang kembali konsep yang sudah dipelajari;
- b) mengelompokkan objek-objek berdasar konsep matematika;
- c) menggunakan konsep dalam bentuk algoritma;
- d) memberikan contoh atau bukan contoh dari konsep yang dipelajari;
- e) menyajikan konsep dalam beragam representasi;
- f) menghubungkan berbagai konsep matematika secara internal atau eksternal.

Dalam studi ini, indikator pemahaman konsep yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya dalam Seni K et al., (2022 hlm 119). dijadikan sebagai fokus penelitian karena sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk menilai seberapa baik

pemahaman konsep Murid. Pemahaman adalah kemampuan yang lebih mendalam daripada sekadar memiliki pengetahuan, karena mencakup tidak hanya mengingat informasi tetapi juga dapat menjelaskan arti dari konsep, mengenali ciri-cirinya, serta menyampaikan dalam berbagai bentuk. Selain itu, Murid yang menguasai konsep dapat menggunakan dan menghubungkan konsep yang dipelajari dengan situasi yang berbeda. Oleh karena itu, indikator pemahaman konsep ini sangat penting untuk menilai kemampuan Murid dalam memahami materi, terutama yang berkaitan dengan penyajian data dalam tabel.

B. Penelitian Yang Terdahulu

Penelitian yang telah dilakukan berkaitan erat dengan penelitian sebelumnya. Tujuan dari hubungan ini adalah untuk membantu pengumpulan data dan memperkuat penelitian yang akan dilaksanakan. Banyak penelitian telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran inkuiri dan media Wordwall untuk meningkatkan pemahaman Murid. Dalam penelitian tersebut diungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri yang didukung oleh media Wordwall dapat memperbaiki pemahaman Murid dengan lebih efektif melalui proses belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna.

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Hikmah & Vioresa (2023) menunjukkan bahwa penerapan model inkuiri dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika Murid. Skor awal pemahaman konsep matematika Murid adalah 63%. Pada siklus pertama, skor tersebut meningkat menjadi 71%, dan pada siklus kedua, nilainya naik menjadi 82%. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model inkuiri dalam materi operasi pecahan mampu secara efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika murid di tingkat sekolah dasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Meilinda Ana (2024) menemukan bahwa hasil belajar Murid meningkat setelah menerapkan media pembelajaran wordwall, dengan nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen mencapai 80, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 74. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji t atau Independent Sample T-Test, yang menunjukkan hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,034. Nilai Sig (2-tailed) ini lebih kecil dari $\alpha = (0,05)$. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam nilai posttest antara kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall memberi pengaruh.

3. Penyelidikan yang dilakukan oleh Mega (2024) menyatakan bahwa terdapat dampak dari model pembelajaran Inkuiri yang didukung oleh media jarimatika terhadap pemahaman konsep mengenai operasi bilangan campuran. Berdasarkan data yang ada, 15 Murid menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori tinggi, sedangkan 15 Murid lainnya mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Penelitian ini menyoroti pentingnya pemanfaatan model pembelajaran Inkuiri yang didukung media jarimatika untuk memfasilitasi Murid dalam memahami konsep secara aktif dan nyata, sehingga dapat memperbaiki pemahaman konsep dan hasil belajar Murid.
4. Penyelidikan yang dilakukan oleh Erita (2026) menyatakan bahwa terdapat dampak dari model pembelajaran inkuiri berbantuan video FunMath terhadap pemahaman konsep matematika Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 46,00 menjadi 83,10, sedangkan kelas kontrol dari 48,10 menjadi 74,40. Uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan baik sebelum dan sesudah perlakuan maupun antara kedua kelas ($p < 0,05$). Nilai effect size sebesar 1,63 (kategori sedang–kuat). Dapat disimpulkan adanya pengaruh model pembelajaran inkuiriberbantuan video funmath.
5. Penyelidikan yang dilakukan oleh Sitanggang et al., (2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis wordwall dapat meningkatkan hasil belajar dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar Murid. Nilai rata-rata N-gain yang diperoleh adalah 0,79, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman dalam kategori "Tinggi".

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan

yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian Syahputri et al., (2023 hlm 161). Sedangkan menurut Menurut (Sugiyono, 2016) Kerangka berpikir adalah suatu model yang menjelaskan bagaimana teori terkait dengan berbagai aspek yang telah diidentifikasi. Dalam penelitian, kerangka berpikir berfungsi sebagai dasar pemikiran yang dibentuk dari data, pengamatan, dan kajian pustaka. Ini merupakan gambaran sistematis dari alur pemikiran yang dirancang untuk menjelaskan hubungan antara masalah yang ada, teori yang relevan, serta variabel yang akan diteliti. Kerangka berpikir juga secara logis menunjukkan bagaimana variabel independen dapat memengaruhi variabel dependen berdasarkan teori yang ada dan penelitian sebelumnya. Dengan adanya kerangka berpikir, penelitian menjadi memiliki tujuan yang jelas dan dasar yang kokoh dalam merumuskan hipotesis.

