

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model pembelajaran *Answer Discuss Explain Create* (RADEC)

a. Definisi RADEC

Model pembelajaran RADEC yaitu model yang terpusat pada siswa yang menerapkan berbagai kegiatan yang mengacu pada pemahaman isi, partisipasi, *problem solving*, dan dapat menciptakan (Pohan et al., 2025). Model ini ialah model yang mencapai keterampilan pada abad 21 yang menuntut siswa mempunyai kemampuan 4C. Model RADEC menawarkan alternatif yang membantu berkembangnya kemampuan siswa dan bekerja sama dengan rekannya guna mendiskusikan suatu topik dan memecahkan masalah. RADEC merupakan pendekatan pembelajaran yang memiliki tahapan-tahapan yang telah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pendidikan di Indonesia (Huda et al., 2025). RADEC ini sangat tepat untuk dipergunakan di Indonesia dimana mewajibkan siswa menguasai berbagai pelajaran dalam waktu singkat, meliputi pelajaran yang mengenalkan materi penalaran dan praktik (Pohan et al., 2025). Model pembelajaran RADEC tercipta dengan mencermati landasan hukum, dasar filsafat, faktual dan landasan secara teoritis yang sesuai dengan konteks Indonesia (Sopandi, 2017).

Pembelajaran RADEC dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, yang menjadikannya penting bagi dunia modern (Setyawan et al.,

2023). Model ini memiliki karakteristik yang mampu menciptakan pemahaman konsep, kemampuan pada abad 21 (Sopandi et al., 2019). Karakteristik tersebut yaitu : 1) model RADEC mampu membangun motivasi siswa dalam berperan aktif saat proses belajar berlangsung, 2) memotivasi siswa untuk mandiri dalam belajar, 3) menghubungkan pemahaman siswa dengan isi pelajaran yang diajarkan, 4) model RADEC mampu mengarahkan isi pelajaran dan dihubungkan dengan aktivitas sehari-hari siswa, 5) model RADEC berfokus pada siswa jadi dapat menciptakan pembelajaran yang terarah menghasilkan siswa yang aktif dalam bertanya, bertukar pikiran, mampu berpendapat, dan dapat merangkum materi yang telah diajarkan, 6) model RADEC memungkinkan siswa memahami materi sebelum kelas dimulai dengan memberikan tugas.

Didasarkan pada penjabaran ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model RADEC adalah model yang cocok untuk abad 21 di Indonesia yang dapat membangun karakteristik siswa seperti halnya pemecahan masalah, meningkatkan kerja sama dan mampu berpikir kritis. Model pembelajaran RADEC terpusat kepada siswa membuat siswa mampu berperan aktif ketika pembelajaran berlangsung. Untuk dapat menghubungkan isi pembelajaran dengan aktivitas sehari-hari siswa dapat menggunakan model RADEC untuk mendorong pengaitan tersebut.

b. Sintaks RADEC

Sintaks dalam RADEC yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menurut (Sopandi, 2017) dijelaskan dalam Tabel 2.1

Tabel 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran

No.	Tahap	Aktivitas
1.	<i>Read</i>	Setelah menemukan informasi, siswa membacanya. Guna memandu siswa dalam pemahaman, siswa diberi pertanyaan sebelum pengajaran. Pertanyaan tersebut terkait pada materi ajar.
2.	<i>Answer</i>	Siswa menjawab pertanyaan sebelum pembelajaran yang dilakukan setelah proses membaca. Pertanyaan sebelum pengajaran berupa LKPD.
3.	<i>Discuss</i>	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan tersebut. Guru membimbing siswa dan mengapresiasi siswa yang mengerjakan lembar kerja dan membantu siswa yang belum menjawab.
4.	<i>Explain</i>	Perwakilan siswa yang mengerjakan LKPD mempresentasikan LKPD nya didepan kelas. Guru membenarkan jawaban siswa apabila ada jawaban yang salah. Kelompok lain diminta guru untuk berpendapat mengenai siswa yang presentasi.
5.	<i>Create</i>	Guru memotivasi siswa untuk menerapkan materi yang telah didapat kedalam sebuah karya atau ide yang kreatif.

