

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Model Inkuiri Terbimbing**

###### **a. Pengertian Model Inkuiri Terbimbing**

Model Inkuiri Terbimbing adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik diajak untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep atau prinsip melalui proses tanya jawab dan penyelidikan yang dipandu oleh guru. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan arahan untuk membantu siswa dalam proses berpikir kritis, mengembangkan pertanyaan, melakukan penelitian, dan menemukan jawaban sendiri. Model ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Nopus et al., 2021). Model pembelajaran inkuiri terbimbing mengutamakan proses penemuan, yang memungkinkan siswa menemukan ide dengan bimbingan guru (Siti Sundari & Indrayani, 2019). Model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah salah satu model yang paling cocok untuk diterapkan dalam kondisi kelas di mana kemampuan siswa bervariasi (Sumarni et al., 2017). Melalui model ini, siswa didorong secara aktif untuk mengembangkan pengetahuan sendiri, membantu mereka menjadi mandiri, aktif, dan terampil dalam memecahkan masalah berdasarkan informasi yang mereka dapatkan (Sunarya Amijaya et al., 2018). Model

pembelajaran Inkuiri Terbimbing dianggap dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Budiasa & Ketut Gading, 2020).

Model pembelajaran inkuiri terbimbing, siswa dimulai dengan mencari masalah, dibahas, dan dipandu oleh guru. Pada akhirnya, guru memungkinkan siswa membuat kesimpulan sendiri tentang masalah tersebut (Md Putri Dwi Apriliani et al., 2019). Model pembelajaran inkuiri adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan bagaimana seseorang berpikir dan bagaimana hal itu berdampak pada pengolahan informasi. Dengan menerapkan inkuiri dalam proses pembelajaran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam melakukan observasi, menemukan solusi untuk masalah, dan menginterpretasikan data untuk mencapai tujuan mereka (Sylvia Dewi, 2016). Pembelajaran inkuiri terbimbing membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan sikap ilmiah (Lovisia, 2018).

Pembelajaran inkuiri terbimbing tidak hanya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, tetapi juga memperbaiki kemampuan mereka dalam berargumentasi dan memecahkan masalah bersama kelompoknya. Model ini juga memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang memudahkan pemahaman konsep yang sedang dipelajari (Sunarya Amijaya et al., 2018). Untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah, siswa terlibat

secara langsung dalam proses menemukan jawaban dan menerapkan jawaban tersebut (Ramdhayani et al., 2023).

Model pembelajaran sangat penting untuk memperluas, memperdalam, dan mempermudah guru menyampaikan konten/materi (Lokat et al., 2022). Dalam model pembelajaran ini, setiap langkah memberikan siswa kesempatan untuk melakukan pengamatan, bertanya, mengajukan hipotesis, melakukan percobaan, membuat kesimpulan, dan mengumpulkan data. Diharapkan bahwa ini akan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dan membantu mereka menjelaskan apa yang mereka ketahui dengan menggunakan bukti dari proses percobaan (Sylvia Dewi, 2016).

#### **b. Sintaks Model Inkuiri terbimbing**

Adapun langkah-langkah model pembelajaran inkuiri terbimbing menurut Siti Sundari & Indrayani, (2019) yaitu sebagai berikut :

- a) Identifikasi masalah dan melakukan pengamatan,
- b) mengajukan pertanyaan,
- c) merencanakan penyelidikan,
- d) mengumpulkan data/informasi,
- e) menganalisis data,
- f) membuat kesimpulan.

Berdasarkan pendapat Lovisia (2018), dalam pembelajaran inkuiri terbimbing terdapat langkah-langkah pembelajaran, siswa diberikan masalah. Mereka melihat percobaan yang akan dilakukan. Mereka menyampaikan hasil dalam bentuk tulisan atau laporan. Mereka mempresentasikan hasil percobaan di depan kelas. Mereka membuat kesimpulan.

Model inkuiri terbimbing mengajarkan peserta didik untuk melakukan observasi terbuka atau percobaan dan menentukan prediksi-prediksi melalui pertanyaan yang telah dirumuskan. Setelah itu, peserta didik mampu membuat kesimpulan melalui perumusan hipotesis yang harus dibuktikan dengan kegiatan observasi. Hal ini akan membuat lebih mudah bagi siswa untuk mengingat dan memahami apa yang mereka pelajari, serta membuat mereka mampu mengaitkannya dengan situasi dunia nyata, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk menerapkannya kembali. Sebelum menguji hipotesis, siswa diminta untuk menganalisis data yang mendukung, menguji hipotesis, dan membuat kesimpulan. Tujuan dari tugas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa. Setelah melewati langkah-langkah ini, diharapkan peserta didik akan lebih mampu menciptakannya (Sunarya Amijaya et al., 2018).