Berdasarkan pengamatan di kelas III pada pelajaran matematika, khususnya tentang penyajian data dalam tabel, terlihat bahwa pemahaman konsep matematika murid masih rendah. Hal ini tercermin dari kesulitan murid dalam membaca dan menginterpretasikan data yang ada di tabel, menemukan informasi yang dicari, serta menjelaskan kembali konsep dengan kata-kata mereka sendiri. Murid cenderung hanya mengingat contoh yang diberikan guru tanpa memahami makna sebenarnya dari konsep tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif dalam mengeksplorasi dan memahami konsep. Oleh karena itu, diterapkan Model Inkuiri yang menekankan pada proses bertanya, menyelidiki, mengumpulkan data, dan menyimpulkan secara mandiri. Model ini didukung dengan penggunaan media Wordwall untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, menyajikan latihan serta kegiatan dalam bentuk permainan edukatif. Melalui penerapan model inkuiri yang dibantu Wordwall, diharapkan murid menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mampu membangun pemahaman mereka sendiri, sehingga pemahaman konsep matematika pada materi penyajian data dalam tabel dapat meningkat.

Dalam struktur pemikiran ini, untuk memahami kondisi awal dan memastikan ada atau tidaknya perbedaan antara kelompok yang diberi perlakuan dan yang tidak, kedua kelompok akan melakukan tes awal (pretest) terlebih dahulu. Setelah itu, kelompok yang diberi perlakuan akan mendapatkan metode pembelajaran inkuiri

dengan bantuan media Wordwall, sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan akan melanjutkan dengan cara pengajaran biasa. Hasil dari pretest berguna untuk memastikan kemampuan awal dari kedua kelompok cukup serupa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok akan menjalani tes akhir (posttest) untuk menilai apakah terdapat perbedaan dalam pemahaman murid antara kelompok yang menggunakan metode pembelajaran inkuiri dengan media Wordwall dan yang tidak, sehingga kita bisa melihat efek penerapan metode pembelajaran inkuiri dengan media Wordwall terhadap peningkatan pemahaman murid. Penjelasan ini memungkinkan diagram di bawah ini untuk menggambarkan kerangka konseptual dari penelitian ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Menurut Nasution, (2025 hlm 13029) Asumsi merupakan sebuah pernyataan yang dipandang sebagai dasar utama dalam berpikir, yang dianggap benar dan dinyatakan dengan jelas. Hal ini sangat penting untuk memperkuat masalah, menentukan objek penelitian, lokasi pengambilan data, serta cara mengumpulkan data. Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, diharapkan penggunaan model pembelajaran inkuiri yang didukung oleh media Wordwall dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika bagi murid kelas III di sekolah dasar. Model inkuiri mendorong murid untuk secara aktif menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri, sedangkan media Wordwall mendukung proses ini dengan cara penyampaian pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, gabungan kedua elemen ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika, khususnya pada topik bangun datar.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Hamdani & Sa'diyah, (2025 hlm 67) Hipotesis adalah jawaban sementara untuk sebuah masalah yang perlu diuji kebenarannya secara nyata. Hipotesis ini berperan sebagai ungkapan mengenai hubungan antara hal yang sedang dicari dan dipelajari dalam suatu masalah. Dengan demikian, hipotesis ini dapat dipandang sebagai penjelasan yang masih bersifat dugaan tentang hubungan fenomena yang kompleks. Oleh karena itu, merumuskan hipotesis adalah hal yang penting dalam penelitian. Berdasarkan penjelasan dalam kerangka pemikiran yang telah disebutkan, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis Rumusan Masalah Ke-1

Hipotesis Nol (H_0): Proses pembelajaran matematika pada materi penyajian data dalam bentuk tabel dengan menggunakan model inkuiri berbantuan media wordwall tidak terlaksana dengan baik sesuai dengan sintak pembelajaran yang sudah di rancang

Hipotesis Alternatif (H_1): Proses pembelajaran matematika pada materi penyajian data dalam bentuk tabel dengan

menggunakan model inkuiri berbantuan media wordwall terlaksanan dengan baik sesuai dengan sintak pembelajaran yang sudah dirancang

b. Hipotesis Rumusan Masalah Ke-2

Hipotesis Nol (H_0) : Tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep matematika antara kelas eksperimen yang menggunakan model Inkuiri berbantuan media wordwall dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvesional.

Hipotesis Alternatif (H_1) : Terdapat perbedaan pemahaman konsep matematika antara kelas eksperimen yang menggunakan model Inkuiri berbantuan media wordwall dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvesional.

c. Hipotesis Rumusan Masalah Ke-3

Hipotesis Nol (H_0) : Tidak terdapat pengaruh model Inkuiri berbantuan media wordwall terhadap pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar.

Hipotesis Alternatif (H_1) : Terdapat pengaruh model Inkuiri berbantuan media wordwall terhadap pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar.

d. Hipotesis Rumusan Masalah Ke-4

Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat besarnya pengaruh yang signifikan penggunaan model inkuiri berbantuan media wordwall terhadap pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar

Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat besarnya pengaruh yang signifikan penggunaan model inkuiri berbantuan media wordwall terhadap pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar

Keterangan :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$