c. Kelebihan Model RADEC

RADEC menjadikan namanya sebagai sintaks (Tulljanah & Amini, 2021). Model pembelajaran RADEC memiliki keuntungan berikut:

1. Pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Model pembelajaran RADEC mengawali langkahnya dengan atau membaca. Fase ini guru memerintah siswa untuk membaca buku yang sudah disiapkan sebelumnya oleh guru. Proses membaca ini biasanya dilakukan di rumah sehingga dapat dianggap lebih efektif.

1. Siswa dapat memahami materi dengan baik.

Dari tahap membaca yang sudah dilakukan, siswa akan diberikan pertanyaan oleh guru yang harus dijawab. Dengan kegiatan tersebut secara tidak langsung guru menjadi tahu hal-hal yang harus difokuskan dalam pembelajaran yaitu materi yang belum dipahami oleh siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari jawaban-jawaban yang diberikan siswa sudah sesuai atau belum, jika belum maka guru dapat menjelaskan materi tersebut.

2. Membangun keterampilan kritis dan analitis

Pada tahapan *discuss* atau berdiskusi siswa dapat membangun keterampilan kritis, karena proses ini mendorong siswa untuk memecahkan masalah dan aktif bertanya.

3. Mengembangkan ide-ide kreatif siswa

Pada tahap *create* atau mencipta, siswa dapat menghasilkan produk dari gagasan kreatif siswa. Pada proses pembuatan produk guru membebaskan siswa untuk berkreasi dalam membuat suatu karya.

4. Membangun komunikasi yang baik

Membangun komunikasi yang baik terjalin pada langkah model pembelajaran RADEC *explain* atau menjelaskan. Setelah siswa mendiskusikannya dengan teman satu kelompok, siswa kemudian akan mempresentasikannya di depan kelas. Dalam tahap ini secara tidak langsung RADEC dapat melatih keterampilan siswa dalam berkomunikasi.

d. Kekurangan Model RADEC

Model pembelajaran RADEC juga memiliki kekurangan. Kekurangannya adalah model RADEC ini membutuhkan waktu yang lebih lama untuk melewati semua tahapan dari langkah-langkahnya. Selain itu siswa merasa keberatan dengan adanya pertanyaan sebelum proses belajar berlangsung. Beberapa siswa juga merasa malu saat mempresentasikan produknya di depan kelas (Imran & Amal, 2024).

2. Media Pembelajaran Diorama

a. Pengertian Media Pembelajaran

Tidak hanya sebagai perantara pada tahap belajar, media pembelajaran ialah pengantar pesan guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta mendorong keberhasilan proses belajar. Media pembelajaran yaitu sesuatu yang dimanfaatkan dalam menghubungkan materi pelajaran, menstimulus aspek kognitif, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa sehingga memotivasi selama proses pembelajaran (Wahid et al., 2018). media adalah tempat dari sebuah pesan yang digunakan seseorang kepada penerima pesan tersebut, pesan yang

dimaksud adalah isi materi, penerima adalah siswa dan tujuan yang dicapai adalah keberhasilan pembelajaran (Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran memberikan bantuan kepada guru dalam penyampaian isi pembelajaran secara efektif dan cepat ditangkap oleh siswa (Isnaeni, 2022). Media pembelajaran memiliki manfaat untuk mendorong ranah kognitif, afektif, dan psikomotor guna menunjang kreatif siswa dalam pembelajaran (Fitria et al., 2025). Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan isi pelajaran (Cahyaningtyas et al., 2023). Dengan media ajar, guru dapat menumbuhkan antusias serta minat siswa untuk belajar, memberikan pengalaman secara nyata karena media pembelajaran bermanfaat dalam pengaitan isi pembelajaran dengan aktivitas siswa pada kehidupan nyata. Media pembelajaran difungsikan sebagai alat penghubung siswa dengan guru, memiliki beberapa fungsi yaitu : 1) dorongan, dengan media pembelajaran diinginkan siswa semangat untuk belajar sehingga media tidak hanya untuk keindahan saja tetapi juga memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga mampu menstimulus siswa untuk meningkatkan kinerjanya. 2) fungsi kebermanaknaan, media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk meningkatkan kognitif tingkat rendah (*low order thinking skill*) siswa tetapi juga meningkatkan aspek kognitif tingkat tinggi (*high order thinking skill*) bahkan juga aspek lainnya seperti aspek afektif dan psikomotornya. 3) penyesuaian tanggapan, dengan media pembelajaran siswa dapat menyesuaikan tanggapan siswa lainnya agar