### **c. Kelebihan Model Inkuiri Terbimbing**

Satu keuntungan dari model inkuiri terbimbing adalah guru tidak melepaskan siswa begitu saja. Dengan demikian, siswa yang berpikir lambat atau intelegensi rendah tetap dapat mengikuti kegiatan, dan siswa yang berpikir tajam tidak memonopolinya (Hosnah et al., 2017). Model inkuiri terbimbing memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Pembelajaran yang menekankan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang membuat proses belajar dianggap lebih bermakna.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing.
3. Peserta didik dengan kemampuan belajar yang baik tidak akan terhambat oleh peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar (Hosnah et al., 2017).

Beberapa keunggulan dari model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah

- 1) Siswa dapat membangun pemahamannya sendiri,
- 2) Siswa mendapat kebebasan dalam melakukan penemuan,
- 3) Siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan strategi belajar untuk menyelesaikan masalah (Md Putri Dwi Apriliani et al., 2019).

Menurut Tohir & Mashari, (2020) Terdapat keunggulan dari model inkuiri terbimbing yaitu :

- 1) Membantu peserta didik dalam mengembangkan kesiapan dan menguasai keterampilan dalam proses berpikir.
- 2) Siswa mendapatkan pengetahuan secara pribadi sehingga dapat dipahami dan diingat dengan baik.
- 3) Membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga mereka lebih giat dalam belajar.
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan minat mereka masing-masing.
- 5) Memperkuat dan meningkatkan kepercayaan diri melalui proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan peran guru yang minimal.

#### **d. Kekurangan Model Inkuiri Terbimbing**

Inkuiri terbimbing memiliki kelebihan dan kelemahan. Di antaranya, ketika proses pembelajaran berlangsung dalam kelas dengan jumlah siswa yang cukup besar, guru menghadapi tantangan untuk mengontrol kegiatan siswa dan keberhasilan mereka. Tidak semua siswa dapat menerima proses pembelajaran karena setiap siswa memiliki karakteristik yang unik dan berbeda (SunaryaAmijaya et al., 2018).

## **1. Pengertian Media Pembelajaran Puzzle Educatif**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang sangat berguna untuk membantu guru menyampaikan pelajaran kepada siswa mereka sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru (Handayani, 2022). Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar (Wulandari et al., 2023). Media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena mereka berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi (Thalib et al., 2022). Dalam melaksanakan pembelajaran matematika yang bermakna, diperlukan sarana berupa media pembelajaran (Febriyandani, 2021). Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat membantu guru memperluas pengetahuan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

Penggunaan media dapat meningkatkan pembelajaran, yang dapat berdampak pada prestasi belajar siswa (Maghfiroh et al., 2023). Penggunaan model media pembelajaran dalam pengajaran dapat berdampak psikologis pada pembelajaran, meningkatkan minat, keinginan baru, dan meningkatkan motivasi (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat proses pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Mereka juga harus mendorong siswa untuk terus

mengikuti proses pembelajaran (Nurhidayati et al., 2023). Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Salah satu penyebab hasil belajar yang buruk adalah siswa tidak menggunakan media pembelajaran, yang menyebabkan mereka cenderung berpikir secara pasif selama proses pembelajaran (Maghfiroh et al., 2023).

Media konkret adalah segala sesuatu yang berbentuk fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima dengan tujuan meningkatkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa (Wijaya et al., 2021). Siswa akan memiliki pengalaman langsung dengan benda-benda nyata melalui media konkret. Ini juga dapat membantu mereka memahami sesuatu yang bersifat abstrak (Thalib et al., 2022). Alat peraga konkret adalah benda-benda nyata yang digunakan untuk memvisualisasikan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur matematika dalam tiga dimensi, sehingga membuatnya lebih mudah dipahami (Kania, 2017). Media konkret adalah alat bantu pembelajaran nyata yang dapat memberikan pengalaman langsung dan mendorong minat dan keinginan siswa untuk belajar (Thalib et al., 2022).

#### **b. Media Puzzle Educatif**

Menurut penelitian oleh Muloke et al., (2017) pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif, seperti puzzle, secara teratur dan efektif dapat mempercepat perkembangan kognitif karena

permainan berfungsi sebagai sarana belajar anak. Putri & Suparti, (2020) menemukan bahwa penggunaan media edukasi berupa game puzzle dapat meningkatkan pengetahuan tentang mitigasi bencana gunung meletus di sekolah dasar. Menurut Safitri et al., (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam edukasi gizi dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode ceramah saja.

