

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

a. Definisi

Hasil belajar mengacu terhadap kemampuan yang didapatkan oleh individu setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dalam belajar ditandai dengan pencapaian tujuan pembelajaran atau instruksional (Abdurrahman, 1999). Secara umum, pencapaian pembelajaran meliputi transformasi dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, serta keterampilan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran, sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka dari sebelumnya (Purwanto, 2002). Hasil pembelajaran menunjukkan seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan dalam proses pengajaran, sejalan dengan target yang sudah ditetapkan. Berbagai aspek yang mempengaruhi pencapaian studi selama pembelajaran sering meliputi sikap terhadap pembelajaran, motivasi, tingkat konsentrasi, strategi belajar yang digunakan, gaya belajar, peran pendidik, kehidupan sosial, juga fasilitas dan infrastruktur pendidikan (Aunurrahman, 2014).

b. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor ini memengaruhi capaian pembelajaran dapat dijabarkan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal serta faktor eksternal (Slameto, 2010).

Faktor internal adalah Faktor internal merujuk kepada faktor-faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi cara mereka belajar. Jenis aspek tersebut terdiri dari faktor fisiologis dan faktor emosional.

- a. Faktor Fisiologi, Keadaan fisik secara keseluruhan bisa memengaruhi motivasi dan fokus siswa dalam pembelajaran, karena kesehatan tubuh penting bagi proses belajar. Peserta didik yang menderita penyakit atau kelelahan, maupun yang memiliki cacat fisik, akan mengalami kesulitan dalam belajar secara efektif. Hal ini berdampak pada kemampuan mereka untuk mengasimilasi fakta dan pemahaman yang diberikan di kelas.
- b. Faktor Psikologis meliputi berbagai aspek dimana dapat memengaruhi seberapa banyak dan seberapa baik siswa memperoleh pembelajaran. Aspek-aspek tersebut termasuk kemampuan intelektual, sikap, potensi, minat, gaya pembelajaran, dan motivasi murid, dimana semuanya dianggap penting dalam konteks pembelajaran.

Faktor eksternal merujuk kepada pengaruh dari lingkungan sekitar yang dapat memengaruhi proses pembelajaran seseorang. Faktor ini dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Slameto, 2010).

- a. Faktor Keluarga, Faktor keluarga memengaruhi aktivitas belajar berupa strategi pendidikan orangtua, hubungan antar anggota keluarga, lingkungan rumah, kondisi finansial, pemahaman orangtua, serta latar belakang budaya.
- b. Faktor Sekolah Faktor sekolah mempengaruhi proses belajar meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara pendidik dan peserta didik, interaksi sesama murid, tertib di sekolah, mata pelajaran dan jadwal sekolah, standar pembelajaran, kondisi sekolah, metode belajar, serta pekerjaan rumah.
- c. Faktor Masyarakat Masyarakat adalah aspek eksternal turut memengaruhi proses belajar siswa karena keberadaan murid pada lingkungan sosial. Faktor ini mencakup aktivitas murid dalam lingkungan sosial masyarakat, media massa, pergaulan dengan teman-teman, serta pola kehidupan sosial, yang semuanya berdampak pada proses pembelajaran.

2. Model Pembelajaran RADEC

a. Pengertian Model Pembelajaran RADEC

Proses pembelajaran tidak terlepas dari perangkat pendidikan, diantaranya perangkat pembelajaran seperti teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran adalah suatu desain yang dirancang secara khusus dengan tahapan-tahapan terstruktur sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi dan lain sebagainya yang mengarah pada tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Abdul Halik, 2013). Model pembelajaran menurut diartikan sebagai rancangan yang digunakan dalam menciptakan pola pada proses pembelajaran yang dilakukan guru guna menciptakan sistem belajar lebih optimal bagi murid.

Model pembelajaran kini mengalami perkembangan dan inovasi, ini dilatarbelakangi dengan banyak hal misalnya seperti perkembangan zaman, perubahan kurikulum, kebutuhan keterampilan yang perlu dikuasai siswa dan perubahan karakteristik pada murid, salah satu cara pembelajaran yang bisa diterapkan peserta didik yaitu model pembelajaran RADEC. Model pembelajaran RADEC, yang dikenal dengan singkatan Read-Answer-Discuss-Explain-And Create, bertujuan guna mengembangkan berbagai karakteristik positif pada siswa.

