

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING BERBANTUAN MEDIA VIDEO *FUNMATH* TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III**

Luthfi Reza Ardila, Lisa Virdinarti Putra  
Universitas Ngudi Waluyo  
[resaardila47@gmail.com](mailto:resaardila47@gmail.com), [lisavirdinartiputra@gmail.com](mailto:lisavirdinartiputra@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effect of guided inquiry learning model assisted by FunMath video media on the ability to understand mathematical concepts of third grade elementary school students. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design of the Nonequivalent Control Group Design type. The research sample consisted of two classes, namely class IIIA as the experimental class and class IIIB as the control class, each with 20 samples. The instrument was a mathematical concept understanding test that had met the validity and reliability criteria with a Cronbach's alpha value of 0.777. The results showed that the average pretest-posttest score in the experimental class increased from  $46.00 \pm 6.92$  to  $83.10 \pm 6.55$ , while in the control class it increased from  $48.10 \pm 7.01$  to  $74.40 \pm 7.12$ . The Paired Sample T-test showed a significant difference between the pretest and posttest in the experimental class ( $t = -22.995$ ;  $p < 0.001$ ). An independent sample t-test showed a significant difference between the experimental and control classes in the posttest ( $p < 0.05$ ). The treatment effect was in the medium-strong category with an effect size (Cohen's d) of 1.63. These results indicate that the guided inquiry learning model assisted by FunMath video media effectively improves the mathematical concept understanding ability of third-grade elementary school students.*

**Keywords:** *Guided Inquiry, FunMath Video, Conceptual Understanding*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video FunMath terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas III SD. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol masing-masing 20 sampel. Instrumen berupa tes pemahaman konsep matematis yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas dengan nilai Cronbach's alpha 0,777. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata skor pretest-posttest pada kelas eksperimen meningkat dari  $46,00 \pm 6,92$  menjadi  $83,10 \pm 6,55$ , sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari  $48,10 \pm 7,01$  menjadi  $74,40 \pm 7,12$ . Uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen ( $t = -22,995$ ;  $p < 0,001$ ). Uji *independent sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada posttest ( $p < 0,05$ ). Besar pengaruh perlakuan berada pada kategori

sedang–kuat dengan nilai *effect size* (Cohen's *d*) sebesar 1,63. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video FunMath efektif meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas III SD.

**Kata kunci:** Inkuiri Terbimbing, Video FunMath, Pemahaman Konsep

### **A. Pendahuluan**

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada pendidikan formal. Pada perguruan tinggi, matematika pun diajarkan, ada yang secara umum dan khusus. Pengajaran matematika yang dilakukan secara khusus terdapat pada jurusan maupun program studi pendidikan matematika. Matematika merupakan satu bidang yang dianggap menakutkan, begitu juga bagi calon guru sekolah dasar. Menurut (Azizah, dkk, 2018:61) matematika ada untuk membekali peserta didik menjadi pelajar yang mandiri dan mampu untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika tidak akan cukup hanya memberikan berupa teori atau konsep bersifat hafalan saja, akan tetapi perlu adanya pengembangan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah.

Pada dasarnya, agar pembelajaran matematika lebih di

mengerti bagi siswa, kemampuan pemahaman konsep sangat penting sebagai awal dalam pembelajaran matematika (Yulianty, 2019). Pemahaman konsep tersebut menjadi landasan bagi siswa untuk mengajarkan kembali kepada orang lain secara lebih mendalam (Sari, 2019). Begitu eratnya hubungan antara satu konsep dengan yang lainnya dalam belajar matematika, membutuy kemampuan pemahaman konsep sangat penting (Sari, 2019). Siswa dengan kemampuan pemahaman konsep yang memumpuni dapar mendukung proses belajarnya, sehingga mampu menyelesaikan persoalan matematika yang dihadapi. Dengan pemahaman konsep matematika, siswa juga di sampaikan juga kepada kemampuan-kemampuan berfikir tingkat tinggi lainnya (Wahidah dkk, 2018).