siswa mempunyai visualisasi yang sama mengenai materi yang diberikan. 4)kekhasan, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memuaskan siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda (Aghni, 2018).

Definisi yang telah dijabarkan tersebut, peneliti menyimpulkan media pembelajaran merupakan sebuah penyalur pesan dari guru untuk siswa berupa materi yang menarik sehingga siswa termotivasi untuk menyimak pembelajaran dan mendorong ketercapaian tujuan belajar dengan hasil belajar yang tinggi serta menumbuhkan keaktifan siswa selama proses belajar dikelas berlangsung. Media pembelajaran berperan penting dalam proses mengajar karena siswa tidak sekedar mendengar penjelasan melainkan membutuhkan tempat agar siswa mengembangkan minat yang ada pada diri siswa saat menggunakan media. Media dapat membantu memudahkan guru dalam mengajar jika siswa tidak cocok menggunakan metode yang digunakannya karena siswa memiliki perbedaan karakteristik dengan siswa lainnya sehingga siswa tidak memiliki kesulitan untuk menyerap materi yang diajarkan guru.

b. Pengertian Media Diorama Denah

Media diorama adalah media nyata yang mampu menolong guru dalam menyampaikan isi buku secara menarik maka membantu mencapai tujuan pembelajaran dan mendorong berhasilnya suatu pembelajaran. Media diorama merupakan media yang dapat dipandang siswa dari segala arah atau dapat dikatakan sebagai media tiga dimensi.

Siswa dapat melihat hutan, sawah, laut dan alam semesta buatan secara kontekstual. Media diorama merupakan salah satu jenis karya seni yang menggambarkan objek pada kehidupan nyata di lingkungan sekitar, dibuat dalam ukuran yang kecil dari aslinya dalam bentuk tiga dimensi (Hasanah et al., 2024).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media diorama denah lokasi. Sebagai hasil dari penjabaran ahli diatas, media diorama denah adalah media ajar 3D yang mendefinisikan sebuah lokasi dari suatu tempat dalam versi kecil, yang memudahkan siswa untuk memahami materi denah tersebut. Contoh media diorama yang bersumber dari (Arif et al., 2025) seperti pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Contoh Media Diorama

c. Manfaat Media Diorama

Diorama digunakan untuk memperlihatkan suatu proses guna memotivasi siswa untuk menciptakan kreativitas dikelas pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media diorama adalah untuk menstimulus siswa mengenai kreativitas pada saat pembelajaran berlangsung, media diorama juga menghindari kepasifan siswa dan menjadikan siswa makin semangat belajar sehingga siswa cepat dalam menyerap pembelajaran dari guru (Hasanah et al., 2024). Dengan penggunaan diorama siswa dapat mengekspresikan sebuah alam atau sesuatu dengan kreatif sehingga mereka mampu memvisualisasikan sebuah alam atau sesuatu dalam bentuk kecil dan dapat dilihat dari berbagai sisi. Siswa juga dapat memvisualisasikan sebuah peristiwa di kehidupan nyata dari segala arah (Bali & Zahroh, 2023). Penggunaan media diorama mempengaruhi siklus belajar siswa tentunya membawa dampak baik karena merangsang kegiatan belajar siswa. Materi pembelajaran jadi terperinci saat dijelaskan dengan media diorama memudahkan siswa untuk menyerap materi yang disampaikan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu tahapan dalam penentuan skor dari proses pembelajaran siswa dengan tahap pengukuran atau penilaian dari proses belajar yang sudah dilakukan (Fernando et al., 2024). Tujuan pertama dari hasil belajar yaitu untuk menafsir apakah pembelajaran berhasil dan guna mengenali kesuksesan siswa selama pembelajaran ditandai dalam