Dengan menggunakan model ini, siswa dapat dikembangkan untuk menjadi individu yang tegas, inovatif, responsif, bertanggung jawab, integritas, tegas, otonom, sosial, ingin tahu mampu berkomunikasi, hobi membaca, gigih, optimis, cermat serta memiliki kemampuan untuk bekerja sama (Sopandi, 2017). Model pembelajaran RADEC adalah pendekatan yang dinamai berdasarkan tahapan-tahapannya: membaca (read), menjawab (answer), berdiskusi (discuss), menjelaskan (explain), dan mencipta (create).

Model pembelajaran RADEC berpotensi menjadi pilihan untuk pendidik dalam rangka menciptakan pembelajaran yang mandiri, kreatif, aktif, serta efektif. Selain memberikan solusi atas miskonsepsi guru mengenai model pembelajaran inovatif, RADEC memiliki tahapan yang mudah diingat, berbeda dengan model inovatif lainnya yang sering kali sulit dipahami oleh guru. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, kesimpulan dapat diambil bahwa model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*) adalah pendekatan pembelajaran yang memfokuskan pada siswa dengan melibatkan serangkaian aktivitas (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*) guna memahami konsep, berkerjasama, memecahkan masalah, dan memunculkan gagasan atau kreativitas.

b. Karakteristik Model Pembelajaran RADEC

Karakteristik model RADEC mendukung proses membaca pemahaman dalam penerapannya. Model ini memperbaiki berbagai kapabilitas siswa, termasuk keterampilan membaca, berpikir kritis, berkolaborasi, menyusun tulisan, serta berkomunikasi lisan. Maka, penggunaan model pembelajaran RADEC dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini juga salah satu model sintak pembelajarannya sangat mudah dihafalkan guru dikarenakan sintak model ini terdiri dari singkatan namanya yaitu *RADEC (Read-Answer-Discuss-Explain-Create)* Pohan, Abidin, and Sastromiharjo, “Model Pembelajaran RADEC Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa.”.

Penelitian lain juga menyatakan bahwa model RADEC menggunakan tahapan yang sesuai dengan namanya: baca (read), jawab (answer), diskusi (discus), jelaskan (explain), dan mencipta (create). Banyak studi mengindikasikan bahwa model RADEC efektif dalam peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) murid. Model pembelajaran RADEC mengawali prosesnya dengan Read, Answer, Discuss, Explain, dan Create, yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada peserta didik, menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik pendidik

serta siswa di Indonesia. RADEC juga menerapkan keterampilan berpikir HOTS seperti analisis, evaluasi, dan kreasi, sehingga model ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (Rindiana, Arifin, and Wahyuningsih, 2022).

Karakteristik dari model pembelajaran RADEC yang sudah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa model ini mudah diingat oleh guru karena strukturnya merupakan ekspansi dari nama model itu sendiri, yakni Red, Answer, Discuss, Explain, dan Create.

c. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran RADEC

Model pembelajaran RADEC memberikan dukungan bagi guru dalam mengasah keterampilan menulis, khususnya dalam hal menulis secara persuasif. RADEC memiliki berbagai kelebihan yang membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan untuk abad ke-21, termasuk pemahaman konseptual, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Keuntungan dari model RADEC adalah kemudahan akses bagi pengajar untuk menggunakannya dan menyimpannya, karena strukturnya yang sederhana dan hasilnya yang dapat langsung diterapkan di sekolah. Model ini juga membantu siswa dalam membangun karakter, memulai dari pemahaman awal, dan mendorong pengembangan keterampilan

abad ke-21. Kesederhanaan penggunaan dan penyimpanan model RADEC membuatnya cepat diingat dan dipahami oleh pendidik, dan mendukung siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model ini.

