

Efektivitas Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa SD

Dita Ayu Kinasih ✉, Universitas PGRI Madiun

Rissa Prima Kurniawati, Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amita Tri Prasasti, Universitas PGRI Madiun

✉ dittaaaa596@gmail.com

Abstract: This article aims to describe student learning outcomes in Indonesian language subjects using the RADEC learning model assisted by digital comic media. The choice of digital learning media can stimulate the emergence of student learning motivation, one of the digital learning media is digital comics, comics can be defined as a form of cartoon that expresses characters and implements a story in a sequence related to images and is created to provide entertainment to readers. The use of comics as a learning medium plays an important role, namely comics have the ability to encourage students and make it easier for students to learn and understand the subject matter presented by the teacher. In carrying out this research, the literature review method was used, namely through the process of placing, obtaining, reading, and evaluating various research literature related to or related to the problem being studied. The data described is the result of research on learning Indonesian using digital comic media which has been carried out by previous researchers.

Keywords: RADEC Learning Model, Digital Comics, Learning Media

Abstrak: Artikel ini bermaksud untuk mendeskripsikan mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran RADEC Berbantuan media komik digital. Pemilihan media pembelajaran digital dapat merangsang munculnya motivasi belajar siswa, salah satu media pembelajaran digital adalah komik digital, komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan mengimplementasikan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran berperan penting yaitu komik memiliki kemampuan mendorong siswa dan mempermudah siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada pelaksanaan penelitian ini, digunakan metode literature review, yaitu melalui proses meletakkan, mendapatkan, membaca, serta mengevaluasi berbagai literatur penelitian terkait atau berhubungan dengan persoalan yang diteliti. Data yang dideskripsikan yaitu hasil penelitian mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media komik digital yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

Kata kunci: Model Pembelajaran RADEC, Komik Digital, Media Pembelajaran



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal penting yang sangat di butuhkan oleh manusia. Seseorang yang mempunyai pendidikan yang baik akan mampu bersaing dan menghadapi segala perubahan menuju arah yang lebih baik. Pendidikan manusia berfungsi sebagai upaya pembangunan, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada elemen manusia. Dalam hal ini, pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pendidikan karena seorang guru bisa setingkat dengan kemampuan siswa terhadap materi yang disampaikan (Nursyamsi & Hatibe, 2020). Peningkatan kualitas suatu pendidikan terletak pada mutu dan kualitas seorang guru (Handayani, Wahyu Widyaningsih, and Yusuf 2017). Salah satu cara yang dapat meningkatkan pembangunan Pendidikan di Indonesia adalah menggunakan Bahasa dengan baik dan benar.

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pembangunan. Hal ini terlihat dari fungsi Bahasa Indonesia sebagai alat perhubungan dan komunikasi. Perencanaan pembangunan tentu akan menggunakan Bahasa Indonesia untuk kepentingan nasional (Santoso, 2008:17). Selain itu fungsi Bahasa Indonesia adalah sebagai wahana komunikasi bagi manusia baik lisan maupun tulis. Kegiatan pembelajaran disekolah merupakan kegiatan utama dalam peningkatan kualitas Pendidikan nasional. Melalui proses belajar mengajar diharapkan tercapai tujuan Pendidikan dalam bentuk perubahan tingkah laku peserta didik.

Proses belajar ini memerlukan Bahasa untuk memungkinkan manusia saling berhubungan dan berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, belajar dari yang lain, dan meningkatkan intelektualitas diri. Selain itu untuk mewujudkan pembelajaran ini diperlukan adanya model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Model pembelajaran yang sesuai yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *RADEC*.

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rancangan yang didesain secara khusus dengan tahapan-tahapan yang terstruktur sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi dan lain sebagainya yang mengarah pada tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Mirdad 2020). Model pembelajaran menurut Khoerunnisa & Aqwal (2020) diartikan sebagai rancangan yang digunakan dalam menciptakan pola pada proses pembelajaran yang dilakukan guru guna menciptakan proses belajar yang lebih baik bagi siswa.

Model pembelajaran pada saat ini mengalami perkembangan dan inovasi, hal ini dilatarbelakangi dengan banyak hal misalnya seperti perkembangan zaman, perubahan kurikulum, kebutuhan keterampilan yang harus dikuasai siswa dan perubahan karakteristik pada siswa, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran siswa yaitu model pembelajaran *RADEC*.