bentuk angka atau nilai bisa berupa huruf atau simbol. Hasil belajar ialah catatan nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran (Ricardo et al., 2017). Hasil belajar menunjukkan proses perubahan yang terjadi pada siswa yaitu mengalami penambahan ilmu pengetahuan. Sehingga dengan hasil belajar guru mampu mengerti sampai mana siswa memperhatikan dan paham akan materi yang diajarkannya. Hasil belajar dapat dipergunakan guru dalam mengatur strategi, model, dan metode belajar agar selaras dengan siswa agar nantinya hasil belajar siswa tinggi.

Dari pemaparan definisi di atas, hasil belajar yaitu sebuah tolak ukur yang menjadi acuan bagi guru untuk melihat seberapa berhasil pembelajaran yang diajarkannya, hasil belajar dituangkan berupa nilai. Hasil belajar juga membantu guru untuk melihat seberapa mampu siswa dalam menyerap materi.

b. Indikator Hasil Belajar

Pengetahuan, sikap, dan keterampilan merupakan domain dari hasil belajar (Ricardo et al., 2017). Ketiganya dimanfaatkan untuk menafsir seberapa jauh kecakapan siswa selama belajar berlangsung. Hasil belajar tidak hanya terfokus pada pengetahuan saja, bisa juga menyangkut mengenai perubahan tingkah laku dan diharapkan juga agar siswa memiliki keterampilan. Meskipun ranah kognitif masih menjadi fokus utama guru untuk mengukur hasil belajar siswa. Pengelompokan hasil belajar menurut Benjamin S Bloom terbagi menjadi 3 indikator. Tercantum pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Ranah dan Indikator Hasil Belajar

No.	Ranah	Indikator
1	Domain pengetahuan (kognitif) ingatan Understanding applying analyzing mengevaluasi creating	1.1 Mampu mengingat kembali 2.1 Mampu menjelaskan ide 3.1 Mampu memecahkan masalah dengan informasi yang baru didapatkan 4.1 Mampu memecah informasi 5.1 Mampu memberikan keputusan 6.1 Mampu menciptakan sesuatu
2	Ranah Afektif a. Menerima b. Menanggapi c. menilai d. mengatur e. karakteristik dengan suatu nilai	1.1 Menerima pemberian tugas 2.1 Aktif bertanya 3.1 Memiliki pendapat 4.1 Mengakui dan meyakini 4.2 Mampu menghubungkan nilai-nilai 5.1 Mengendalikan perilaku
3	Ranah Psikomotorik a. kemampuan untuk melakukan tindakan dan bergerak b. kemampuan berbahasa secara lisan dan tubuh.	1.1 Cakap mengkoordinasikan 2.1 Cakap berucap 2.2 Cakap bergerak

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Pembaruan kebijakan pada kurikulum saat ini melibatkan pendidikan IPA dan IPS yang dijadikan satu yaitu IPAS (Rahman & Fuad, 2023). Pembelajaran dilakukan dengan membagi IPS dan IPA masing-masing 2 bab. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kebosanan pada siswa karena pembelajaran terasa monoton. IPAS merupakan

penggabungan dari IPA dan IPS dijadikan dalam satu mata pelajaran (Viqri et al., 2024). IPA dan IPS berada pada tingkatan yang sama mencakup tingkat konkret, komprehensif, global dan pemikiran sederhana. Siswa sekolah dasar cenderung memandang dunia secara menyeluruh. Alam dan sosial ketika di satukan memungkinkan siswa untuk mampu mengintegrasikan keduanya.