Keunggulan lain model RADEC meliputi (a) Pemberian fleksibilitas pada guru guna merancang model pembelajaran yang inovatif, (b) Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa, (c) Peningkatan keterampilan analisis dan membaca siswa, serta (d) mempromosikan kerja sama dalam kelompok. Namun, beberapa kelemahan dari pendekatan ini termasuk penggunaannya yang cenderung spesifik untuk bidang tertentu serta fokus yang lebih dalam soal cerita (Kaharuddin & Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*). Salah satu kekurangan model RADEC adalah bahwa pendidik harus benar-benar teliti pada konteks merencanakan pembelajaran. Kunci sukses belajar terletak pada guru itu sendiri, yang harus memiliki kompetensi dalam merancang program pembelajaran, mengevaluasi kemajuan siswa, dan menguasai materi pengajaran. Namun, perlu dicatat bahwa dalam model ini, Peran guru adalah sebagai pembimbing yang memfasilitasi proses pembelajaran, bukan sebagai aktor utama dalam setiap tahap pembelajaran (Handayani et al, 2019).

d. Sintak Model Pembelajaran RADEC

Langkah-langkah model pembelajaran RADEC menurut Pohan, Abidin, and Sastromiharjo, “Model Pembelajaran RADEC Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa.” dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Sintak Model Pembelajaran RADEC

Fase	Deskripsi				
	Sopandi 2017	Siti, 2016	Pratama et al., 2020	Pohan et al., 2020	Dalam Penelitian Ini
<i>Read</i>	Pada tahap "Read", siswa mengakses informasi dari beragam sumber seperti buku, materi cetak, atau internet. Setelah itu, mereka diberikan pertanyaan prapembelajaran yang menantang untuk berpikir tingkat tinggi.	Pada tahap ini, guru memberi arahan kepada siswa guna membaca buku teks atau referensi lain yang relevan dengan konsep yang akan mereka pelajari secara mandiri di rumah. Biasanya, instruksi untuk membaca ini diberikan seminggu sebelum materi diajarkan.	Pada tahap ini, guru memberi instruksi pada siswa untuk membaca materi terlebih dahulu yang bersumber dari buku maupun media elektronik seperti internet	Pada langkah ini, guru menginstruksikan siswa untuk membaca terlebih dahulu berhubungan dengan materi apa yang dipelajari, baik itu bersumber dari media cetak seperti buku, maupun media elektronik seperti internet.	Guru menginstruksi siswa untuk membaca terlebih dahulu materi yang berkaitan dengan pembelajaran pada hari ini, materi disiapkan oleh guru yang dipaparkan di depan dengan menggunakan media komik digital.
<i>Answer</i>	<i>Answer</i> , dalam tahap ini, siswa menjawab pertanyaan prapembelajaran pada lembar kerja siswa. Pertanyaan-pertanyaan prapembelajaran ini diberikan pendidik sebagai	Pada tahap ini, peserta didik menjawab pertanyaan dari guru, pertanyaan prapembelajaran ini sebagai upaya mendorong siswa untuk berfikir dan memperoleh pemahaman lebih terhadap materi	Siswa menjawab pertanyaan prapembelajaran yang diberikan oleh guru. Pertanyaan prapembelajaran yang dikembangkan berisi materi yang disajikan dalam bahan	Pada langkah ini, guru memberikan pertanyaan pembelajaran untuk dijawab oleh siswa.	Guru memberikan pertanyaan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dipaparkan, tujuannya merangsang siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

Fase	Deskripsi				
	Sopandi 2017	Siti, 2016	Pratama et al., 2020	Pohan et al., 2020	Dalam Penelitian Ini
	upaya mendorong siswa untuk mendapatkan pemahaman yang tinggi terhadap informasi yang dibacanya.	pembelajaran yang dibacanya	bacaan siswa pada tahap membaca.		
<i>Discussions</i>	Pada tahap diskusi, siswa belajar secara berkelompok untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan prapembelajaran. Di tahap ini, guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan	Pada tahap diskusi ini, siswa belajar secara berkelompok, di mana mereka dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas jawaban dari pertanyaan prapembelajaran.	Pada tahap diskusi siswa diharapkan aktif dan bersemangat karena sebelumnya siswa sudah memiliki bekal materi yang sangat cukup untuk mendiskusikan masalah. Meski suasana kelas menjadi ramai dan tidak terkontrol, namun justru suasana seperti inilah yang membangun keterampilan	Pada langkah ini, siswa berdiskusi tentang jawaban lembar pertanyaan pembelajaran. Guru bisa juga menunjuk perwakilan kelompok menjadi penampil langkah berikutnya (Explain)	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan pembelajaran.

