

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RADEC BERBANTUAN
MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ALAN BUDI KUSUMA
NPM 2113053206**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RADEC BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

ALAN BUDI KUSUMA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar peserta didik; (2) Perbedaan penerapan model pembelajaran RADEC berbantuan media di kelas eksperimen dan kelas *non* eksperimen terhadap hasil belajar. Metode penelitian menggunakan *quasi-eksperiment* dengan desain penelitian *non-equivalent control group*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri 2 Banding Agung dengan sampel penelitian kelas IV. Kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, jumlah sampel 40 peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan: (1) rerata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu $75,5 > 67$; (2) Adanya pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar peserta didik dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $6,73 > 4,99$ (uji regresi linier sederhana); (3) Adanya perbedaan signifikan pembelajaran dengan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* dibanding kelas yang hanya menggunakan model pembelajaran RADEC saja, dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $7,248 > 2,021$ (kelas eksperimen), dan $3,595 > 2,021$ (uji-t).

Kata Kunci: Hasil belajar, IPAS, Model pembelajaran RADEC, *Question Card*

ABSTRACT

THE EFFECT OF RADEC LEARNING MODEL ASSISTED BY QUESTION CARD MEDIA ON STUDENTS IPAS LEARNING OUTCOMES CLASS 4 ELEMENTARY SCHOOL

By

ALAN BUDI KUSUMA

The problem in this research was the low learning outcomes of fourth-grade elementary school students in IPAS subjects. This research aimed to: (1) examine the effect of the RADEC learning model assisted by Question Card media on students' learning outcomes; and (2) identify the differences in learning outcomes between students in the experimental class and those in the control class using the RADEC model with and without media assistance. This research employed a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The study population consisted of fourth-grade SD Negeri 2 Banding Agung, with class IVB assigned as the experimental group and class IVA as the control group. A purposive sampling technique used, involving 40 students in total. The results of data analysis showed that: (1) the average post-test score of the experimental class was higher than that of the control class ($75.5 > 67$); (2) there was a significant effect of using the RADEC learning model assisted by Question Card media on students' learning outcomes, as indicated by $F_{count} > F_{table}$ ($6.73 > 4.99$) based on a simple linear regression test; and (3) a significant difference was found between students taught using the RADEC model with Question Card media and those taught using the RADEC model alone, with $t_{count} > t_{table}$ in both groups ($7.248 > 2.021$ in the experimental class and $3.595 > 2.021$ based on the t-test).

Keywords: Learning outcomes, IPAS, RADEC learning model, Question Card

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RADEC BERBANTUAN
MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

ALAN BUDI KUSUMA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
RADEC BERBANTUAN MEDIA *QUESTION
CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

Nama Mahasiwa

: **Alan Budi Kusuma**

No. Pokok Mahasiswa

: 2113053206

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

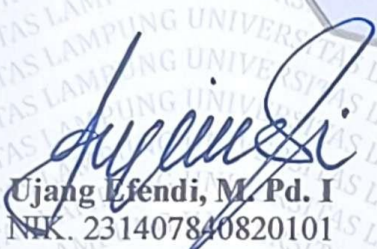
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

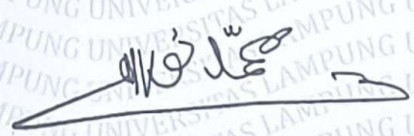
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Ujang Efendi, M. Pd. I
NIK. 231407840820101


Roy Kembar Habibi, M. Pd
NIK. 232104930726101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
Ketua : Ujang Efendi, M. Pd. I



Sekretaris : Roy Kembar Habibi, M. Pd



Penguji Utama : Dr. Riswandi, M. Pd



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Mei 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alan Budi Kusuma

NPM : 2113053206

Program studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 26 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Alan Budi Kusuma

NPM. 2113053206

RIWAYAT HIDUP



Alan Budi Kusuma lahir di Pulaupanggung Kecamatan Pulau Panggung, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung, pada tanggal 24 Agustus 2003. Peneliti merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Harmazan dan Ibu Narmini.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Sinar Semendo lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Talang Padang lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Pringsewu lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menyelesaikan studi peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa/lembaga kemahasiswaan yaitu Pramuka FKIP Universitas Lampung tahun 2022 menjabat sebagai Koordinator Bidang Pendidikan dan Kaderisasi kemudian di tahun 2023 menjabat sebagai Bendahara Umum dan ditahun yang sama juga aktif mengikuti Badan Eksekutif Mahasiswa FKIP di bidang ilmu kepemudaan, Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan di bidang sosial dan masyarakat, FPPI kampus B FKIP di bidang kaderisasi, dan FORKOM PGSD di bidang soshumas sebagai anggota aktif. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Kemukus , serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata(KKN) di desa Kemukus , Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak ketahui.”

(QS Al-Baqarah Ayat 216)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim..

Dengan segala kerendahan hati, terucap Syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini kkupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Harmazan dan Ibu Narmini, yang telah senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, bekerja keras demi kebahagiaan anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa. Namun ucapan terima kasihku pada bapak dan ibu hanya bisa kuucapkan lewat terima kasih dan doa-doa, semoga Allah Swt. Selalu menguatkan pundak bapak dan ibu serta selalu dalam lindungan Allah Swt. Aamiin.

Para Pendidik dan Bapak Ibu Dosen

Yang telah memberikan ilmu, bimbingan yang bermanfaat dengan penuh keikhlasan, kesabaran dan ketulusan.