*Puzzlo* sendiri merupakan *puzzle* dalam bentuk kartu edukasi yang berbentuk lingkaran (O) dimana anak dapat mencocokkan dan memasang bagian tengah *puzzlo* dengan bagian luar sesuai dengan gambar yang cocok. permainan edukasi *puzzlo puzzle* adalah media bermain anak yang menarik dan menyenangkan untuk peningkatan kemampuan motorik halus dan kognitif dengan mengklasifikasikan benda kedalam kelompok berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran atau mengklasifikasikan dengan menggabungkan bentuk yang utuh hal ini merangsang anak meningkatkan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana (Elizya et al., 2023). Menggunakan papan *puzzle* pecahan adalah salah satu cara terbaik untuk belajar materi pecahan (Jannah, 2022).

Pada penelitian ini menggunakan media *puzzle educatif* yang merupakan sebuah media di mana siswa dapat menggunakan media tersebut untuk menyelesaikan permasalahan dalam soal matematika materi pecahan dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Diharapkan bahwa penggunaan media papan *puzzle* pecahan akan mempermudah pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi pembelajaran, dan membantu meningkatkan konsentrasi siswa. Selain itu, diharapkan bahwa penggunaan media ini akan mengurangi rasa bosan siswa saat berada di kelas (Jannah, 2022). Menurut penelitian oleh Muloke et al., (2017) melalui *puzzle*, siswa akan belajar untuk memecahkan masalah dengan menyusun gambar menjadi utuh dan memahami konsep pecahan. *Puzzle* juga dapat melatih kemampuan nalar, daya ingat, dan konsentrasi siswa (Jannah, 2022).

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil belajar**

Hasil belajar memberikan wawasan tentang sikap mereka terhadap penggunaan masalah dan keterampilan yang ada untuk memecahkan masalah (Angelica & Napitupulu, 2022). Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses (Nabillah & Abadi, 2019). Setelah proses pembelajaran selesai, hasil belajar diberikan kepada siswa dalam bentuk penilaian yang menilai pengetahuan, sikap, dan ketrampilan mereka dengan mengamati perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018). Hasil belajar, juga dikenal sebagai pencapaian, adalah pencapaian dari kecekapan atau kapasitas yang mungkin dimiliki seseorang (Novianti et al., 2020). Hasil dari kegiatan yang

dilakukan, dibuat, dan diperoleh melalui upaya yang dilakukan secara individu maupun kelompok selama proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar (Komariyah et al., 2018).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperlukan dalam interaksi dengan lingkungannya. Kemampuan kognitif termasuk pengetahuan (pengetahuan, ingatan), pemahaman (pemahaman, menjelaskan, meringkas), dan penerapan (Siti Sundari & Indrayani, 2019). Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa selama proses belajar. Ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kegiatan evaluasi digunakan untuk mengumpulkan data pembuktian yang menunjukkan seberapa baik siswa mencapai tujuan pembelajaran (Handayani, 2022).

Tiga ranah terdiri dari hasil belajar: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. 1) Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual, yang terdiri dari enam aspek: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dua aspek pertama termasuk dalam ranah kognitif tingkat rendah, dan empat aspek berikutnya termasuk dalam ranah kognitif tingkat tinggi. 2) Ranah afektif berkaitan dengan perilaku, yang terdiri dari lima jenis (Komariyah et al., 2018).

Berdasarkan pengalaman sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa masalah utama dengan hasil belajar yang buruk siswa dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut: (1) kurangnya

perhatian atau antusiasme siswa terhadap materi, (2) kurangnya keterlibatan siswa, dan (3) kurangnya sumber daya pembelajaran yang cukup untuk membantu siswa (Aeni et al., 2019).

#### **b. Faktor-Faktor Hasil Belajar**

Faktor internal, yang mencakup sikap, kebiasaan, kecerdasan, bakat, minat, dan motivasi siswa, dapat memengaruhi hasil belajar mereka (Sukma et al., 2016). Faktor eksternal termasuk keluarga, masyarakat, dan sekolah. Gaya belajar siswa adalah salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor eksternal lainnya termasuk penggunaan media belajar (Astuti et al., 2021).

Menurut Leni & Sholehun, (2021) terdapat beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

##### 1. Faktor lingkungan sekolah

Faktor lingkungan sekolah meliputi lingkungan sekolah, metode mengajar guru, dan faktor yang mempengaruhi lingkungan sekolah. Hal-hal mengenai fasilitas, suasana belajar, dan lingkungan sekolah yang diberikan sekolah kepada siswa.