Pemahaman konsep merupakan dasar dari pemahaman prinsip dan teori-teori, sehingga untuk memahami prinsip dan teori terlebih dahulu, siswa harus memahami konsep-konsep yang menyusun prinsip dan

teori tersebut, karena hal itu yang sangat fatal apabila siswa tidak memahami konsep-konsep matematika.

Menurut (Dewi et.al, 2013:1) *guided inquiry* merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik untuk belajar, dan memperoleh pengetahuan dengan cara menemukan sendiri apa yang sedang mereka pelajari. Sejalan dengan (Widyani dan Desak, 2018:49) model pembelajaran *guided inquiry* menekankan pada proses penemuan sebuah konsep sehingga muncul sikap ilmiah pada diri peserta didik dan dapat dirancang penggunaannya oleh pendidik menurut tingkat perkembangan intelektual peserta didik. Sehingga model pembelajaran inkuiri terbimbing cocok diterapkan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik yang akan diteliti. Peserta didik akan belajar dengan keterampilan yang dimiliki kemudian menemukan sesuatu yang belum dipelajarinya sehingga rasa ingin tahunya tinggi. Untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis adalah menggunakan salah satu pendekatan pembelajaran saintifik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Sronдол Kulon 01 pada kelas III, yaitu kelas III A dan III B tentang kemampuan pemahaman konsep matematis menunjukkan bahwa rendahnya dalam kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Pembelajaran di SDN Sronдол Kulon 01 menekankan pada siswa untuk menjawab soal dengan jawaban yang singkat. Rendahnya penggunaan soal kemampuan pemahaman konsep siswa dalam suatu pembelajaran, menyebabkan rendahnya kemampuan menyelesaikan soal berkaitan dengan berpikir matematis pada peserta didik. Hal ini dapat juga dilihat setelah peneliti melakukan studi pendahuluan pada siswa kelas III di SDN Sronдол Kulon 01.

Analisis ini juga didukung dengan hasil kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dengan KKM 70 dalam mengerjakan soal kemampuan pemahaman konsep matematis pada mahasiswa melaksanakan studi pendahuluan yang terdapat pada tabel berikut :

**Tabel 1 Hasil soal studi pendahuluan kemampuan pemahaman konsep matematis**

Ke las	Indikator							Ra ta- rat
	1	2	3	4	5	6	7	

	a							
III A	3	3	3	3	3	3	3	34
	3	3	4	3	5	4	4	%
	%	%	%	%	%	%	%	
III B	2	2	3	3	3	3	3	30
	9	7	1	0	0	0	3	%
	%	%	%	%	%	%	%	
Tot al	3	3	3	3	3	3	3	
Ra	1	0	3	1	2	2	3	32
ta-	%	%	%	%	%	%	%	%
Ra								
ta								

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diperoleh hasil dari kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III yang masih rendah yaitu dengan rata-rata indikator sebagai berikut: (1) menyatakan ulang sebuag konsep 31% (2) mengkalsifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya 30% (3) memberi contoh dan non contoh 33% (4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis 31% (5) mengembangkan syarat peru dan syarat cukup dari suatu konsep 32% (6) menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu 32% (7) mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam penyelesaian masalah 33%. Sedangkan rata-rata setiap kelas menunjukkan 34% untuk kelas III A dan untuk kelas III B 30%, dengan total rata-rata 32% dimana ketentuan KKM adalah 70 dan skor

dalam kemampuan berpikir kritis masih tergolong rendah.

Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi yang telah di laksanakan, menunjukan bahwa hasil observasi pelaksanaan pembelajaran tersebut dengan total rata-rata 50%. Guru di SDN Sron dol Kulon 01 sering menerapkan atau menggunakan model *ekspository*. dengan mengamati secara langsung dan wawancara dengan wali kelas III, dimana guru menggunakan model pembelajaran yang monoton, hanya menjelaskan materi kepada siswa tanpa menggunakan variasi gaya belajar model pembelajaran lainnya untuk menyelesaikan permasalahan dalam pertanyaan yang menggunakan kemampuan pemahaman konsep matematis. Sehingga hasil belajar berpikir matematis siswa di SDN Sron dol Kulon 01 masih rendah. Para siswa juga belum banyak yang paham dalam menyelesaikan pertanyaan dengan menggunakan kemampuan pemahaman konsep matematis dalam proses pembelajaran khususnya matematika, siswa hanya menghitung secara langsung tanpa adanya memahami konsep untuk menyelesaikan pertanyaan

kemampuan pemahaman konsep matematis. Berdasarkan data hasil observasi menunjukan tabel berikut.