Keluarga Besar PGSD 2021

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. Yang telah memberikan segala limpahan rhmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

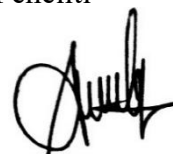
Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung, yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan mengesahkan ijazah serta gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan kontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh jurusan ilmu pendidikan.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung, yang telah membantu memfasilitasi administrasi serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Riswandi, M.Pd., Penguji Utama, yang telah membahas dan menguji skripsi saya.
6. Ujang Efendi, M.Pd.I., Ketua Penguji sekaligus Pembimbing Akademik, y telah membimbing dari awal perkuliahan hingga penyelesaian skripsi dan selalu memberikan motivasi untuk terus menjadi lebih baik.
7. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Sekretaris Penguji, yang telah membimbing dan membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi saya.

8. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Validator, yang telah membantu peneliti dengan memvalidasi bahan ajar guna penyempurnaan dalam melaksanakan penelitian.
9. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga bagi mahasiswa.
10. Wirnadi, S.Pd., Kepala SD Negeri 2 Banding Agung, yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penelitian.
11. Kepala SD Negeri 1 Sinar Semendo yang telah memberikan izin peneliti dalam pengambilan data disekolah tersebut.
12. Wali kelas IV SD Negeri 2 Banding Agung yang telah membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
13. Peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Banding Agung yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
14. Rekan-rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Angkatan 2021, terimakasih atas bantuan, dukungan, dan motivasi selama ini.
15. Kerabat dekat: Billy, Ardian, Irhan, Syeki, Rafido, Yogi serta timses dibalik layar karena kalian memberikan bantuan, motivasi, nasihat, dan semangat yang luar biasa selama ini.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. Melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan namun semoga dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.

Metro, 26 Mei 2025
Peneliti



Alan Budi Kusuma
NPM 2113053206

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	9
II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Belajar.....	10
1. Pengertian Belajar	10
2. Tujuan Belajar	11
3. Teori Belajar.....	11
4. Prinsip-prinsip Belajar	13
B. Pembelajaran	14
1. Pengertian Pembelajaran	14
2. Tujuan Pembelajaran.....	15
C. Hasil Belajar	16
1. Pengertian Hasil Belajar.....	16
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
D. Pembelajaran IPAS.....	19
1. Pengertian Pembelajaran IPAS	19
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	20
E. Model Pembelajaran	21
1. Pengertian Model Pembelajaran	21
2. Macam-macam Model Pembelajaran.....	22
3. Tahapan Model Pembelajaran RADEC	24
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran RADEC	26
5. Keunggulan dan Keterbatasan Model Pembelajaran RADEC.....	27

F. Media Pembelajaran	28
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	28
2. Tujuan Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran	29
3. Jenis Media Pembelajaran.....	30
4. Pengertian Media <i>Question Card</i>	31
5. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Question Card</i>	32
G. Penelitian yang Relevan	33
H. Kerangka Pikir	36
I. Hipotesis Penelitian	38
III. METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. <i>Setting</i> Penelitian	40
1. Subjek Penelitian.....	40
2. Tempat Penelitian.....	40
3. Waktu Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian	40
1. Pra-Penelitian	40
2. Pelaksanaan Penelitian	41
3. Tahap Akhir	41
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	42
1. Populasi Penelitian.....	42
2. Sampel Penelitian.....	42
E. Variabel Penelitian	43
1. Variabel Bebas(<i>Independent</i>)	43
2. Variabel Terikat(<i>Dependent</i>)	43
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	44
1. Definisi Konseptual.....	44
2. Definisi Operasional.....	44
G. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Teknik Tes.....	46
2. Teknik Non Tes.....	46
H. Uji Prasyarat Instrumen Tes	48
1. Bentuk Instrumen	48
2. Uji Validitas	49
3. Uji Reliabilitas	50
4. Uji Tingkat Kesukaran	51
5. Uji Daya Beda	52
I. Teknik Analisis Data	53
1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	53
2. Uji Hipotesis	55
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	58
A. Pelaksanaan Penelitian	58
B. Deskripsi Hasil Penelitian	59
1. Data Nilai <i>Pretest</i> IPAS Pada Kelas Eksperimen	59
2. Data Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Eksperimen.....	61

3. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS Pada Kelas Eksperimen..	62
4. Data Nilai <i>Pretest</i> IPAS Pada Kelas Kontrol.....	63
5. Data Nilai <i>Posttest</i> IPAS Pada Kelas kontrol	64
6. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS Pada Kelas Kontrol	66
7. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
8. Keterlaksanaan Model RADEC (<i>Read, Answer, Discuss, Explain, Create</i>)	68
C. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	69
1. Hasil Uji Normalitas	69
2. Hasil Uji Homogenitas.....	70
3. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	70
D. Uji Hipotesis	71
1. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	71
2. Hasil Uji <i>t</i>	72
E. Pembahasan	74
F. Keterbatasan Penelitian	82
1. Keterbatasan Metode.....	82
2. Keterbatasan Teori	82
3. Keterbatasan Sampel.....	83
4. Keterbatasan Pengujian	83
5. Keterbatasan Penilaian Hasil Belajar	83
V. SIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Data nilai Sumatif Tengah Semester (STS) 1 pembelajaran IPAS kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung Tahun 2024/2025	2
2. Tahapan model pembelajaran RADEC	24
3. Populasi Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung	42
4. Sampel kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung.....	43
5. Kisi-kisi instrumen tes	46
6. Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran RADEC.....	47
7. Klasifikasi tingkat kesukaran	48
8. Klasifikasi validitas soal	49
9. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen soal	50
10. Kriteria reliabilitas soal	50
11. Klasifikasi tingkat kesukaran	51
12. Hasil analisis kesukaran soal.....	51
13. Klasifikasi daya pembeda	52
14. Hasil analisis daya beda soal.....	53
15. Kategori N-Gain.....	54
16. Jadwal pelaksanaan penelitian	58
17. Distribusi nilai pretest pada pembelajaran IPAS kelas eksperimen.....	60
18. Distribusi nilai posttest pada pembelajaran IPAS kelas eksperimen	61
19. Deskripsi nilai hasil penelitian kelas eksperimen	62
20. Distribusi nilai pretest pada pembelajaran IPAS kelas kontrol.....	64
21. Distribusi nilai posttest pada pembelajaran IPAS kelas kontrol	65
22. Deskripsi nilai hasil penelitian kelas kontrol	66
23. Deskripsi nilai hasil penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	67

