

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting di butuhkan oleh setiap manusia. Seseorang berlatar belakang pendidikan yang solid bisa berhasil dalam menghadapi perubahan dan mengarahkan ke masa depan yang lebih baik. Pendidikan manusia berperan penting dalam pembangunan, di mana keberhasilannya sangat tergantung pada individu yang terlibat. Oleh karena itu, proses pendidikan yang efektif membutuhkan pembelajaran yang berkelanjutan, di mana guru dapat menyesuaikan pendekatannya melalui kemampuan siswa dalam menguasai materi yang diajarkan (Nursyamsi & Hatibe, 2020). Langkah yang dapat mengembangkan pembangunan Pendidikan di Indonesia yaitu menggunakan tata bahasa yang tepat dan sesuai.

Bahasa Indonesia memegang peranan vital dalam proses pembangunan, terbukti dari perannya sebagai sarana untuk berkomunikasi dan berhubungan. Perencanaan pembangunan tentu akan menggunakan Bahasa Indonesia untuk kepentingan nasional (Santoso, 2008:17). Selain itu, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana komunikasi bagi manusia, baik secara lisan maupun tertulis. Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan elemen krusial untuk memperbaiki mutu pendidikan nasional. Demi penerapan pengajaran yang efektif, diharapkan berhasil mencapai tujuan pendidikan yang melibatkan

perubahan perilaku peserta didik. Proses pembelajaran ini memanfaatkan bahasa sebagai alat untuk interaksi, komunikasi, berbagi pengalaman, kolaborasi, dan meningkatkan kecerdasan individu.

Selaras dengan tujuan pengajaran Bahasa Indonesia, yang meliputi peningkatan pengetahuan, keunggulan berbahasa, serta perilaku yang positif terhadap bahasa tersebut (Depdiknas, 2003). Keempat keterampilan berbahasa menjadi landasan materi Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar: bertutur, menulis, menyimak, dan membaca. Murid didorong untuk aktif dalam berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dengan bebas karena pendekatan komunikatif yang diterapkan dalam rencana pembelajaran ini.

Pembelajaran di sekolah adalah bagian integral dari proses pendidikan yang bertujuan memajukan siswa ke jalur yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran, pentingnya kehadiran motivator dan fasilitator yang efektif tercermin dari peran seorang guru di kelas. Guru merupakan elemen kunci dalam interaksi pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Makmun (2001: 7). Proses pembelajaran melibatkan sejumlah interaksi antara pengajar dan murid untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di MIN 2 Kota Madiun, diketahui bahwa prestasi belajar murid dalam pelajaran Bahasa Indonesia kurang memuaskan. Kondisi ini disebabkan oleh dominasi penggunaan metode ceramah oleh pendidik selama pembelajaran. Buku pelajaran yang

disediakan sekolah menjadi satu-satunya bahan yang bisa diterapkan oleh pengajar dan murid. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia juga terlihat kurang aktif. Dengan adanya hasil belajar yang rendah ini, diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai. Model yang tepat yaitu model pembelajaran RADEC.

Model pembelajaran *RADEC* yaitu pendekatan pengajaran mampu di implementasikan dalam pembelajaran dikelas siswa sekolah dasar dengan tahapan *Read* (membaca), *Answer* (menjawab), *Discuss* (mendiskusikan), *Explain* (Eksplorasi), *Create* (Mencipta). Model ini sangat mudah diaplikasikan oleh guru karena memiliki karakteristik yang mudah di implementasikan dalam proses belajar mengajar karena setiap tahapan dalam model pembelajaran *RADEC* ini mudah (Pratiwi & Sopandi, 2018; Yulianti et al., 2022). Model ini mengembangkan pembelajaran berdasarkan teori konstruktivisme, dimana kemampuan kognitif anak dikembangkan pada *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang dimana merupakan daerah diantara ketrampilan belajar siswa secara mandiri dan kemampuan siswa belajar dengan bimbingan guru dan teman sejawat (Lui, 2012).

Model *RADEC* menitikberatkan lingkungan belajar yang memberi fokus pada siswa dan mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan mereka secara menyeluruh dan komprehensif, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Sopandi, 2019). Model ini telah dikembangkan dengan memperhatikan

karakteristik bangsa Indonesia (Pratama, Sopandi, and Hidayah). RADEC juga merupakan pilihan metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan sistem pendidikan di Indonesia, di mana siswa diharapkan untuk mengerti konsep-konsep pengetahuan dalam jangka waktu yang singkat (Pratama, Sopandi, Hidayat, et al.).