**Tabel 2 Hasil observasi studi pendahuluan proses pembelajaran**

Kelas	Indikator			Rata-rata
	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	
III A	40%	60%	54%	51%
III B	37%	61%	51%	49%
Rata-rata	38,5 %	60,5%	52,5%	50 %

Tabel 2 menunjukan bahwa guru belum menggunakan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. Dengan kata lain guru masih menggunakan model pembelajarn yang bersifat konvensional. Pada kelas III A mendapatkan rata-rata sebesar 51%, sedangkan kelas III B mendapatkan rata-rata sebesar 49%. Model yang digunakan belum sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal tersebut berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan

pemahaman konsep siswa. Media pembelajaran belum bervariasi sehingga hal ini membuat para peserta didik masih kurang mendapatkan informasi mengenai pengolahan materi dalam menyelesaikan pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan pemahaman konsep karena bahan ajar dan juga media pembelajaran yang sangat terbatas dan kurangnya inovasi. Menurut (Batubara dan Ariani, 2016) memanfaatkan video sebagai sumber dan alat pengajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan proses pembelajaran matematika. Salah satu jenis media yang akan sekaligus menampilkan suara dan gambar adalah media pembelajaran video. Sehingga siswa dapat menonton dan mempelajari video pembelajaran kapan saja dan dimana saja (Maulani et al., 2022). Karena dengan adanya penggunaan media kongrit seperti video dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III SDNegeri Spondol Kulon 01 dengan rata-rata ketercapaian

indikator hanya sebesar 32%, jauh di bawah KKM 70. Siswa cenderung menyelesaikan soal secara prosedural tanpa memahami konsep, serta kesulitan mengaitkan konsep matematika dengan permasalahan kontekstual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video *funmath* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika kelas III.

Urgensi penelitian ini berdasarkan pada lemahnya pemahaman konsep pada jenjang awal berpotensi menyebabkan kesulitan belajar matematika pada jenjang selanjutnya. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi model ekspositori dan minim media visual belum mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret.

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran matematika sekolah dasar dengan menghadirkan pilihan model pembelajaran inkuiri terbimbing yang dipadukan dengan media video

FunMath. Model ini dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis, selain itu juga mendorong keaktifan, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III.

## **B. Metode Penelitian**

Metode menurut Sugiyono (2011) adalah pendekatan yang digunakan untuk mengatasi masalah dalam penelitian. Strategi dan struktur penelitian, juga dikenal sebagai desain penelitian, dirancang agar peneliti bisa menjawab pertanyaan peneliti.

Dalam penelitian ini, menggunakan penelitian kuantitatif yang merupakan suatu penelitian untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji statistik yang akurat dengan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat terkendalikan. Desain dalam penelitian ini menggunakan *Quansi experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. *Quansi Experimental Design* digunakan karena dalam penelitian ini terdapat

variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan. Setelah melakukan *pretest* kepada kelas eksperimen yang dimana menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video *funmath*, dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kemampuan pemahaman konsep matematis dilakukan *posttest* untuk mengetahui seberapa nilai yang akan didapatkan pada kelas tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SDNegeri Srandol Kulon 01 tahun ajaran 2024/2025. Serta untuk sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas, yaitu kelas III A dan III B SDNegeri Srandol Kulon 01. Sampel diambil secara *purposive* dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampling *purposive* digunakan karena dalam penelitian ini pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan

dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Variabel yang digunakan adalah variabel *independent* yaitu model pembelajaran *inkuiri terbimbing* berbantuan media video *funmath*, dan variabel *dependen* yaitu kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu 1.) teknik tes (*pretest* dan *posttest*), 2.) non tes seperti observasi, angket, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, lembar observasi digunakan untuk mengamati siswa selama penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video *funmath* terkait kemampuan pemahaman konsep siswa. Selain itu lembar angket digunakan untuk mengukur respons siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto selama penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk mengumpulkan data dan menghitung data uji regresi linear sederhana guna memverifikasi pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri

terbimbing berbantuan media video *funmath* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dalam masalah bangun datar. Tujuan utama penelitian ini adalah :  
 1) Menilai kemampuan pemahaman konsep matematika siswa di kelas III SDNegeri Sronдол Kulon 01. 2) mengetahui dampak penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan video *funmath* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa di kelas III SDNegeri Sronдол Kulon 01.

Pada hasil ujicoba kelas IV untuk menganalisis uji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda, sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk menganalisis uji normalitas, homogenitas, independent *sample t-test*, regresi linear sederhana, dan *paired sample t-test*.

Penelitian diawali dengan pemberian pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman konsep matematika siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video FunMath, sedangkan kelas kontrol

melaksanakan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat, dilanjutkan dengan uji t dan regresi linear sederhana, serta perhitungan effect size untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan.

**Tabel 3 Aspek Instrumen**

Aspek Instrumen	Hasil
Jumlah butir soal	14
Butir digunakan	10
Corrected item-total correlation	> 0,20
Cronbach's Alpha	0,777 (tinggi)
Indeks kesukaran	Sukar–Sedang–Mudah
Daya beda	Cukup–Baik

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji regresi linear sederhana dianalisis untuk mengetahui hasil uji regresi linear sederhana. Berikut hasil uji regresi linear sederhana dari penelitian.

**Tabel 4 Uji Regresi Linear Sederhana Model Summary**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.527 <sup>a</sup>	.278	.237	4.21085

a. Predictors: (Constant), Model Inkuiri Terbimbing Media Video Fun Math

Berdasarkan tabel 4 hasil analisis pada tabel Model Summary



menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara penggunaan Model Inkuiri Terbimbing dengan Media Video Fun Math dan kemampuan pemahaman konsep siswa, dengan nilai R sebesar 0.527. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang digunakan memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa, meskipun tidak sepenuhnya menentukan hasil belajar mereka. Nilai R Square sebesar 0.278 berarti bahwa 27,8% variabilitas dalam pemahaman konsep siswa dapat dijelaskan oleh model ini

**Tabel 5 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Pembelajaran	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Pembelajaran 1	88,57%	83,57%
Pembelajaran 2	90,71%	82,14%
Pembelajaran 3	87,14%	82,85%
Total	266,42%	248,56%
Rata-rata	88,80%	82,85%

Berdasarkan tabel 5 hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki tingkat keterlaksanaan pembelajaran yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen sebesar 88,80%, sedangkan pada

kelas kontrol sebesar 82,85%. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran dibandingkan kelas kontrol.

Hasil analisis regresi pada Model Summary juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara penggunaan model pembelajaran dan pemahaman konsep siswa dengan nilai R sebesar 0.527. Nilai R Square sebesar 0.278 mengindikasikan bahwa 27,8% variabilitas pemahaman konsep siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing berbantuan video Fun Math, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model ini. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, meskipun masih terdapat faktor lain yang turut berperan dalam hasil belajar mereka.

Selain itu, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga menunjukkan perbedaan. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen sebesar

86,05%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 84,04%. Pada setiap pertemuan, kelas eksperimen secara konsisten menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran yang lebih baik, kecuali pada pembelajaran ketiga di mana keterlaksanaan pada kelas kontrol sedikit lebih tinggi (84,33% dibandingkan 82,61%). Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model Inkuiri Terbimbing berbantuan media video Fun Math lebih efektif dalam meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran dibandingkan model pembelajaran pada kelas kontrol.