Model Pembelajaran *RADEC*

Model pembelajaran *RADEC* merupakan model pembelajaran yang dapat di implementasikan dalam pembelajaran dikelas siswa sekolah dasar dengan tahapan Read (membaca), Answer (menjawab), Discuss (mendiskusikan), Explain (Eksplorasi), Create (Mencipta). Model pembelajaran 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 kemampuan siswa belajar secara mandiri dan kemampuan siswa belajar dengan bimbingan guru dan teman sejawat (Lui, 2012).

Model *RADEC* memiliki langkah-langkah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan dirinya untuk meningkatkan kemampuannya baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap secara holistic dan komprehensif (Sopandi, 2019). Model *RADEC* merupakan salah satu model yang dikembangkan sesuai dengan karakter bangsa Indonesia (Pratama, Sopandi, and Hidayah). Model pembelajaran *RADEC* juga merupakan salah satu alternative model pembelajaran yang didasarkan pada sistem Pendidikan di Indonesia, dimana siswa dituntut untuk memahami berbagai konsep ilmu pengetahuan dalam waktu yang terbatas (Pratama, Sopandi, Hidayat, et al.).

Penggunaan model pembelajaran *RADEC* ini juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar seperti pada penelitian menurut Pratama et al (2020) yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pada siswa yang diberikan perlakuan menggunakan model *RADEC* ini dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penggunaan model pembelajaran *RADEC* dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran agar lebih maksimal dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Media merupakan suatu alat yang berfungsi untuk membantu seseorang pendidik dalam menyalurkan informasi menurut (Masturah, Mahadewi, and ... 2018) kombinasi media pembelajaran dengan teknologi sering disebut dengan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital merupakan suatu inovasi media pembelajaran dimana materi pembelajaran atau suatu informasi dapat diakses melalui media digital. Hasil penelitian menurut (Pinatih and Putra 2021) yang mengutarakan bahwa media digital yaitu suatu media yang memuat format konten pembelajaran yang dapat diakses perangkat digital.

Adirnya media pembelajaran digital ini dapat mengembangkan beragam kreativitas guru dalam memberikan materi pelajaran, selain itu media pembelajaran digital ini sangat menguntungkan guru dalam proses belajar mengajar karena jika pembelajaran konvensional dan monoton akan membuat siswa merasa bosan. Oleh karena itu, dengan penggunaan media pembelajaran digital akan mengubah pembelajaran di kelas menjadi efektif dan fleksibel. Pemilihan media pembelajaran digital dapat merangsang munculnya motivasi belajar siswa, salah satu media pembelajaran digital adalah komik digital.

Media Komik Digital

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan mengimplementasikan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Pratiwi, 2013). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran berperan penting yaitu komik memiliki kemampuan mendorong siswa dan mempermudah siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sejalan dengan hal tersebut penggunaan media komik juga terbukti dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk belajar, seperti yang dipaparkan oleh Purnamaningrum et al (2020) dimana dalam penelitian tersebut menerangkan bahwa siswa mengalami peningkatan membaca pada saat pembelajaran menggunakan komik digital, hal ini berdampak pada hasil belajar siswa.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme sebagai metode ilmiah secara kongkrit, terukur, objektif, rasional dan sistematis yang digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan terhadap populasi maupun

sampel, serta pengumpulan data dengan instrument penelitian dan analisis yang bersifat statistik (Sugiyono 2019). Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan pada pendekatan kuantitatif berdasarkan fakta-fakta positif yang didapatkan di lapangan sistematis dan data yang didapat berupa angka yang diolah menjadi informasi yang akurat, sehingga pendekatan kuantitatif ini dirasa sesuai digunakan untuk meneliti apakah model pembelajaran *RADEC* berbantuan media komik digital efektif digunakan ditinjau dari hasil belajar siswa kelas IV.

PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar

a. Definisi

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah mereka yang berhasil dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Abdurrahman, 1999). Selain itu, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Purwanto, 2002). Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Selama pelaksanaan belajar, masalah belajar yang berpengaruh terhadap pencapaian belajar seringkali berkaitan dengan sikap terhadap belajar, motivasi, konsentrasi, mengolah bahan ajar, kebiasaan belajar, faktor guru, lingkungan sosial serta sarana dan prasarana (Aunurrahman, 2014).

b. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua bagian. Pertama adalah faktor internal dan kedua adalah faktor eksternal (Slameto, 1995).

Faktor internal yaitu faktor faktor yang berasal dari seseorang sendiri dan dapat mempengaruhi terhadap belajarnya. Faktor internal dibedakan menjadi dua yaitu faktor fisiologi dan faktor psikologis.

- a. Faktor Fisiologi Kondisi umum jasmani dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran karena orang yang belajar membutuhkan kondisi badan yang sehat. Peserta didik yang badannya sakit akibat penyakit-penyakit tertentu serta kelelahan, tidak akan dapat belajar dengan efektif, begitu juga dengan cacat fisik. Hal itu sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas.
- b. Faktor Psikologis Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu antara lain faktor intelegensi, sikap, bakat, minat, cara belajar dan motivasi siswa.

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari lingkungan luar dan dapat mempengaruhi terhadap belajarnya. Faktor eksternal dibedakan menjadi tiga yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

- a. Faktor Keluarga Faktor keluarga yang mempengaruhi belajar ini mencakup cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

- b. Faktor Sekolah Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c. Faktor Masyarakat Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat ini membahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, dibahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar.

2. Model Pembelajaran RADEC

a. Pengertian Model Pembelajaran RADEC

Proses pembelajaran tidak terlepas dari perangkat pembelajaran, diantaranya perangkat pembelajaran seperti model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan rancangan yang didesain secara khusus dengan tahapan-tahapan yang terstruktur sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi dan lain sebagainya yang mengarah pada tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Mirdad 2020). Model pembelajaran menurut Khoerunnisa & Aqwal (Khoerunnisa and Aqwal 2020) diartikan sebagai rancangan yang digunakan dalam menciptakan pola pada proses pembelajaran yang dilakukan guru guna menciptakan proses belajar yang lebih baik bagi siswa.

Model pembelajaran pada saat ini mengalami perkembangan dan inovasi, hal ini dilatarbelakangi dengan banyak hal misalnya seperti perkembangan zaman, perubahan kurikulum, kebutuhan keterampilan yang harus dikuasai siswa dan perubahan karakteristik pada siswa, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran siswa yaitu model pembelajaran RADEC. Model pembelajaran RADEC adalah model pembelajaran Read-Answer-Discuss-Explain-And Create, dengan pembelajaran ini model pembelajaran RADEC dapat mengembangkan karakter seperti kritis, kreatif, inovatif, tanggung jawab, jujur, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, komunikatif, gemar membaca, tekun, percaya diri, kerja keras, teliti dan berani, dan ker- jasama (Sopandi 2019). Model pembelajaran RADEC merupakan model pembelajaran yang menggunakan tahapannya sebagai nama model itu sendiri, yaitu read atau membaca, answer atau menjawab, discuss atau berdiskusi, explain atau menjelaskan, dan create atau mencipta (Tulljanah and Amini 2021).

Model pembelajaran RADEC dapat menjadi alternatif dari pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang mandiri, kreatif, aktif dan efektif, selain model ini menjadi jawaban atas miskonsepsi guru terhadap model pembelajaran inovatif, selain sintaksnya mudah dihafal tidak seperti model pembelajaran inovatif lainnya yang sintak pembelajarannya sulit untuk dipahami guru (Pratama et al. 2020). Berdasarkan beberapa penapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan melakukan serangkaian kegiatan (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*) untuk pemahaman konsep, berkolaborasi, pemecahan masalah, dan menghasilkan suatu ide/karya.

b. Karakteristik Model Pembelajaran RADEC

Karakteristik model RADEC ini yaitu mendukung proses membaca pemahaman pada saat pengimplementasiannya. Model RADEC meningkatkan kemampuan siswa

dari keterampilan membaca, berpikir kritis, berkolaborasi, keterampilan menulis, dan kemampuan berbicara. Sehingga, model pembelajaran RADEC dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Model ini juga merupakan salah satu model yang 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 2020).