24. Persentase hasil observasi keterlaksanaan model oleh pendidik dan peserta didik	68
25. Rekapitulasi uji normalitas.....	69
26. Rekapitulasi nilai homogen.....	70
27. Hasil uji N-Gain	70
28. Rekapitulasi hasil uji regresi linier sederhana.....	71
29. Rekapitulasi hasil uji t.....	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerangka pikir.....	38
2. Desain penelitian <i>non-equivalent control group design</i>	39
3. Data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	63
4. Data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	67
5. Tahap <i>Read</i> (R)	175
6. Pada tahap <i>Answer</i> (A)+ <i>Question Card</i>	175
7. Tahap <i>Discuss</i> (D)	176
8. Tahap <i>Explain</i> (E)	176
9. Tahap <i>Create</i> (C)	177
10. Peserta didik melakukan presentasi kelompok	177
11. Pendidik bertanya kepada peserta didik dan membimbing peserta didik	178
12. Pendidik memberikan penguatan dari pembelajaran	178

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	93
2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan	94
3. Surat Uji Coba Instrumen.....	95
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	96
5. Surat Penelitian	97
6. Surat Balasan Penelitian.....	98
7. Surat Validasi Soal.....	99
8. Surat Validasi Modul Ajar	102
9. Surat Validasi Media.....	105
10. Surat Validasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran RADEC.....	108
11. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	111
12. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	112
13. Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Kelas Eksperimen.....	113
14. Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model RADEC	114
15. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model RADEC.....	115
16. Media <i>Question Card</i>	108
17. Instrumen soal	114
18. Modul ajar kelas eksperimen	122
19. Modul ajar kelas kontrol	130
20. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	138
21. Hasil Uji Validitas Soal.....	142
22. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	143
23. Hasil Uji Reliabilitas	144
24. Hasil Rekap Reliabilitas Soal.....	145

25. Uji Taraf Kesukaran Soal.....	146
26. Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran Soal.....	147
27. Uji Daya Beda Soal.....	148
28. Hasil Perhitungan Keterlaksanaan Model RADEC berbantuan media <i>Question Card</i> Kelas Eksperimen	150
29. Hasil Perhitungan Keterlaksanaan Model RADEC Kelas kontrol.....	151
30. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 4B.....	151
31. Hasil Perhitungan Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	152
32. Hasil Perhitungan Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	154
33. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol 4A	157
34. Hasil Perhitungan Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	158
35. Hasil Perhitungan Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	160
36. Hasil Perhitungan Homogenitas Kelas Eksperimen	163
37. Hasil Perhitungan Homogenitas Kelas Kontrol	164
38. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	165
39. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	165
40. Hasil Perhitungan Uji T Kelas Eksperimen	166
41. Hasil Uji T Kelas Kontrol	166
42. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana	167
43. Data Jumlah Peserta Didik	169
44. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	170
45. Tabel Nilai <i>Chi Kuadrat</i>	171
46. Tabel Distribusi T	172
47. Tabel Distribusi F.....	173
48. Tabel 0-Z Kurva Normal.....	174
49. Dokumentasi	175

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil pendidikan peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah dilihat berdasarkan studi internasional *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022, serta hasil *Asesmen Kompetensi Minimum* (AKM) yang dilakukan oleh Kemendikbud Ristek pada tahun 2023. PISA mencatat bahwa peserta didik Indonesia memiliki kemampuan yang masih di bawah rata-rata dalam menyelesaikan soal yang menuntut pemahaman konsep dan penerapan dalam konteks nyata serta hasil PISA 2022 menunjukkan penurunan hasil belajar secara Internasional terutama dalam bidang literasi sains, literasi membaca dan literasi matematika (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan Rapor Pendidikan Indonesia, masih banyak peserta didik yang belum mencapai kompetensi minimal dalam berbagai mata pelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum memperoleh hasil belajar dengan kategori baik, bahkan masih berada pada kategori cukup dan kurang. Mencerminkan adanya kesenjangan dalam pemahaman konsep dasar yang penting untuk mendukung keberhasilan pada jenjang pendidikan selanjutnya (Kemdikbud, 2024).

Pencapaian hasil belajar peserta didik yang diinginkan adalah hasil yang maksimal, dan pendidik menilai hasil belajar dari perubahan yang terjadi pada peserta didik menjadi lebih baik. Kenyataannya hasil belajar dilihat pada penelitian yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Ngabel ditemukan hasil belajar masih rendah yang dipengaruhi model

pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pada saat melakukan penelitian diketahui bahwa hasil belajar IPAS di salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Ngabel masih rendah yang dibuktikan dengan observasi data hasil belajar IPAS di sekolah tersebut (Renata dkk., 2023).