IPAS disebut membawa pengaruh baik karena dianggap mampu meringankan guru dalam mengajarkan materi sehingga guru dapat menggunakan waktunya untuk mencari berbagai model dan metode yang menarik untuk siswa (Widya et al., 2023). IPAS dirancang dengan mempertimbangkan usia siswa yang menilai dengan kontekstual. Alasan selanjutnya karena siswa dalam jenjang sekolah dasar ada pada tahap berpikir sederhana dan konkret. Dasar perancangan sebelum melakukan pembelajaran IPAS tidak jauh berbeda dengan merancang pada pembelajaran lainnya. Perancangan pembelajaran IPAS yaitu secara umum menyiapkan modul ajar, bahan ajar, materi, media, LKPD, instrumen penilaian sesuai materi yang akan diajarkan.

B. Kerangka Berpikir

Indikator hasil belajar yang belum tercapai pada materi aku dan lingkungan disekitarku merupakan hasil belajar pada domain pengetahuan. Hal ini ditandai dari saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung tidak aktif. Saat diberikan pertanyaan siswa cenderung malu untuk melontarkan pendapatnya. Hasil

pengerjaan bersama kelompok yang buruk juga menjadi permasalahan karena perbedaan pendapat dengan anggota kelompoknya. Sehingga pada tahap penilaian hasil belajar siswa cenderung rendah.

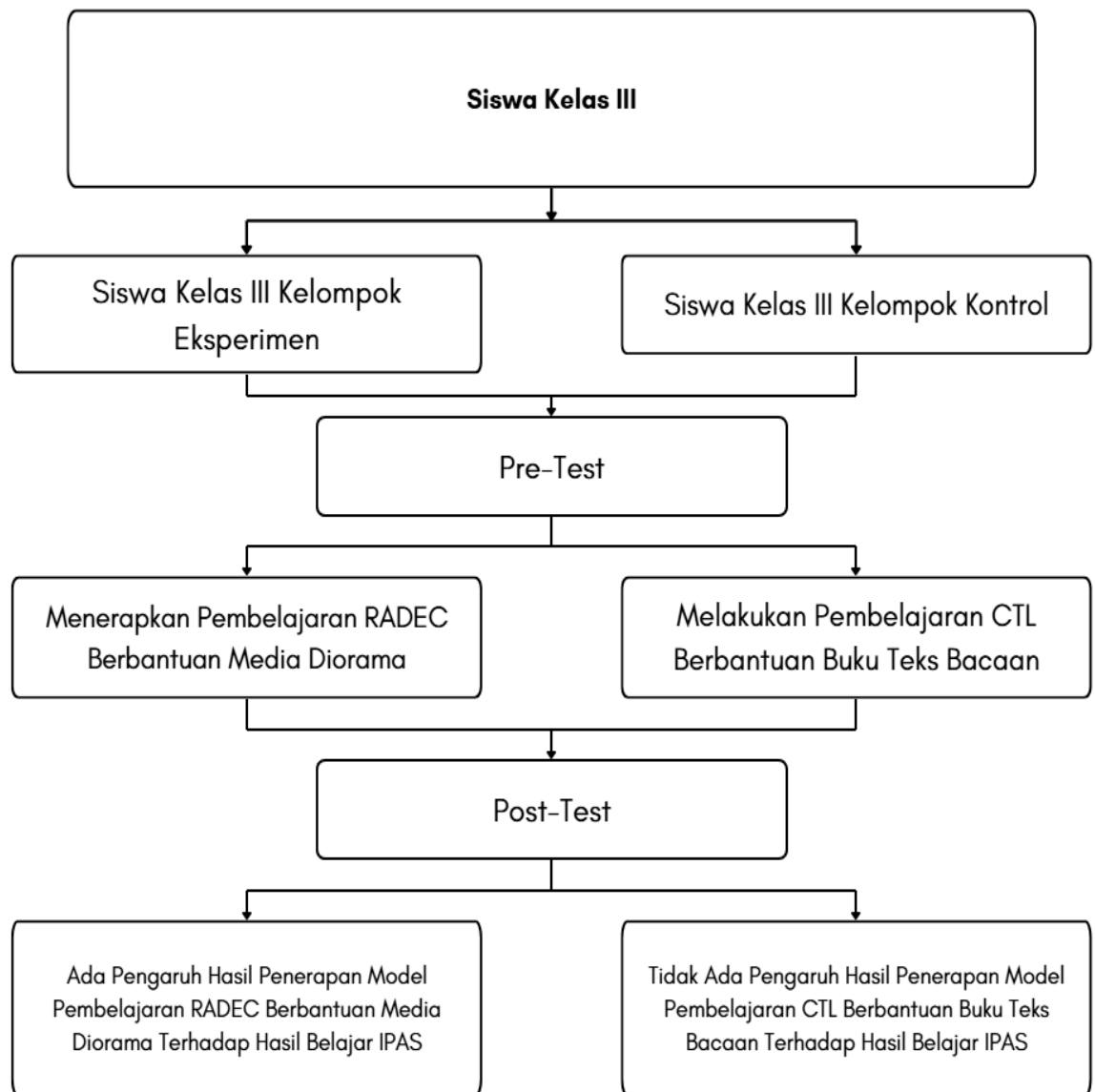
Dari permasalahan yang timbul tersebut, peneliti melakukan *pre-test* sebagai tahap awal guna mengetahui kemampuan siswa pada IPAS di kelas V sekolah dasar. dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa di awal atau sebelum perlakuan. diperlakukan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk membantu siswa menguasai indikator pada hasil belajar, setelah melakukan *pre-test*, peneliti menerapkan model pembelajaran RADEC dengan penggunaan media diorama diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang ada agar hasil belajar siswa meningkat. Materi pada media diorama disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yaitu harmoni dalam ekosistem. Langkah tersebut diharapkan mampu menjadikan siswa aktif dan tertarik dengan materi yang diajarkan guru dan menyimak dengan baik penjelasan guru. Penerapan model pembelajaran RADEC berbantuan media diorama ini adalah pada kelas eksperimen dengan materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” mata pelajaran IPAS kelas III selama 2 pertemuan. Namun, pada kelas kontrol akan diterapkan pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dengan materi yang sama menggunakan bahan ajar berupa teks bacaan.

