

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan di Indonesia pada saat ini semakin meningkat dengan adanya berbagai inovasi. Pendidikan yang sebenarnya bergantung pada kualitas guru dan proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran (Subhan & Pratama, 2023). Dalam kegiatan pembelajaran, guru melatih siswa memperoleh informasi serta menguasai pembelajaran yang disampaikan. Guru harus dapat memaksimalkan materi yang digunakan dalam mengajar dengan menerapkan metode atau strategi dan memilih lingkungan belajar yang membantu pembelajarn dengan mudah dimengerti oleh siswa. Namun faktanya guru belum sepenuhnya mengadopsi teknologi dalam proses pembelajarannya sebagai alat atau alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan saat ini.

Pada dasarnya, pendidikan di SD pada pembelajaran IPAS terutama terfokus pada pengetahuan teoretis dan model pengajaran yang kurang inovatif. Pengajaran dan dorongan yang siswa terima selama ini sering diabaikan, dengan sebagian besar menyatakan bahwa kegiatan belajar di kelas menjadi tegang karena mereka merasa perlu belajar dari guru yang selalu mendukungnya. Ketika siswa merasa bosan, hal ini dapat menghambat keinginannya untuk belajar lebih lanjut, yang merupakan hasil dari pencapaian

pembelajarannya. Belajar dan mengajar adalah dua elemen yang saling melengkapi dan saling berhubungan. Keduanya berkaitan dengan aktivitas spesifik di mana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Fadillah, 2016).

Peningkatan hasil belajar dapat dicapai melalui pendekatan pembelajaran yang lebih efektif. Pembelajaran yang sebelumnya menitik beratkan pada peran guru harus diubah menjadi lebih menekankan pada peran siswa. Perubahan perilaku yang terjadi pada siswa selama proses belajar diamati oleh guru untuk menghasilkan penyusunan laporan yang komprehensif mencakup aspek-aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan statistic adalah melalui pendekatan model pembelajaran RADEC. Metode pengajaran dengan RADEC merupakan salah satu opsi model pembelajaran yang sangat sesuai dengan kondisi di Indonesia (Sopandi, 2019). Sopandi merupakan orang yang pertama kali memperkenalkan pada sebuah pertemuan internasional di Kuala Lumpur, Malaysia. Model ini dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan fokus pada tahapan *Read* (Membaca), *Answer* (Menjawab), *Discussion* (Diskusi), *Explain* (Menjelaskan), dan *Create* (Menciptakan). Metode pembelajaran RADEC ini mudah digunakan oleh guru-guru baik di tingkat sekolah dasar maupun menengah. Selain mudah dimengerti, pendekatan ini berdasarkan dalam sistem pendidikan Indonesia yang menantang siswa untuk memahami banyak mata pelajaran dalam waktu yang terbatas. Model RADEC memiliki fase awal, yaitu. membaca, yang dilakukan sebelum kelas dimulai, dan dilanjutkan dengan banyak pertanyaan kepada siswa. Diharapkan kondisi ini akan mengoptimalkan siswa dalam memecahkan masalahnya. Hal ini juga mendorong siswa untuk mengidentifikasi masalah yang perlu mereka pecahkan sendiri. Langkah berikutnya adalah

memverifikasi jawaban dan memastikan pemahaman siswa terhadap konsep melalui diskusi dan penjelasan. Langkah terakhir adalah menghadirkan masalah-masalah baru yang harus dipecahkan oleh siswa. Dengan partisipasi aktif siswa melalui model pembelajaran RADEC, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien. Pendidikan yang berhasil memerlukan keterlibatan siswa dalam tugas dan interaksi penting sepanjang proses pembelajaran karena siswa kini diajarkan untuk memperluas pemahaman mereka sendiri. Bahkan interaksi sederhana siswa terhadap pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim *et al.*, (2023) dengan judul penelitian “Pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Explain, Create* (RADEC) menggunakan Quizizz untuk meningkatkan prestasi siswa di SMA Islam Samargalila Halmahera Selatan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dengan cara menerapkan penggunaan model pembelajaran RADEC Untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model RADEC (*Read, Answer, Discuss, Expect, Create*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji Anacova dan uji korelasi. Data penelitian menunjukkan terdapat hubungan sebesar 0,002 antara penggunaan model pembelajaran RADEC yang didukung Quiziz dengan hasil belajar siswa. Terdapat pula korelasi yang signifikan sebesar 0,002 (kurang dari 0,05) antara motivasi dengan hasil belajar siswa. menggunakan model pembelajaran RADEC dengan lingkungan aplikasi Quiziz. koefisien 0,431.