Hal yang sama ditemukan pada penelitian di Sekolah Dasar Negeri 026793 Binjai kelas V dengan kesulitan yang dialami peserta didik yaitu, memahami materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS dibuktikan dari hasil belajar yang belum mencapai KKTP (Indah, 2024). Perubahan positif yang terjadi pada peserta didik melalui tiga aspek penilaian, yaitu kognitif yang mencakup kemampuan berpikir dan memahami materi, afektif yang mencerminkan sikap dan perilaku, serta psikomotorik yang meliputi keterampilan dan kemampuan praktis (Wirda, 2020).

Berdasarkan hasil pra-penelitian di Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung yang dilakukan penulis pada November 2024 guna menggali informasi atau masalah yang dihadapi pada sekolah tersebut. Wawancara dan observasi dengan salah satu pendidik bapak Wirandi, S.Pd. mendapatkan data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebagai berikut.

Tabel 1. Data nilai Sumatif Tengah Semester (STS) 1 pembelajaran IPAS kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung Tahun 2024/2025

Kelas	Jumlah peserta didik	KKTP	Nilai	Jumlah peserta didik	Presentase
IV A	20	75	>70	5	25%
			<70	15	75%
IV B	20		>70	3	15%
			<70	17	85%

Sumber: Dokumentasi nilai sumatif tengah semester kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung tahun pelajaran 2024/2025

Berdasarkan observasi di Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung, Kecamatan Talang Padang, Kabupaten Tanggamus, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV masih rendah ditunjukkan dari

sebagian hasil belajar IPAS peserta didik belum mencapai KKTP. Data pra-survei yang didapat dari penelitian pendahuluan yaitu kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan materi biasanya pendidik menggunakan metode yang kurang bervariasi seperti terlalu sering menggunakan metode ceramah dimana pendidik menjelaskan materi sementara peserta didik hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh pendidik. Suasana pembelajaran masih pasif, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran berakibat pada hasil belajar peserta didik yang tidak mencapai KKTP. Masih rendahnya pemahaman materi yang didapat peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik masih dibawah KKTP yakni 70 pada mata pelajaran IPAS.

Hasil belajar IPAS peserta didik dapat dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model *Example Non Example* dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS (Indah, 2024), Penerapan model *Problem Best Learning* (PBL) yang didukung oleh media pembelajaran juga efektif meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik (Afandi dkk., 2024). Selain itu model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS yang terlihat dari perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model tersebut (Nurhasanah dkk., 2024).

Berbagai model pembelajaran terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model yang dikembangkan adalah model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*). Model pembelajaran RADEC dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dibuktikan dari penelitian yang menyatakan model pembelajaran RADEC berpengaruh terhadap hasil belajar IPA (Harmianti dkk., 2023), model pembelajaran RADEC berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif Bahasa Indonesia (Ilma dkk., 2024), dan model pembelajaran RADEC juga

berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika peserta didik (Ramadhani dkk., 2023).

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar hingga saat ini masih sangat terbatas. Model pembelajaran RADEC memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui tahapan pembelajaran yang sistematis dan berbasis aktivitas. Model pembelajaran RADEC perlu dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan media pembelajaran yang tepat agar dapat mendukung setiap sintaks dalam model ini, sehingga penerapan RADEC menjadi lebih maksimal dan efektif.

Sudah semestinya dalam pembelajaran memperhatikan perangkat pembelajaran baik dalam model dan juga media yang digunakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada salah satu sekolah dasar di Bandar Lampung diketahui pelaksanaan pembelajaran pada sekolah tersebut, pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak menggunakan model pembelajaran tertentu yang lebih bervariasi sehingga penguasaan materi yang diperoleh peserta didik masih sangat rendah, ditunjukkan dari hasil belajarnya (Titin dkk., 2023), sejalan dengan hasil penelitian penggunaan model pembelajaran RADEC terhadap hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari uji paired sampel t test dan uji *N-Gain* untuk menilai hipotesis (Irawan dkk., 2024).

Pemahaman konsep IPAS peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kesulitan dalam memahami materi, belum menggunakan media pembelajaran, serta penggunaan model pembelajaran yang monoton dan tidak menarik. Setelah diterapkannya model pembelajaran RADEC yang didukung oleh media *Question Card*, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman IPAS pada peserta didik kelas lima sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat dan didukung oleh media yang tepat terbukti berpengaruh (Yolandha, 2024).

Model pembelajaran RADEC berbantuan *Question Card* adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik menyajikan kartu berisi soal-soal dan materi pembelajaran yang diberikan kepada masing-masing peserta didik. Setiap peserta didik harus menghafal kartu yang mereka peroleh dengan tujuan melatih keaktifan, ketajaman berpikir, serta memudahkan mereka dalam berinteraksi dengan teman sebaya, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Riani dkk., 2022). *Question Card* memperkuat tahapan *Answer* (A) dalam proses pembelajaran RADEC, namun kurangnya penelitian di bidang ini menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap hasil belajar IPAS.

Penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* diharapkan dapat berpengaruh terhadap minat, semangat, dan hasil belajar peserta didik kelas IV. Media *Question Card* dipilih karena memperkuat tahapan *Answer*(A) dalam tahapan RADEC, menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan peningkatan pemahaman IPAS peserta didik kelas lima dengan RADEC berbantuan media *Question Card* (Yolandha, 2024), sementara penelitian lain menemukan perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik kelas dua sebelum dan sesudah menggunakan media *Question Card* (Salsabila dkk, 2023). Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini akan fokus pada peserta didik kelas IV dengan menekankan pengaruh penggunaan media *Question Card* dalam model pembelajaran RADEC terhadap hasil belajar IPAS.