Fase	Deskripsi				
	Sopandi 2017	Siti, 2016	Pratama et al., 2020	Pohan et al., 2020	Dalam Penelitian Ini
	baik, sementara siswa yang belum berhasil diberi kesempatan untuk memahami kembali materi pembelajaran dan bertanya kepada teman yang sudah memahaminya.		n berpikir analitis.		
<i>Explain</i>	Pada tahap ini, siswa diminta untuk menyampaikan penjelasan secara formal mengenai materi yang sudah dibahas bersama. Guru juga mendorong siswa lain untuk bertanya, menantang, atau memberikan tambahan	Pada tahap ini, Peserta didik diminta untuk mempresentasikan jawaban hasil dari diskusi mereka, diminta untuk kelompok lain aktif dalam bertanya, menyanggah ataupun menambahkan jawaban	Pada tahap ini, guru meminta siswa untuk maju ke depan menjelaskan jawaban dari pertanyaan prapembelajaran tadi yang sudah didiskusikan bersama kelompoknya masing – masing	Pada langkah ini, mempersilahkan siswa untuk presentasi dari hasil diskusi yang mereka lakukan. Kelompok lain boleh memberikan komentar, tanggapan ataupun sanggahan. Selain itu, guru bias memberikan penjelasan terhadap konsep-	Guru mengizinkan setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Kelompok lain diminta untuk mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, atau memberikan tambahan terhadap apa yang telah disampaikan oleh kelompok yang sedang

Fase	Deskripsi				
	Sopandi 2017	Siti, 2016	Pratama et al., 2020	Pohan et al., 2020	Dalam Penelitian Ini
	terhadap informasi yang telah disampaikan oleh teman mereka dari kelompok lain. Selain siswa yang mempresentasikan, guru dapat menjelaskan poin-poin penting yang esensial dalam materi tersebut.			konsep penting yang tidak bisa dikuasai	mempresentasikan.
<i>Create</i>	Pada tahap ini, guru menstimulus motivasi kepada siswa guna penerapan pengetahuan yang mereka miliki dalam mengembankan ide penelitian dan solusi atas masalah yang dihadapi. Hasil akhir	Pada tahap ini, Siswa diberi kesempatan untuk mengembankan kemampuannya dari hasil diskusi pada pembelajaran hari ini, dan diminta untuk setiap kelompok membuat karya berupa produk seperti poster dll	Pada tahap ini, guru memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa untuk mengembankan sesuatu yang menghasilkan sebuah produk	Setelah peserta didik melakukan kegiatan presentasi, guru memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan konsep-konsep yang sudah dikuasainya.	Guru memberikan dorongan kepada siswa untuk menggunakan pengetahuan yang telah mereka dapatkan dan kuasai dari pembelajaran hari ini untuk menghasilkan ide ataupun pemecahan masalah yang kemudian hasil akhir dari masalah tersebut dapat

Fase	Deskripsi				
	Sopandi 2017	Siti, 2016	Pratama et al., 2020	Pohan et al., 2020	Dalam Penelitian Ini
	dari proses ini bisa bermacam berbagai produk seperti karya tulis, poster, dan sejenisnya.				berupa produk. Dalam hal ini, karena penelitian ini berorientasi untuk melihat hasil belajar siswa, maka pada tahap mencipta ini siswa diorientasikan pada pembuatan poster tentang kesehatan yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada hari ini.

3. Media Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Media pembelajaran yaitu fasilitas yang digunakan oleh pengajar dalam mengajar serta mentransfer informasi dari sumber belajar kepada siswa dengan maksud agar mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Nurrita, 2018). Media pembelajaran dapat berupa media konvensional maupun media digital, media konvensional memiliki arti media tradisional tetapi kenyataannya pada saat ini guna meningkatkan daya tarik siswa banyak inovasi dalam menggunakan alat pembelajaran digital. Media pembelajaran digital adalah sebuah terobosan

teknologi pembelajaran di mana materi pembelajaran atau konten edukatif disajikan dalam format digital yang bisa diakses melalui perangkat elektronik (Pinatih and Putra, 2021).