Untuk mengetahui bagaimana model RADEC berbantuan media diorama dalam mendorong meningkatnya nilai belajar siswa pada IPAS. Setelah model dan media tersebut diterapkan selama 2 kali pertemuan pembelajaran, kedua kelas mendapatkan perlakuan yang sama yaitu sebelum diberikan perlakuan

kedua kelas mengerjakan terlebih dahulu, setelah mengerjakan semua siswa akan diberikan pembelajaran sesuai dengan model masing-masing kelas, eksperimen menggunakan RADEC dan diorama, sedangkan kelas kontrol menggunakan teks bacaan tanpa menggunakan media. Setelah pembelajaran diterapkan, kedua kelas kemudian diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang sudah diaplikasikan.

Dengan membandingkan kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa pada kelas eksperimen dan kontrol akan dianalisis dan diketahui cara pembelajaran yang cocok untuk menunjang hasil belajar. Setelah dibandingkan peneliti akan melihat potensi dan keunggulan model pembelajaran RADEC berbantuan media diorama dapat mendorong nilai siswa pada IPAS SD. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaplikasian RADEC berbantuan media diorama pada hasil belajar IPAS siswa SD. Jadi, model konseptual baru dapat digambarkan pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban permasalahan yang sudah diteliti dalam dugaan sementara (Yam & Taufik, 2021). Dengan menggunakan kerangka berpikir yang telah dianalisis, hipotesis yang dapat dirumuskan adalah:

H_0 tidak terdapat Pengaruh Model RADEC berbantuan diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa SD.

H_1 ada Pengaruh Model RADEC berbantuan diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa SD