Mencermati permasalahan yang diuraikan diatas, penulis berusaha mencoba menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi keberagaman serta penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Diharapkan dengan model tersebut proses pembelajaran dapat berjalan optimal dan meningkatkan hasil belajar IPAS. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran

RADEC (*Read-Answer-Discuss-Explain-and Create*) dengan menjadikan *Novelty* dalam penelitian yang akan saya lakukan yaitu dengan berbantuan media *Question Card* mengukur pengaruh terhadap hasil belajar IPAS.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil pra-survey bahwa yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung masih rendah.
2. Peserta didik masih kesulitan memahami materi yang diajarkan.
3. Pendidik belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik.
4. Hasil Sumatif Tengah Semester sebagian peserta didik masih dibawah KKTP.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan, oleh karena itu, penulis memberi batasan masalah yaitu.

1. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Model pembelajaran RADEC berbantuan Media *Question Card*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran RADEC berbantuan Media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dalam penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* dengan model pembelajaran RADEC terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan Media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* dengan model pembelajaran RADEC terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya di bidang pendidikan sekolah dasar yang nantinya menjadi pendidik bisa membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat berguna bagi.

a. Peserta didik

Membantu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card*.

b. Pendidik

Memperluas wawasan pendidik mengenai model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* yang memberikan manfaat dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi dengan menggunakan Model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card*.

c. Kepala sekolah

Bagi kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan acuan sekolah dalam meningkatkan profesionalisme untuk menunjang proses pembelajaran yang baik di kelas, melalui model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card*.

d. Peneliti lain

Bagi peneliti lain, dapat menjadi rujukan, dasar penelitian, pertimbangan, dan sumber informasi untuk bahan peneliti selanjutnya.

e. Penulis

Bagi penulis penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman guna menghadapi permasalahan dalam pendidikan guna melengkapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari adanya persepsi tentang masalah yang akan diteliti maka dalam penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen yaitu menyatakan pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Bandung Agung.
3. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
4. Tempat penelitian akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Bandung Agung.
5. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah aktivitas manusia yang dilakukan sejak lahir dengan tujuan memenuhi kebutuhan perkembangan dirinya. Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam Tindakan untuk mencapai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat, akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons, dan belajar adalah suatu proses untuk mendapatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan menguatkan kepribadian (Harefa dkk., 2024). Pendapat lain, belajar adalah suatu proses di mana orang secara sadar berusaha untuk sesuatu gerakan dari ketidaktahuan ke pengetahuan, yang sebelumnya kurang sikap dalam kebenaran orang yang tidak berpengalaman menjadi ahli dalam melakukan sesuatu (Sukmawati, 2023).

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam pendidikan serta aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian (Setiawan, 2017). Suatu proses dalam usaha sadar yang dilakukan suatu individu untuk melakukan perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, menjadi sikap yang lebih baik dari sebelumnya, dan menjadi lebih terampil dalam melakukan sesuatu (Parwati dkk. 2019).

Sesuai pendapat ahli bahwa, pengertian belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi dari tidak tahu menjadi tahu secara sadar melalui interaksi dengan lingkungannya.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar yaitu suatu proses perubahan tingkah laku hanya berbeda cara atau usaha mencapainya. Istilah yang dikenal dengan “*Four Pillars of Learning*” menurut UNESCO yang didalamnya termuat (Parwati dkk. 2019).

1. *Learning to Know*
Pilar yang pertama adalah *Learning to Know*, yang berarti belajar untuk mengetahui, belajar untuk mencari tahu.
2. *Learning to Do*
Pilar kedua adalah *Learning to Do*, yang berarti belajar untuk melakukan sesuatu.
3. *Learning to Live Together*
Pilar ketiga adalah *Learning to Live Together*, yang berarti belajar untuk dapat hidup bersama dengan orang lain.
4. *Learning to Be*
Pilar keempat adalah *Learning to Be*, yang berarti secara harfiah dapat diartikan sebagai belajar untuk menjadi.

Tujuan belajar yaitu menciptakan suatu arti atau makna dari pembelajaran dengan melihat, mendengar, merasa, dan mengalami proses belajar (Setiawan, 2017). Tujuan belajar secara umum untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang suatu objek, untuk mengembangkan keterampilan tertentu, untuk membantu individu memahami diri mereka secara lebih baik, serta membantu individu mencapai tujuan yang ditetapkan (Wati, 2023).

Merujuk pada pembahasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa tujuan belajar adalah kegiatan manusia yang bertujuan memperbaiki atau meningkatkan segala hal yang menyangkut kepentingan hidup dan mempengaruhi tingkah laku.

3. Teori Belajar

Proses dalam pembelajaran perlu adanya teori-teori belajar yang tepat dengan bertujuan untuk memaksimalkan pembelajaran yang diinginkan. Teori belajar adalah seperangkat prinsip tentang peristiwa termasuk ide, konsep, prosedur dan prinsip yang dapat diteliti, dianalisis dan diteliti

diverifikasi kebenarannya (Wati Sukmawati, 2023). Macam-macam teori belajar sebagai berikut (Setiawan, 2017).