Penelitian lain juga memaparkan bahwa Model ini dalam menggunakan tahapannya menggunakan nama model itu sendiri, yaitu read atau membaca, answer atau menjawab, discuss atau berdiskusi, explain atau menjelaskan, dan create atau mencipta. Banyak penelitian yang telah menyatakan bahwa model RADEC dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. Berpikir tingkat tinggi siswa (Hernita and Dharmas 2023). Model pembelajaran RADEC yang dimulai dengan tahap Read, Answer, Discuss, Explain, dan Create yang dapat membangun higher order thinking skill atau HOTS pada siswa karena sintaksnya disesuaikan dengan karakteristik guru dan siswa di Indonesia. Selain itu RADEC mengaplikasikan keterampilan berpikir HOTS yaitu analyse, evaluate, dan create yang membuat RADEC ini sangat cocok untuk melatih higher order thinking skill siswa (Rindiana, Arifin, and Wahyuningsih 2022).

Karakteristik model pembelajaran RADEC yang telah dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran ini merupakan model yang mudah untuk dihafalkan oleh guru dikarenakan sintak pembelajaran merupakan penjabaran dari nama model pembelajaran ini yaitu RADEC (*Read-Answer-Discuss-Explain-Create*).

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran RADEC

Model pembelajaran RADEC dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menulis, khususnya keterampilan menulis persuasif. Model pembelajaran RADEC memiliki beberapa keunggulan yaitu mendorong siswa untuk memperoleh keterampilan abad 21, beberapa keterampilan yang harus dimiliki manusia yaitu pemahaman konseptual, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi dan berpikir kreatif. Manfaat atau keunggulan dari model RADEC adalah sarannya dapat langsung dijangkau oleh pengajar dan langsung disimpan, karena sifatnya yang mudah dan hasilnya dapat diterapkan di sekolah, dapat membantu siswa dalam membangun karakter, bekerja pada siswa asal mula pemahaman dan mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Berbagai alasan menarik, model pembelajaran ini tidak sulit dijangkau oleh pendidik mengingat sarana yang dimaksud merupakan kependekan dari nama model yang sebenarnya, khususnya *Read, Answer, Discussion, Explain, dan Create*. Kesederhanaan penyimpanan dan penggunaan model pembelajaran RADEC tidak sulit untuk diingat dan dipahami dan dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model ini (Rindiana, Arifin, and Wahyuningsih 2022).

Kelebihan lain dari pembelajaran model RADEC yaitu (a) memberikan kesempatan kepada guru untuk mendesain model yang digunakan agar proses pembelajaran menarik, (b) Meningkatkan kinerja berpikir kritis pada peserta didik, (c) Meningkatkan kemampuan menganalisis dan membaca siswa, dan (d) Meningkatkan kerjasama dalam kelompok. Kelemahan pada pembelajaran ini diantaranya penggunaan model pembelajaran RADEC umumnya hanya untuk bidang tertentu dan model ini lebih spesifik pada soal cerita (Kaharuddin and Hajeniati 2020). Kelemahan model RADEC yaitu guru harus benar-benar dalam merencanakan pembelajaran. Karena tombak keberhasilan proses pembelajaran terdapat pada gurunya itu sendiri, kompetensi yang dimiliki guru harus dikembangkan mulai dari merencanakan program belajar mengajar, menilai kemajuan yang telah dicapai pada proses pembelajaran, dan menguasai bahan pengajaran namun tentunya guru hanya sebagai

fasilitator bukan guru yang berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung (Handayani et al. 2019).

3. Media Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses belajar mengajar dan dijadikan sebagai sarana menyampaikan pesan dari sumber belajar ke siswa agar lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran (Nurrita 2018). Media pembelajaran dapat berupa media konvensional maupun media digital, pada saat ini guna meningkatkan daya tarik siswa banyak inovasi dalam menggunakan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital merupakan suatu inovasi media pembelajaran dimana materi pembelajaran atau media digital yaitu suatu media yang memuat format konten pembelajaran yang dapat diakses dengan perangkat digital (Pinatih and Putra 2021).