Komik adalah sebuah alat atau medium yang bisa digunakan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman, sehingga berpotensi meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran Angga, Sudarma, and Suartama, “E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.”. Komik adalah bacaan yang menampilkan cerita sambung menyambung dimana dimunculkan karakter didalamnya (Purnama, Mulyoto, and Ardianto, 2015). Komik digital merupakan media pembelajaran memadukan gambar serta teks dalam urutan menyusun cerita dengan tujuan menyampaikan pesan tertentu. Pesan ini mengajak pembaca untuk menginterpretasikan maknanya melalui gambar, ekspresi, simbol, dan dialog. Selain itu, komik memfasilitasi penyampaian materi secara inovatif dan mudah dipahami (Sockman, Sutton, and Herrmann, 2016).

Berdasarkan beberapa ahli secara keseluruhan media komik digital yaitu sebuah cerita yang menyuguhkan cerita berisi gambar dengan tokoh imajinatif yang disajikan dalam media digital atau berbantuan aplikasi komputer. Komik digital

dapat digunakan sebagai alat dalam membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa tertarik. Peningkatan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dapat dilakukan dengan media komik, sehingga kemampuan numerasi anak berkembang.

b. Tujuan dan Manfaat Komik Digital

Media pembelajaran memiliki enam tujuan utama diantaranya; (1) memfasilitasi siswa dalam memahami prinsip, konsep, dan keterampilan tertentu menggunakan media efektif menurut bahan ajar yang dirancang; (2) menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa; (3) meningkatkan keterampilan dan sikap dalam berteknologi, sehingga siswa tertarik untuk mengoperasikan sebuah media pembelajaran tertentu; (4) memberikan sebuah pengalaman belajar yang bervariasi atau berbeda sehingga dapat mendorong motivasi dan minat siswa; (5) memperjelas pesan maupun sebuah informasi pada pembelajaran; (6) meningkatkan kualitas dalam sebuah pembelajaran (Rosyid, Halimatus, and Nanda, 2021).

Pendistribusian komik dilakukan secara digital, sehingga dapat diakses melalui *gadget* untuk memudahkan pembaca dalam membaca komik (Sukmanasa, Windiyani, and Novita, 2017). Pemanfaatan komik digital juga dapat

mendorong motivasi belajar pada anak, hal tersebut diungkapkan dalam penelitian sebelumnya yang memaparkan bahwa dengan eksploitasi komik digital motivasi dan prestasi siswa dapat ditingkatkan, hal ini disebabkan karena komik digital menampilkan urutan cerita bergambar yang bersifat edukatif dan dapat digunakan dalam media pembelajaran (Budi, 2016). Pemanfaatan komik digital membantu meningkatkan kreativitas siswa secara efektif selama proses belajar. Penggunaan komik digital juga mempermudah pemahaman bahan pelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa (Kristianto and Rahayu, 2020).

c. Karakteristik Komik Digital

Tujuan komik digital adalah menghubungkan pembuat komik dan penggemar komik di seluruh dunia melalui internet. Elemen-elemen dalam desain komik adalah komponen atau unsur-unsur yang membentuk keseluruhan desain komik dalam suatu komposisi, yang dapat terpisah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Bagian desain pada komik meliputi beberapa elemen berikut: (1) *Space*, yang mengatur tata letak panel agar memberikan kesan ruang yang nyaman dan memandu gerakan karakter; (2) *Image*, menggunakan gambar tangan atau freehand; (3) *Text*, menggunakan simbol atau lambang untuk suara dan angka, yang dapat bervariasi antar negara; (4) *Point* dan dot,

yang menggambarkan titik dan bintik; (5) *Line*, kombinasi dari beberapa titik atau dot yang saling berhubungan; (6) *Shape*, gambar dalam dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar; (7) *Form*, dengan ukuran panjang, lebar, dan tinggi; (8) *Tone/value*, menggunakan gradasi, pencahayaan, dan shading; (9) *Color*, terbagi menjadi tiga grup: warna terang, transparan, dan opak; (10) *Pattern*, digunakan dalam komik sebagai screentone; (11) *Textur*; (12) Suara, audio dan suara dalam komik (Siregar, Irmawati Siregar, and BTIKP Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, 2021).