Penelitian yang dilakukan oleh Febrinigrum & Purwaningsih, (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Aplikasi *Assemblr Edu* Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan besaran pengaruh Aplikasi *Assemblr Edu* terhadap peningkatakan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif *Pre-experimental* dengan menggunakan desain *One Shoot Case Studi* dan teknik pengambilan sample menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan instrumen angket respon, posttest, lembar observasi, dan nontest. Teknik analisa data pada penelitian ini menggunakan uji regresi sederhana yaitu $Y = 71,036 + 0,143X$. Pengujian korelasi antara variabel X terhadap variabel Y menggunakan uji korelasi product moment dengan rhitung $(0,525) > r_{tabel} (0,344)$ artinya berkorelasi sedang. Hasil tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara kedua variabel. Besar pengaruh dalam penelitian dapat dilihat dari R Square pada tabel model summary dengan nilai sebesar 0,27 atau 27%. Dengan demikian, hasil analisa data menunjukkan bahwa Aplikasi *Assemblr Edu* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya.

Model pembelajaran RADEC merupakan sebuah pendekatan pengajaran yang memiliki struktur khusus yang terdiri dari langkah-langkah: *Read* atau membaca, *Answer* atau menjawab, *Discuss* atau diskusi, *Explain* atau menjelaskan, dan *Create* atau menciptakan (Pratama et al., 2019). Model pembelajaran RADEC juga merupakan pilihan metode pembelajaran inovatif sesuai dengan struktur pendidikan Indonesia, dimana siswa diajarkan untuk memahami konsep-konsep pengetahuan yang berbeda dalam jangka waktu tertentu.

Faktor penting yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu jenis media yang digunakan dan alasan media tersebut dipilih dan dimanfaatkan. Media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang membantu guru dalam mendukung siswa dalam pemahaman. Guru dapat menggunakan

berbagai sumber pengajaran untuk menyediakan siswa dengan pengetahuan dan pemahaman. Oleh karena itu, peneliti memilih media *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran IPAS.

Febrinigrum & Purwaningsih (2022) Media *Assemblr Edu* adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang gratis dan ekonomis yang dapat diakses melalui smartphone. Aplikasi *Assemblr Edu* memiliki kemampuan desain yang canggih dalam penerapannya dapat menggabungkan program dengan aplikasi visual (immersion) untuk membantu guru dan siswa dalam menggunakannya. Aplikasi *Assemblr Edu* menawarkan berbagai fitur seperti fitur kelas, fitur tema yang mencakup berbagai materi pembelajaran, fitur pemindaian, fitur pembuatan 3D dan AR. *Assemblr Edu* adalah alat pembelajaran yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari teks dan menghadirkan perspektif baru dalam proses pembelajaran. Ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide-ide mereka dan respons yang kemudian dapat diwujudkan dalam bentuk 3 dimensi. Dengan demikian, *Assemblr Edu* membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif.

Penggunaan model pembelajaran RADEC dengan media *Assemblr Edu* bertujuan untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan prestasi belajar siswa. Selain upaya membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah, model dan materi pembelajaran dalam konteks ini juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, membantu mereka dalam pengembangan identitas diri, serta memfasilitasi pemahaman subjek yang diajarkan. Dengan menerapkan model pembelajaran RADEC siswa diminta untuk berdiskusi terkait topik pembelajaran tentang perubahan, seperti letusan gunung dan gempa bumi. Disarankan untuk menggunakan medi *Assemblr Edu* guna meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan media ini diperkirakan akan dilakukan dengan teliti untuk meminimalkan gangguan perhatian siswa.