Komik merupakan suatu media yang dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar (Angga, Sudarma, and Suartama 2020). Komik adalah bacaan yang menampilkan cerita sambung menyambung dimana dimunculkan karakter didalamnya (Purnama, Mulyoto, and Ardianto 2015). Media komik digital adalah suatu media yang pembelajaran yang dibentuk melalui gambar yang disusun, diurutkan dan diberikan teks pembicaraan sehingga membentuk alur cerita yang menarik dan memuat suatu pesan, pesan tersebut mendorong pembaca untuk menyimpulkan makna menggunakan gambar, ekspresi, representasi simbolik, dan dialog. Selain itu komik dapat digunakan dalam menyampaikan materi dalam bentuk baru yang mudah dipahami (Sockman, Sutton, and Herrmann 2016).

Berdasarkan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media komik digital adalah 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 2020).

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 penggunaan media 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). Penggunaan media komik digital juga bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa secara efektif dalam belajar. Kemudahan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa juga dapat diraih dengan menggunakan komik digital (Kristianto and Rahayu 2020).

c. Karakteristik Komik Digital

Komik digital memiliki tujuan untuk menghubungkan kreator dan pencinta komik di seluruh dunia lewat dunia maya. Elemen-elemen dalam mendesain komik adalah bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisahkan menjadi bagian lebih kecil tersendiri. Bagian-bagian desain dalam komik adalah sebagai berikut; (1) Space, memerlukan ruang tertentu pada panel tertentu agar pembaca merasakan kelegaan dan arahan karakter melakukan sesuatu; (2) Image, gambar goresan tangan (hand drawing atau freehand); (3) Teks, gambar dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Simbol belum tentu sama berdasarkan negara; (4) Point dan dot titik dan bintik; (5) Line, gabungan dari beberapa point atau dot yang saling overlapping dan menyambung; (6) Shape, bentuk dalam dua dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar; (7) Form, bentuk dalam tiga dimensi ukuran (X,Y,Z); (8) Tone/value (gradient, lighting dan shading), (9) Colour, terbagi tiga kelompok; light colour, transparent colour, opaque colour; (10) Pattern, pola dalam komik digunakan sebagai screentone; (11) Texture; (12) Voice, sound dan audio (Siregar, Irmawati Siregar, and BTKIP Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan 2021).

Komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, ketertarikan, dan minat siswa dalam menangkap keseluruhan materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru, komik digital ini berbeda dengan komik biasa dimana komik digital mudah digunakan, daya tahan perangkat penyimpanan portabel sangat tahan lama. Gambar digital yang disimpan juga mempertahankan kualitasnya dari waktu ke waktu, dan pembuatan komik digital juga mudah dilakukan oleh guru dan dapat disesuaikan dengan materi yang diinginkan. (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 dapat menarik semangat siswa dalam hal kegiatan belajar mengajar, (b) materi yang 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 terkdang 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 2021).

SIMPULAN

Model pembelajaran *RADEC* merupakan model pembelajaran yang dapat di implementasikan dalam pembelajaran dikelas siswa sekolah dasar dengan tahapan Read (membaca), Answer (menjawab), Discuss (mendiskusikan), Explain (Eksplorasi), Create (Mencipta). Model pembelajaran 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. Penggunaan model pembelajaran *RADEC* dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran agar lebih maksimal dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Media merupakan suatu alat yang berfungsi untuk membantu seseorang pendidik dalam menyalurkan informasi menurut (Masturah, Mahadewi, and ... 2018) kombinasi media pembelajaran dengan teknologi sering disebut dengan media pembelajaran digital.

Pemilihan media pembelajaran digital dapat merangsang munculnya motivasi belajar siswa, salah satu media pembelajaran digital adalah komik digital, komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan mengimplementasikan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Pratiwi, 2013). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran berperan penting yaitu komik memiliki kemampuan mendorong siswa dan mempermudah siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD. *Research & Learning in Primary Education*, 4, 480–489.
2. Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
3. Aldona, R., Pratiwi, C. P., & Tryanasar, D. (2023). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar (Sd) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Radec (Read, Answer, Discuss, Explain, Create). *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 333–339. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
4. Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
5. Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
6. Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
7. Budi, D. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui E-Comic Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 4(1), 71–83.

8. Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
9. Ernawati, Y., Rufii, & Waluyo, D. A. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 7–15.
10. Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
11. Handayani, H., Sopandi, W., Syaodih, E., Setiawan, D., & Suhendra, I. (2019). Dampak Perlakuan Model Pembelajaran Radec Bagi Calon Guru Terhadap Kemampuan Merencanakan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, 79–93. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1857>
12. Handayani, Triastuti, Sri Wahyu Widyaningsih, and Irfan Yusuf. 2017. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” 2 (1). <https://doi.org/10.22216/jcc.2017.v2i1.1543>.
13. Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
14. Hernita, H., & Dharma, S. (2023). Studi Literatur: Pemanfaatan Model RADEC terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 5918–5927.
15. Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 1–12.
16. Kaharuddin, A., & Hajeniati, N. (2020). Pembelajaran Inovatif dan Variatif. *Berkah Utami*.
17. Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
18. Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
19. Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946.
20. Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31539/joppa.v2i2.2385>
21. Marzuqi, I. (2019). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Mapel Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia.
22. Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
23. Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>
24. Mulyati, Y. (2014). Hak i k a t Ke t e r a m p i l a n Ber b a h a s a. *Hakikat Keterampilan Berbahasa*, 1–34.
25. Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
26. Ningsih, M. P., & Amini, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Comic Berbasis

- “RADEC” pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. 11(3), 1985–1996.
27. Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Miskat*, 3(1), 171–187.
 28. Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
 29. Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.23917/ppd.v2i2.1648>
 30. Pinatih, S. A. P., & Putra, S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. 5(1), 115–121.
 31. Pohan, A. A., Abidin, Y., & Sastromiharjo, A. (2020). Model Pembelajaran RADEC dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 496, 250–258.
 32. Pratama, Y. A., Sopandi, W., Hidayah, Y., & Trihatusti, M. (2020). Pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 191–203. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12653>
 33. Purnama, U. B., Mulyoto, & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan media komik digital dan gambar pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar siswa. *Teknodika*, 13(2), 21–28. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/6793/4649>
 34. Purnamaningrum, Yusro, A. C., & Mistini. (2020). Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 Melalui Media Pembelajaran Komik Digital Di SD 2 Bandar. 08(July), 1–23.
 35. Rahmanto, Y., Randhika, M. F., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis mobile. 14(2), 62–67.
 36. Rindiana, T., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Model Pembelajaran Radec Untuk Meningkatkan Higher Order Thingking Skill Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 89–100. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.186>
 37. Rosyid, Z., Halimatus, S., & Nanda, S. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
 38. Setiawan, D., Hartati, T., & Sopandi, W. (2019). Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Melalui Model Read, Answer, Discuss, Explain, And Creat. *Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Dalam Pemanfaatan Tanaman Obat Sebagai Terapi Penyakit Degeneratif Kelompok Lansia Desa Slarang, Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap*, IV, 24–32.
 39. Siregar, A., Irmawati Siregar, D., & BTKP Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, U. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114.
 40. Sockman, B. R., Sutton, R., & Herrmann, M. (2016). Comic Relief: Graduate Students Address Multiple Meanings for Technology Integration with Digital Comic Creation. *TechTrends*, 60(5), 475–485. <https://doi.org/10.1007/s11528-016-0083-y>
 41. Sopandi, W. (2019). Sosialisasi dan Workshop Implementasi Model Pembelajaran RADEC Bagi Guru-Guru Pendidikan Dasar dan Menengah. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 19–34. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1853>
 42. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
 43. Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
 44. Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V

- sekolah dasar di kota Bogor. 3(2), 171–185.
45. Tulljanah, R., & Amini, R. (2021). Model Pembelajaran RADEC sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Higher Order Thinking Skill pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Systematic Review. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5508–5519. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1680>
 46. Ulfiyani, S. (2016). Pemaksimalan Peran Guru Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Sekolah. *Transformatika*, 15(1), 165–175.
 47. Ummah, N. A., Ghufron, S., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas IV Sekolah Dasar. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 120–128. <https://doi.org/10.31294/w.v12i2.8346>
 48. Wandani, R. W., Sopandi, W., Sujana, A., & Rosmiati, I. (2022). The Effectiveness of the RADEC Learning Model Assisted by Digital Comics Media on Students Learning Outcomes and Interest in Learning. *Proceeding The 4th International Conference on Elementary Education*, 4(1), 721–729.