1. Teori belajar Behaviorisme
Belajar menurut behavior merupakan suatu proses perubahan tingkah laku. Behavior memandang manusia dari segi lahiriah.
2. Teori belajar Kognitivisme
Belajar menurut kognitivisme lebih menekankan kepada proses belajar itu sendiri daripada hasil belajar.
3. Teori belajar Konstruktivisme
Belajar lebih diarahkan pada experiential learning, yaitu adaptasi berdasarkan pengalaman nyata yang kemudian dikembangkan menjadi konsep baru.
4. Teori belajar Humanisme
Belajar menurut humanisme dipandang sebagai usaha untuk memanusiakan manusia.

Pentingnya pemilihan teori belajar akan mempengaruhi cara pendidik merancang pembelajaran, memilih metode, serta menilai keberhasilan belajar peserta didik. Adapun dua teori belajar yang banyak digunakan saat ini berkaitan dengan mendefinisikan belajar yaitu, belajar menurut teori behaviorisme dan teori kognitivisme (Parwati dkk. 2019).

1. Belajar menurut teori Behaviorisme
Behaviorisme merupakan teori yang berkeyakinan bahwa belajar merupakan teori yang disebabkan oleh interaksi individu dengan lingkungannya.
2. Belajar menurut teori Kognitivisme
Kognitivisme mengedepankan adanya proses mental. Dalam hal ini, belajar bukanlah perubahan tingkah laku, tapi perubahan struktur kognitif.

Selain itu teori belajar Konstruktivisme yang berasal dari kata instruksi yang berarti membangun atau dapat dikatakan upaya dalam membangun susunan kehidupan yang berbudaya maju dalam membangun dan menstrukturisasi pengetahuan dan keterampilan individu dalam lingkungan sosial dalam upaya peningkatan konseptual secara konsisten, serta tokoh-tokoh dari teori ini yaitu Driver dan Bell, J. Piaget, Vigotsky, Tasker, Wheatley, Hanbury (Wardana, 2021).

Sesuai pendapat ahli bahwa dalam penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme, yaitu pembelajaran yang menekankan para peserta didik sebagai pembelajar yang tidak menerima begitu saja pengetahuan yang mereka dapat, tetapi mereka secara aktif membangun pengetahuan secara individual.

4. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah suatu yang berlangsung antara pembimbing dan peserta didik dengan bertujuan supaya peserta didik memperoleh semangat belajar yang bermanfaat untuk dirinya sendiri (Sartika, 2022). Prinsip belajar merupakan kaidah dasar yang diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila dalam proses pembelajaran sesuai dengan prinsip belajar. Beberapa prinsip yaitu (Harefa dkk, 2024).

1. Prinsip umum belajar
2. Prinsip keaktifan
3. Prinsip keterlibatan langsung
4. Prinsip pengulangan
5. Prinsip tantangan
6. Prinsip balikan dan penguatan
7. Prinsip perbedaan individual

Prinsip-prinsip belajar mencerminkan bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara efektif. Pendapat lain tentang prinsip-prinsip belajar terbagi kedalam Sembilan prinsip belajar, dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, pembelajaran akan lebih bermakna (Sartika, 2022). Terdapat beberapa prinsip yaitu.

1. Prinsip kesiapan
2. Prinsip motivasi
3. Prinsip persepsi dan keaktifan
4. Prinsip tujuan dan keterlibatan langsung
5. Prinsip perbedaan individual
6. Prinsip transfer, retensi, dan tantangan
7. Prinsip belajar kognitif

8. Prinsip belajar afektif
9. Prinsip pengulangan, Balika, penguatan dan evaluasi.

Prinsip belajar tersebut menjadi dasar acuan bagi pendidik dan peserta didik agar terjalinnya hubungan baik yang dapat memberi manfaat bagi keduanya. Sehingga proses belajar mencapai hasil belajar yang optimal, dan juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pembelajaran adalah upaya yang tersistematis untuk menyampaikan informasi kepada individu atau kelompok dalam suatu lingkungan belajar, prosesnya melibatkan perencanaan, implementasi, dan evaluasi metode pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Harefa dkk., 2024).

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan pendidik untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan dari dirinya yang menyeluruh dari hasil interaksi individu dengan lingkungannya (Setiawan, 2017). Pendapat lain pembelajaran pada hakikatnya yaitu proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dan tugas pendidik adalah yang mengelola lingkungannya agar mendukung dan terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik (Sartika, 2022).

Berdasarkan analisis yang telah dijelaskan sebelumnya, ditemukan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam interaksi yang dilakukan oleh pendidik ke peserta didik secara sistematis untuk menghasilkan perubahan yang lebih baik.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu perilaku yang akan hendak dicapai oleh peserta didik pada tingkat dan kondisi tertentu, tujuan pembelajaran lebih diarahkan kepada Taksonomi Bloom dan Krathwohl membagi ke tiga bagian dalam tujuan pembelajaran yaitu kawasan kognitif yaitu dari tingkatan pengetahuan hingga evaluasi, kawasan afektif berkaitan dengan sikap, dan kawasan psikomotor yaitu berkaitan dengan keterampilan yang sifatnya manual atau motoric (Setiawan, 2017). Penulis lain mengungkapkan tujuan pembelajaran yaitu (Huda, 2017).

1. Pembelajaran sebagai perubahan perilaku. Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya tidak begitu perhatian dalam kelas ternyata berubah menjadi sangat perhatian.
2. Pembelajaran sebagai perubahan kapasitas. Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya takut pada pelajaran tertentu ternyata berubah menjadi seseorang yang sangat percaya diri dalam menyelesaikan pelajaran tersebut.