Peneliti menemukan permasalahan pada saat observasi di kelas V SDN 02 Josenan dalam proses pembelajaran, guru sudah memberikan media pembelajaran tetapi bagi siswa media pembelajaran itu kurang menarik dan membuat siswa bosan. Media yang membosankan mungkin menyebabkan perbedaan dalam pemahaman siswa. Beberapa siswa mungkin lebih mampu mengatasi kebosanan, sementara yang lain mungkin berjuang lebih keras.

Hal tersebut berbanding terbalik dengan tujuan pembelajaran yaitu, guru melatih siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan memahami materi yang disampaikan. Guru menerapkan model dan media dengan memaksimalkan pembelajaran serta guru dapat memilih lingkungan belajar yang membantu proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Oleh karena itu, guru mempunyai kualitas dalam memilih lingkungan belajar dapat mempengaruhi pemahaman dan pengetahuan siswa ketika menerima materi yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang dan studi pendahuluan di atas, maka peneliti tertarik meneliti judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Media *Assemblr Edu* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 02 Josenan”.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak keluar dari tujuan yang hendak dicapai maka diperlukan batasan masalah dalam pembahasannya. Pada penelitian ini, yang menjadi batasan masalah yaitu:

1. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran RADEC.
2. Media yang digunakan ialah media *Assemblr Edu* yang bersifat interaktif.

3. Topik yang dibahas pada penelitian ini hanya berfokus pada pembelajaran IPAS materi Bumi Berubah.
4. Siswa yang berpartisipasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 02 Josenan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah, “Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar IPAS?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar IPAS.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya:

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan pengetahuan dan menjadi acuan penelitian selanjutnya. Sehingga mencapai kualitas yang lebih unggul dan memberikan kemajuan dalam bidang pengetahuan.

2. Manfaat praktis

a. Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan bantuan kepada siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menerapkan model pembelajaran RADEC dan media *Assemblr Edu*.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan serta sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam kelas.

c. Kepala sekolah

Sebagai bahan masukan dan penilaian diri, agar pemimpin sekolah masa depan dan saat ini menjadi lebih kompeten.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk peneliti dalam upaya meningkatkan pemahaman. Selain itu juga, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan, pengalaman, dan bekal informasi saat kelak terjun ke lapangan.

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran RADEC

Pendekatan pengajaran RADEC adalah pendekatan yang berfokus pada siswa yang melakukan serangkaian kegiatan untuk memahami konsep, berkolaborasi, memecahkan masalah dan mengembangkan ide dan karya. Penerapan model pembelajaran RADEC dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yang merupakan salah satu

keterampilan abad 21 yang perlu dikuasai oleh siswa agar dapat menghadapi berbagai permasalahan personal maupun sosial.

2. Media *Assemblr Edu*

Assemblr Edu merupakan program pembelajaran yang dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa. Aplikasi ini menawarkan teknologi *Augmented Reality (AR)* yang dapat membuat dan bertukar materi pembelajaran secara interaktif dengan grafis dan animasi 3D yang menarik sehingga dapat menggugah rasa ingin tahu siswa.

Adapun langkah penerapannya yaitu, 1) sebelum memulai pembelajaran, disarankan bagi guru untuk memeriksa kendala koneksi internet; 2) guru dapat memberikan tautan menuju sumber belajar atau sebagai alternatif guru juga dapat mengirimkan kode QR melalui email atau bias mencatatnya; 3) guru memberikan arahan kepada siswa untuk membuka aplikasi *Assemblr Edu*; 4) guru memberikan waktu untuk siswa membaca deskripsi dan memahami visual 3D; 5) setelah selesai mengamati guru mendorong siswa untuk melanjutkan berdiskusi jika ada pertanyaan yang belum terjawab; 6) guru juga dapat memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat karya 3D menggunakan editor sederhana lalu mempresentasikan didepan kelas.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar merupakan transformasi yang dialami oleh siswa, yang mencakup perubahan dalam pemahaman, emosi, dan keterampilan motorik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif dapat menggambarkan keterampilan yang dialami siswa dalam proses penambahan pengetahuan dan pengalaman belajar. Dengan menggunakan hasil belajar, guru dapat mengetahui seberapa besar siswa dapat

meningkatkan dan memahami pelajaran. Hasil belajar mata pelajaran IPAS adalah hasil yang dicapai siswa dalam pembelajaran IPAS.