Komik sebagai alat pengajaran dapat meningkatkan semangat, minat, serta antusiasme murid dalam memahami semua materi yang diajarkan oleh pengajar. Komik digital mempunyai keunggulan dibandingkan komik konvensional karena praktis digunakan dan memiliki ketahanan penyimpanan yang sangat baik pada perangkat portabel. Simpanan gambar digital tetap menjaga kualitasnya seiring waktu, dan guru dapat dengan mudah membuat komik digital yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan (Guntur, Sahronih, and Ismuwardani, 2023).

d. Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital

Kelebihan yang dimiliki komik digital dari pada komik cetak diantaranya yaitu; (a) tingkat kerusakan komik digital

lebih sedikit dibanding komik cetak dan lebih tahan lama, dikarenakan komik digital dalam bentuk file atau suatu link yang dapat disimpan dan dibuka kapan saja dan dimana saja; (b) pembuatan komik digital lebih mudah serta murah, dikarenakan tidak perlu mencetak komik; (c) keuntungan komik digital bagi pendidik yaitu memudahkan dalam penyebarannya kepada siswa karena melalui akses internet (Ernawati, Rufii, and Waluyo, 2020). Kelebihan komik digital memiliki sifat yang praktis, dapat digunakan dimana-mana dan kapan saja, mempunyai gambaran visual yang menarik, berisi alur cerita yang unik dan penggambaran tokoh maupun unsur pendukung yang menarik (Adywinata and Wiyasa, 2022)

Komik digital memiliki kelebihan diantaranya (a) komik sanggup menarik semangat murid dalam hal kegiatan belajar mengajar, (b) materi dihadirkan dalam bentuk komik dapat dijelaskan secara rinci, karena ditampilkan dalam ilustrasi gambar dan mudah dipahami oleh siswa, (c) komik dapat meumbuhkan minat baca siswa. Komik digital juga memiliki kelemahan yang harus diantisipasi dalam penggunaannya diantaranya (a) penggunaan komik digital tidak dapat digunakan oleh semua orang secara efektif, dikarenakan memerlukan prasarana khusus. (b) Penggunaan gaya Bahasa dalam komik terkadang tidak baku. (c) Banyak seri komik yang kurang sesuai

dan mengandung contoh ilustrasi yang tidak baik (Kanti, Suyadi, and Hartanto, 2018). Penggunaan komik digital memerlukan perangkat tambahan seperti Android agar siswa dapat membuka komik digital atau memerlukan LCD proyektor untuk menampilkannya jika siswa tidak memiliki *handphone* saat disekolah Narestuti, Sudiarti, and Nurjanah, “Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.”.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Studi pustaka peneliti mencatat hasil penelitian sebelumnya sebagai referensi, termasuk sejumlah penelitian meliputi:

1. Studi yang dipaparkan oleh Aldona “Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar (Sd) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Radec (Read, Answer, Discuss, Explain, Create).” tentang pembelajaran yang memakai model *RADEC*. Hasil penelitian memaparkan jika keberhasilan belajar dan kemampuan membaca pada siswa meningkat, dapat diketahui jika pembelajaran *RADEC* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca. Namun, penelitian ini belum mempertimbangkan aspek keterampilan lain seperti keterampilan berbicara.
2. Penelitian yang dilakukan Ningsih dan Amini “Pengembangan Media Pembelajaran Comic Berbasis ‘*RADEC*’ Pada Pembelajaran