Penggunaan pembelajaran RADEC juga telah terbukti memperbaiki kemampuan analitis peserta didik sekolah dasar, seperti ditunjukkan dalam penelitian oleh Pratama et al. "Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar". Studi ini menunjukkan siswa yang mengikuti pengajaran dengan model RADEC mengalami kenaikan kemampuan lebih signifikan jika dalam kaitannya dengan siswa yang mengikuti metode pengajaran tradisional.

Penggunaan model pengajaran RADEC dapat dikombinasikan melalui media pembelajaran agar lebih maksimal untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan. Media ialah suatu alat pembantu yang berfungsi bagi seseorang pendidik dalam menyalurkan informasi menurut Masturah, Mahadewi, and ..., "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar." kombinasi media pembelajaran dengan teknologi sering disebut dengan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital ialah suatu inovasi media pendidikan dimana materi pembelajaran atau suatu informasi dapat diakses melalui media digital. Hasil penelitian menurut

Pinatih and Putra, “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA.” yang mengutarakan bahwa media digital yaitu suatu media yang memuat format konten pembelajaran yang dapat diakses perangkat digital.

Kehadiran media pembelajaran digital memungkinkan guru untuk mengembangkan kreativitas dalam penyampaian materi pelajaran. Selain itu, pemakaian media ini menguntungkan dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat mengatasi kebosanan yang mungkin dirasakan siswa dalam pengajaran konvensional dan monoton. Penggunaan media pembelajaran digital bisa meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran di kelas. Satu diantara contoh media pembelajaran digital yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa adalah komik digital. Komik digital adalah jenis ilustrasi animasi menggambarkan karakter dan narasi yang disampaikan melalui rangkaian gambar, yang bertujuan memberikan hiburan bagi pembaca (Pratiwi, 2013). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki peran penting karena dapat memotivasi siswa dan memfasilitasi cara mereka mengerti topik yang disampaikan oleh pendidik.

Sesuai dengan hal tersebut penggunaan media komik juga terbukti dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk belajar, seperti yang dipaparkan oleh Purnamaningrum et al “Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 Melalui Media Pembelajaran

Komik Digital Di SD 2 Bandar.” Studi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran meningkatkan kapabilitas membaca murid, yang berdampak pada hasil belajar mereka. Berdasarkan temuan ini, model pembelajaran RADEC yang menggunakan media komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak-anak. Namun, fokus penelitian masih belum sepenuhnya meliputi dampak keseluruhan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, yang mengindikasikan adanya ruang untuk inovasi dan pengembangan penelitian lebih lanjut saat melaksanakan model pembelajaran RADEC menggunakan komik sebagai media digital guna memperbaiki prestasi akademis siswa

Dengan mempertimbangkan konteks permasalahan tersebut, tujuan dari studi ini yaitu untuk mencapai serta mengevaluasi seberapa berhasil model pengajaran RADEC yang didukung oleh penggunaan komik digital pada pencapaian prestasi akademis murid di MIN 2 Kota Madiun.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka batasan masalah sebagai berikut:

1. Variable penelitian bebas pada penelitian ini merupakan model pembelajaran *RADEC* berbantuan media komik digital.
2. Variable terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara.

3. Subjek Penelitian ini adalah materi bab 8 “Sehatlah Ragaku”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah:

“Bagaimana keefektivan model pembelajaran *RADEC* berbantuan media komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas 4 MIN 2 kota Madiun”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *RADEC* berbantuan media komik digital terhadap hasil belajar siswa MIN 2 kota Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

Capaian dari penelitian ini diinginkan bisa bermanfaat pada kegiatan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan mengenai berbagai macam bentuk model pembelajaran yang beragam dan kreatif dengan menggunakan kemajuan teknologi serta menyusun pengalaman belajar yang dinamis dan inovatif

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diinginkan mampu memberi bantuan peserta didik dalam upaya untuk meningkatkan pencapaian akademik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini semoga mampu menjadi referensi oleh pendidik agar dapat menerapkan model pembelajaran *RADEC* berbantuan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar pada murid.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Capaian penelitian ini diinginkan mampu menyampaikan manfaat kepada peneliti selanjutnya dalam meningkatkan pengajaran di dalam kelas dan juga memperbaiki mutu pelajaran dalam konteks satuan pendidikan.

F. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan melakukan serangkaian kegiatan (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*) guna pemahaman konsep, berkolaborasi, pemecahan masalah, dan menciptakan suatu ide/karya.
2. Media komik digital yaitu media yang menghadirkan karya yang berbentuk kartun dan memiliki karakter yang menceritakan suatu cerita, didukung dengan ilustrasi berbasis digital. Media komik digital ini berupa cerita bergambar dan berurutan

pembuatannya dibutuhkan bantuan perangkat lunak atau aplikasi digital.

3. Hasil belajar merupakan transformasi perilaku yang di alami murid. Pergeseran perilaku ini berupa pemikiran, keterampilan dan cara bertindak.