##### 2. Faktor lingkungan keluarga

Faktor keluarga merupakan faktor yang dipengaruhi oleh keadaan rumah, seperti orang tua membesarkan anaknya.

### 3. Faktor lingkungan Masyarakat

Faktor masyarakat berhubungan dengan lingkungan siswa. Lingkungan yang baik akan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Menurut Leni & Sholehun (2021) terdapat faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu

#### 1) Minat

Minatnya adalah transformasi energi yang terjadi dalam diri seseorang, yang ditunjukkan dengan munculnya emosi dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu.

#### 2) Bakat

Pada umumnya setiap orang dikaruniai kualitas yang berbeda-beda dalam bidang tertentu.

#### 3) Motivasi

Motivasi adalah serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi tertentu sehingga seseorang mau melakukan sesuatu.

#### 4) Cara belajar

Cara belajar merupakan strategi yang digunakan siswa untuk lebih memahami materi yang dijelaskan dengan cara menggunakan metode yang disukai siswa.

### **3. Pembelajaran Matematika**

#### **a. Pengertian Matematika**

Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia Pendidikan (Rohmana, 2021). dan digunakan dalam berbagai aktivitas serta di dalam lingkungan seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat (Agrini et al., 2023). Pelajaran Matematika berperan penting bagi siswa karena memberi bekal untuk kehidupan sehari-hari (Wijaya et al., 2021). Matematika juga merupakan cabang ilmu yang membantu pengembangan teknologi dan ilmu pengetahuan serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berargumentasi, serta berkontribusi pada penyelesaian masalah sehari-hari dan di dunia kerja (Badriyah et al., 2020).

Matematika merupakan ilmu pasti yang menuntut pemahaman dan ketekunan berlatih (Permatasari, 2021). Dalam kehidupan sehari-hari, memahami matematika dapat membantu. Ini karena matematika menggunakan bahasa simbolis untuk menunjukkan hubungan kuantitatif dan spasial, yang memudahkan manusia untuk berpikir dan memecahkan masalah sehari-hari (Atiaturrahmaniah et al., 2021). Pembelajaran matematika akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi pembentukan pengetahuan siswa untuk memungkinkan siswa memperoleh pembelajaran ilmiah yang bermakna (Febriyandani, 2021).

Belajar matematika adalah suatu aktivitas yang menimbulkan perasaan dan rasa ingin tahu yang tinggi, biasanya disertai dengan keterlibatan dalam pembelajaran yang memberikan pengaruh atau perubahan yang baik (Wijaya et al., 2021). Oleh karena itu, ada beberapa indikator minat belajar matematika, yaitu: (1) suka atau senang belajar Matematika; (2) menarik perhatian siswa untuk belajar Matematika; (3) aktif dan terlibat dalam belajar Matematika; (4) tekun dan disiplin dalam belajar Matematika; (5) rajin dan menyelesaikan tugas matematika; (6) kesadaran dan tanggung jawab untuk belajar Matematika; dan (8) keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang matematika (Wijaya et al., 2021).

Pembelajaran matematika sangat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan siswa karena sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir sistematis, rasional, kritis, dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama, memahami, dan menyerap informasi dengan lebih cepat (Atiaturrahmaniah et al., 2021).