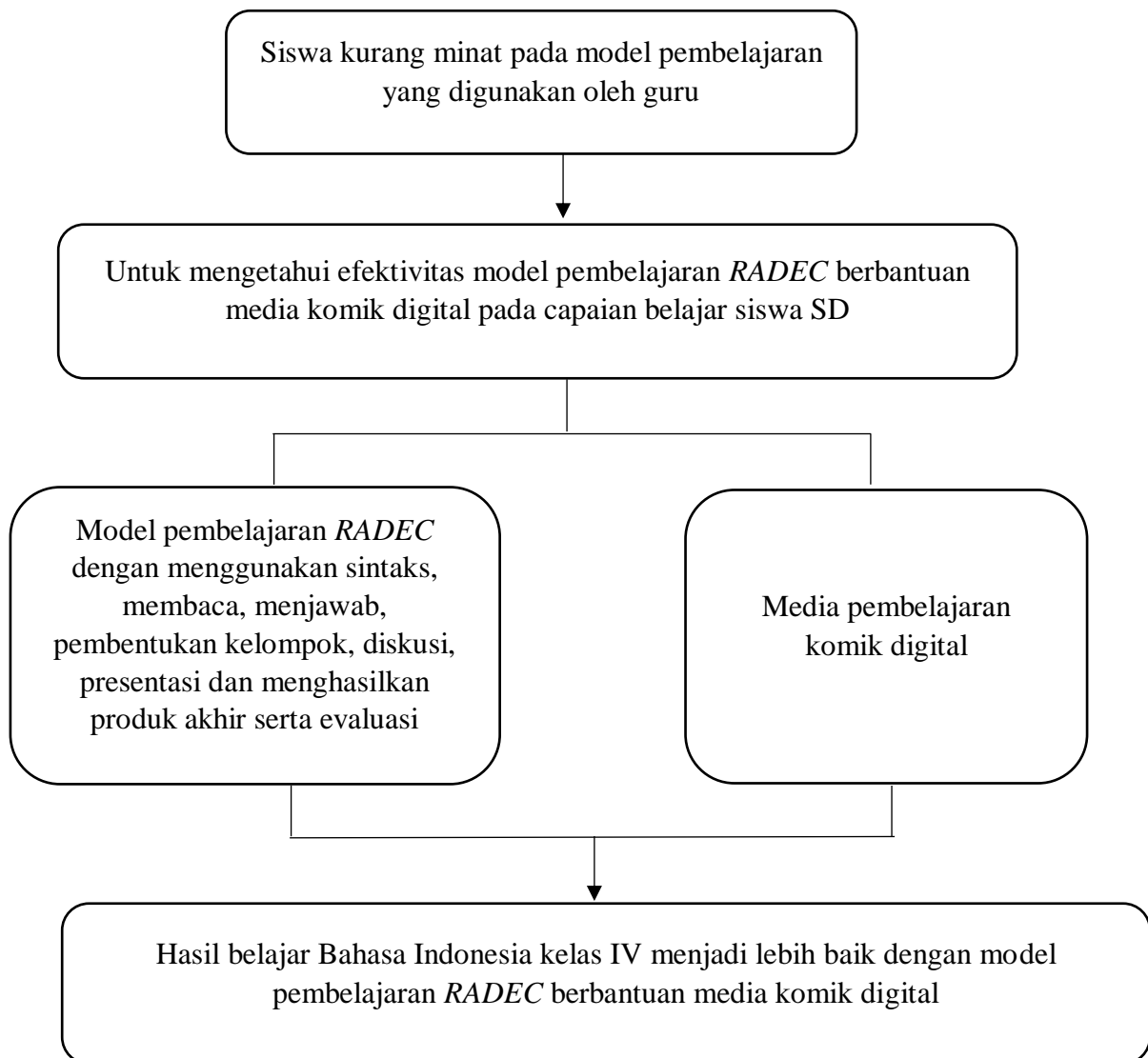
Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar.” tentang pembelajaran yang menggunakan media *Comik* berbasis model pembelajaran RADEC. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa di mata pelajaran IPA, di mana penggabungan komik dengan model RADEC ini berhasil meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan Pohan “Model Pembelajaran RADEC Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa.” tentang penggunaan model pembelajaran RADEC dalam meningkatkan pemahaman siswa. Model Pembelajaran RADEC dalam Memahami Bacaan Siswa. Penelitian menunjukkan bahwa model RADEC peningkatan kemampuan siswa dalam membaca, berpikir kritis, berkolaborasi, menulis, dan berbicara. Oleh karena itu, menerapkan model pembelajaran RADEC dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

Proses penelitian ini akan menjelaskan tentang Efektivitas Model Pembelajaran *RADEC* Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Madiun. Berdasarkan kajian penelitian yang relevan yang sudah dijelaskan, maka kerangka berfikir yang digunakan adalah :

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Respon awal terhadap perumusan masalah penelitian, dikenal dalam format pertanyaan sebagai hipotesis (Rahmanto et al, 2020). Jawaban sementara tersebut didasarkan pada teori yang relevan tanpa dukungan dari fakta empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data penelitian. Hipotesis bisa dilihat sebagai jawaban yang teoritis terhadap suatu permasalahan dalam sebuah penelitian, belum menjadi jawaban yang empiris. Berdasarkan tinjauan kerangka berpikir tersebut, hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut: Penggunaan Model Pembelajaran RADEC dengan Media Komik Digital berdampak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MIN 2 Kota Madiun.