**Tabel 6 Statistik Hasil Penelitian**

Anali sis	Kela s	n	M ea n ± S D	Uji Statis tik	p- va lu e	Eff ect Siz e
Prete st	Eksp erime n (IIIA)	20	46,00 ± 6,92	Paire d t- test	0,000	d = 5,14
Postt est	Eksp erime n (IIIA)	20	83,10 ± 6,55			(sa ng at bes ar)
Prete st	Kontr ol (IIIB)	20	48,10 ± 7,01	Indep ende nt t- test	< 0,05	
Postt est	Kontr ol	20	74,4			

Anali sis	Kela s	n	M ea n ± S D	Uji Statis tik	p- va lu e	Eff ect Siz e
	(IIIB)		0 ± 7,12			
Model Pema hama n Kons ep		40		Regre si Linea r	0,017	R <sup>2</sup> = 0,278

Besar pengaruh perlakuan dianalisis menggunakan effect size Cohen's d. Hasil perhitungan menunjukkan nilai d sebesar 5,14, yang termasuk kategori sangat besar. Nilai ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video FunMath memberikan dampak yang sangat kuat terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis dalam konteks pembelajaran matematika kelas III SD.

Indikator "menyatakan ulang konsep" mengalami peningkatan tertinggi (dari 36% menjadi 92%), diikuti indikator "mengembangkan syarat perlu dan cukup" (54%

menjadi 89%). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep terjadi karena sintaks inkuiri terbimbing memberikan pengalaman belajar aktif melalui tahap merumuskan masalah, menyelidiki, menganalisis data, dan menyimpulkan. Dukungan video FunMath memperkuat proses ini melalui visualisasi konkret dan animasi kontekstual yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas III. Kombinasi aktivitas inkuiri dan representasi visual membantu siswa membangun pemahaman konseptual secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa model pembelajaran Inkuiri Terbimbing berbantuan media video Fun Math memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas III SD. Hasil analisis regresi pada Model Summary juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara penggunaan model pembelajaran dan pemahaman konsep siswa dengan nilai R sebesar

0.527. Nilai R Square sebesar 0.278 mengindikasikan bahwa 27,8% variabilitas pemahaman konsep siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing berbantuan video Fun Math, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model ini. Selain itu, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga menunjukkan perbedaan. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen sebesar 86,05%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 84,04%. Pada setiap pertemuan, kelas eksperimen secara konsisten menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran yang lebih baik, kecuali pada pembelajaran ketiga di mana keterlaksanaan pada kelas kontrol sedikit lebih tinggi.

Model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media video FunMath terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III SD, yang ditunjukkan melalui hasil uji beda ( $p < 0,05$ ) dan nilai effect size yang kuat ( $d = 5,14$ ).

Guru kelas III disarankan menggunakan model inkuiri terbimbing dengan dukungan media video untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika, terutama pada materi bangun datar dan operasi bilangan. Selain itu penelitian ini terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel relatif kecil dan materi tertentu, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, A. N., & Putra, L. V. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantuan *Chain Squid* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa SDNegeri Ungaran 01.
- Azizah, M., Joko, S., & Nyai, C. (2018). Analisis keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 61–70.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47.  
<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Damayanti, D., & Putra, L. V. (2024). Keefektifan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dengan pendekatan kontekstual terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDN Loano.
- Fitriani, A., & Putra, L. V. (2024). Pengaruh Model *Picture And Picture* Berbantuan Media *Material Picture* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas II SDNegeri Lemahireng 01.
- Putra, L. V., Nurjanah, R. L., & Rini, Z. R. (2022). Pendampingan penggunaan aplikasi *Fun Math (for young learner)* untuk meningkatkan kemampuan numerisasi siswa.
- Sari, J., & Hayati, F. (2019). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP pada materi kubus dan balok. *Pi: Mathematics Education Journal*, 2(1), 14–25.
- Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Wahidah, N., Hasanuddin, & Hartono. (2018). Pengembangan lembar kerja siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe kreatif-produktif untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP Negeri 21 Pekanbaru. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1), 79–90.
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dengan pendekatan pembelajaran matematika realistik. *Raflesia*, 4(1).
- Azizah, M., Joko, S., Nyai, C. 2018. *Analisis*

*Keterampilan Berpikir Kritis Siswa  
Sekolah Dasar Pada  
Pembelajaran Matematika  
Kurikulum 2013. Jurnal Penelitian  
Pendidikan. 35(1), 61–70.*