**e. Tujuan pembelajaran matematika**

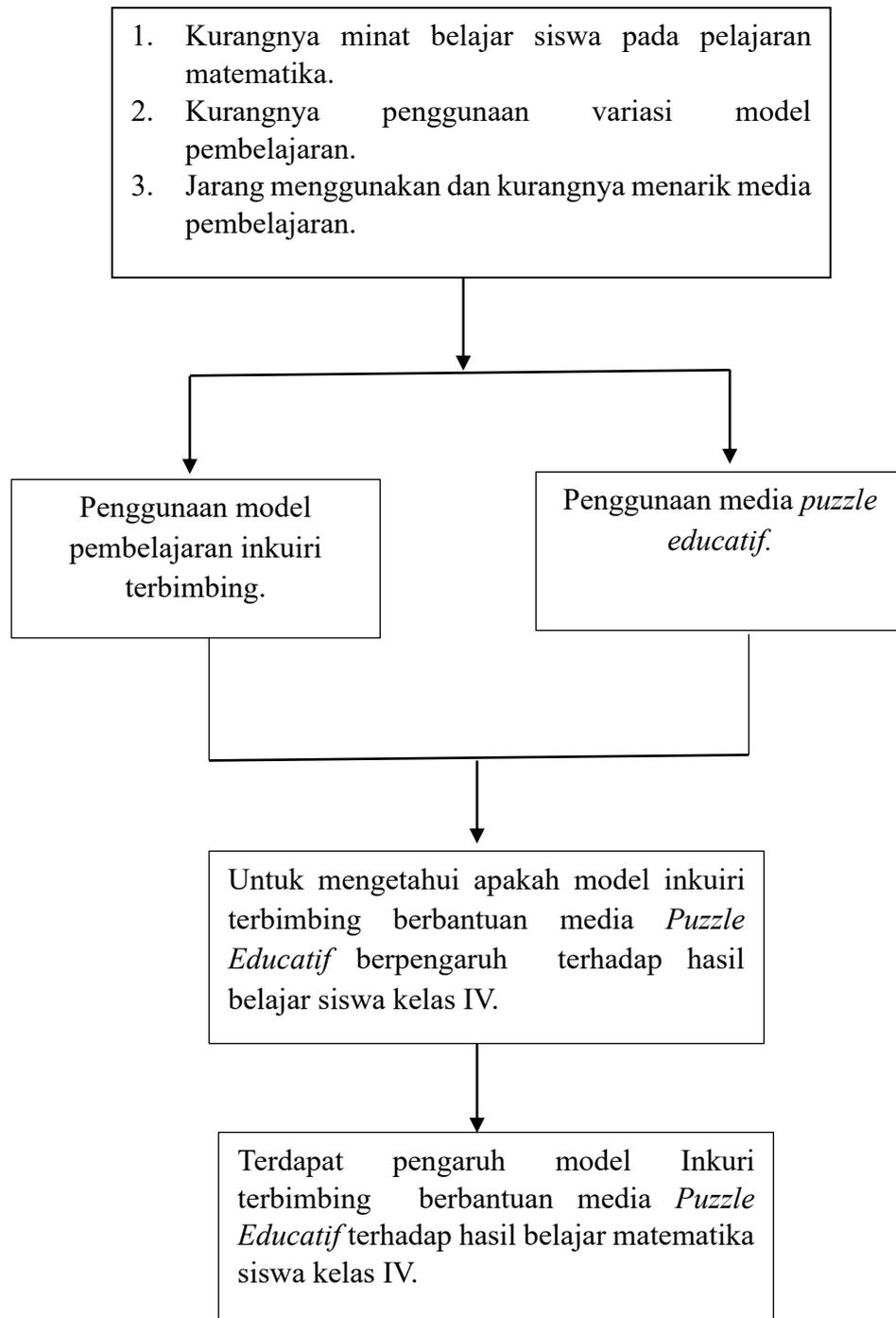
Menurut Handayani, (2022) Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mempersiapkan siswa untuk menghadapi perubahan keadaan dan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari serta dalam dunia yang selalu berubah. Tujuan lain adalah untuk

mengajarkan siswa untuk menyelesaikan berbagai masalah dan mempelajari berbagai ilmu pengetahuan (Siswondo & Agustina, 2021).

## **B. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir sebagai gambaran yang memuat tentang suatu permasalahan dalam hubungannya kerangka berfikir ini mampu menunjukkan dugaan yang kuat terkait permasalahan yang diangkat. Penelitian ini dilakukan di SDN Klamong 02 dan SDN Klamong 01 pada siswa kelas IV, berdasarkan hasil observasi ditemukan suatu permasalahan pada siswa, siswa merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika pada materi pecahan yang di buktikan dengan hasil belajar siswa. Maka bedasarkan hal tersebut peneliti ingin menggunakan kelompok kontrol sebagai kelompok yang tidak diberi perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen sebagai kelompok yang di beri perlakuan yaitu pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan media *Puzzle Educatif*.

Penelitian kuantitatif berusaha mendapatkan pemahaman tentang kenyataan dengan menggunakan proses berpikir induktif. Peneliti terlibat dalam situasi dan setting fenomena yang diteliti dalam penelitian ini. Diharapkan bahwa peneliti terus memperhatikan fakta atau peristiwa yang berkaitan dengan penelitian ini. Kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Penelitian

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis hanya memberikan solusi teoritis yang relevan, sehingga dapat dianggap sebagai jawaban sementara untuk masalah penelitian. Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, maka dapat di rumuskan hipotesis yaitu dapat pengaruh model inkuiri terbimbing berbantuan media *Puzzle Educatif* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan pada kerangka berpikir tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan sementara (hipotesis) pada penelitian itu, yakni:

Ha : “Ada pengaruh model inkuri terbimbing berbantuan media *puzzle educatif* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV”.

H0 : “Tidak ada pengaruh model inkuiri terbimbing berbantuan media *puzzle educatif* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV”.