Tujuan pembelajaran termasuk cita-cita yang ingin dicapai ketika proses pembelajaran atau kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran dilaksanakan (Sutikno, 2021). Pendapat lain tujuan pembelajaran merupakan kompetensi yang baik dilihat dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikap yang harus dicapai bagi peserta didik setelah proses pembelajaran dan juga menjadi pedoman pendidik dalam merencanakan atau mengatur proses pembelajaran.

Pemahaman yang diperoleh dari penjelasan tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa, tujuan pembelajaran adalah cita-cita yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran serta menjadi acuan pendidik dalam merencanakan pembelajaran.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu alat ukur yang bertujuan untuk mengukur capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Terdapat definisi tentang hasil belajar peserta didik menurut Bloom yaitu (Wirda, 2020).

Definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *applications* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai).

Hasil belajar sering digunakan dalam mengukur, mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai pembelajaran yang sudah diajarkan, dan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang dilalui peserta didik yang didalamnya mencakup kemampuan tertentu atau mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar (Rahim dkk., 2023). Dijelaskan Taksonomi Bloom membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga domain, yaitu (Setiawan, 2017).

1. *Cognitive domain* (ranah kognitif) mencakup perilaku-perilaku menitikberatkan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2. *Affective domain* (ranah afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3. *Psychomotor domain* (ranah psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motoric seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Terbagi kedalam tiga domain dalam menentukan jenjang kemampuan yaitu, domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor. Adapun rincian domain dan jenjang kemampuan, mulai hal yang sederhana

sampai dengan hal yang kompleks dalam mengelompokkan hasil belajar yaitu (Ropii dan Fahrurrozi, 2017).

1. Domain Kognitif (*cognitive domain*). Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:
 - a. Pengetahuan (*knowledge*)
 - b. Pemahaman (*comprehension*)
 - c. Penerapan (*application*)
 - d. Analisis (*analysis*)
 - e. Sintesis (*synthesis*)
 - f. Evaluasi (*evaluation*)
2. Domain afektif (*affective domain*), yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:
 - a. kemauan menerima (*receiving*)
 - b. kemauan menanggapi/menjawab (*responding*)
 - c. menilai (*valuing*)
 - d. organisasi (*organization*)
3. Domain psikomotor (*psychomotor domain*), yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks. Perubahan pola gerakan memakan waktu sekurang-kurangnya 30 menit. Kata kerja operasional yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu:
 - a. *Muscular or motor skill*, yang meliputi: mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan, menampilkan.
 - b. *Manipulations of materials or objects*, yang meliputi: mereparasi, Menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, membentuk.
 - c. *Neuromuscular coordination*, yang meliputi: mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik, dan menggunakan.

Sesuai dengan pendapat ahli bahwa hasil belajar adalah sebuah hasil pencapaian yang diperoleh peserta didik dari tes atau penilaian yang berupa angka yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Maka dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti akan menilai pada aspek ranah kognitif peserta didik.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan maupun kegagalan hasil belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor dari dalam diri (internal) dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor fisiologis contohnya keadaan tubuh atau kesehatan tubuhnya, sedangkan dari luar (eksternal) yaitu faktor sekolah contohnya kurikulum, metode pembelajaran dan yang lainnya, motivasi belajar ataupun hasrat untuk belajar dari seseorang individu yaitu dapat belajar lebih efisien jika berusaha giat (Ramadhanti, 2024). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Nabillah dan Abadi, 2019).

1. Faktor internal

a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu.

b. Faktor psikologis

c. Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

2. Faktor eksternal

a. Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan keluarga.

b. Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

Faktor yang Faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik Sedangkan pendapat lain faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal (faktor jasmani, faktor psikologis, faktor kelelahan), dan faktor eksternal (faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat) (Ananda dan Hayati, 2020).

Merujuk pada pembahasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua jenis yaitu faktor dari diri peserta didik itu sendiri dan faktor dari dan luar dirinya.

D. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kurikulum Merdeka. Mata pelajaran ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami makhluk hidup, benda mati, serta interaksi keduanya dalam kehidupan sosial. Penggabungan IPA dan IPS, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep-konsep ilmiah, tetapi juga memahami bagaimana kehidupan sosial berjalan serta dampaknya terhadap lingkungan sekitar (Nurhasanah dkk, 2024). IPAS juga bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pendekatan berbasis lingkungan dan fenomena di sekitar mereka (Renata dkk., 2023).

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang memiliki kepanjangan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Adapun menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pengertian IPAS dijelaskan (Kemendikbud, 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pada dasarnya IPAS membantu peserta didik meningkatkan keingintahuannya terhadap kejadian yang terjadi disekitarnya, keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk dapat memahami

bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS mempunyai beberapa tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila yaitu (Kemendikbud, 2022).

1. Mengembangkan ketertarikan serta ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan
6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan utama dari pembelajaran IPAS adalah membentuk profil pelajar Indonesia yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam dan sosial, serta meningkatkan pemahaman tentang keterkaitan antara lingkungan dan kehidupan manusia. Selain itu, pembelajaran IPAS mendorong peserta didik untuk terlibat dalam konservasi dan pengelolaan lingkungan secara bijak, sehingga mereka dapat berkontribusi dalam pelestarian sumber daya

alam dan kehidupan sosial yang berkelanjutan (Renata dkk., 2023). IPAS berperan penting dalam membentuk generasi yang mampu berpikir kritis serta bertindak secara bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat (Nurhasanah dkk, 2024).

E. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pembelajaran tertentu secara sistematis. Model pembelajaran adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan (Tambunan dkk, 2020). Menurut Rusman model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para pendidik boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola pembelajaran tertentu secara sistematis. Model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan pendekatan spesifik dalam proses pembelajaran yang memiliki tiga ciri yaitu tujuan, fase, fondasi. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik selama belajar, model pembelajaran adalah suatu rencana mengajar, yang melibatkan pola pembelajaran tertentu, dalam pola tersebut dapat terlibat berbagai kegiatan, seperti aktivitas pendidik, peserta didik, suasana dan sumber belajar yang digunakan di dalam mewujudkan terjadinya belajar pada peserta didik (Dahri, 2022).

Model pembelajaran merupakan suatu konsep bagi pendidik yang dirancang secara sistematis dalam suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai kerangka dasar dalam pembelajaran yang dapat diadaptasi untuk pembelajaran yang sesuai dengan

karakteristiknya, dan model pembelajaran dapat bervariasi sesuai kebutuhan yang melatarbelakanginya (Salamun dkk., 2023). Setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat seperti apa yang akan dipakai dalam pembelajaran tersebut (Mayasari dan Arifudin, 2023).

Pemahaman yang diperoleh dari penjelasan tersebut mengarah pada Kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga dijadikan pedoman dan cara yang dipilih pendidik untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik harus memiliki jiwa inovasi karena model pembelajaran merupakan cara yang dipilih pendidik untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Pendidik harus pintar dalam menerapkan model yang cocok dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan aktif dan peserta didik paham dengan materi yang mereka pelajari. Salah satu model pembelajaran inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran RADEC.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Pola yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam proses pembelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan tujuan adanya model pembelajaran. Beberapa model pembelajaran yang banyak digunakan di dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu.

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan cara belajar yang dimulai dengan memberikan masalah nyata kepada peserta didik untuk diselesaikan, peserta didik diajak untuk berpikir kritis, mencari informasi, dan menemukan solusi terbaik (Dahri, 2022).

2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif merupakan cara belajar di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi (Tukiran dkk., 2011).

3. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Project-Based Learning merupakan model pembelajaran berupa cara belajar di mana peserta didik mengerjakan proyek untuk memecahkan masalah atau menciptakan sesuatu yang nyata (Dahri, 2022).

4. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan metode pembelajaran di mana peserta didik diajak untuk menemukan sendiri konsep atau informasi melalui eksplorasi dan percobaan (Salamun dkk., 2023).

5. Model Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran *Inquiry* merupakan model belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif mencari tahu dan menemukan jawaban dari pertanyaan atau masalah tertentu (Salamun dkk., 2023).

6. Model Pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*)

Model pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) yang diperkenalkan oleh Sopandi adalah cara belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif. Prosesnya dimulai dengan membaca materi yang akan dipelajari, agar peserta didik memiliki pengetahuan dasar. Kemudian, peserta didik menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi untuk melatih pemahaman mereka. Setelah itu, peserta didik berdiskusi dengan teman-temannya untuk berbagi pemikiran dan memperjelas apa yang sudah

dipelajari. Selanjutnya, peserta didik menjelaskan hasil diskusi atau ide mereka kepada kelas, yang membantu melatih keterampilan berbicara dan rasa percaya diri. Terakhir, peserta didik diminta untuk menciptakan sesuatu yang berkaitan dengan materi, agar mereka bisa mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari dalam kehidupan nyata. Model ini dirancang agar peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Sopandi, W., 2021).

Berdasarkan model pembelajaran yang dijelaskan, penulis akan menggunakan model pembelajaran RADEC yang akan membantu proses pembelajaran tersistematis dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Tahapan Model Pembelajaran RADEC

Seperti halnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, kita sebagai bangsa selalu berada dalam posisi sebagai konsumen, hal tersebut terjadi juga dalam bidang pendidikan. Berbagai model, pendekatan, strategi, dan metode banyak yang datang dari luar dan disosialisasikan oleh para ahli pendidikan untuk diterapkan di Indonesia. Sementara yang datang dari pemikiran asli orang Indonesia belum banyak didengar dan disosialisasikan. Munculnya model pembelajaran RADEC diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut. Model pembelajaran RADEC terbagi ke beberapa tahap dalam pembelajarannya yaitu.

Tabel 2. Tahapan model pembelajaran RADEC

No.	Tahapan	Implementasi
1	Membaca atau <i>Read</i> (R)	Pada tahap ini, siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, seperti buku, media cetak, atau internet, untuk menjawab pertanyaan pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan secara mandiri di luar kelas. Jika ada materi yang sulit dipahami, siswa dapat berdiskusi dengan teman sebaya atau meminta penjelasan lebih lanjut dari guru saat pertemuan di kelas. Dengan demikian, proses belajar di kelas dapat difokuskan

		pada materi yang lebih sulit dan pengembangan aspek sosial siswa.
2	Menjawab atau <i>Answer</i> (A)	Siswa menjawab pertanyaan pembelajaran berdasarkan hasil bacaan mereka. Jawaban ini. Melalui proses ini, siswa dapat mengenali bagian materi yang sulit dipahami, serta mengevaluasi kebiasaan belajarnya, seperti minat membaca dan kemampuannya dalam memahami teks. Guru dapat menggunakan hasil pekerjaan siswa untuk mengidentifikasi kesulitan yang dialami dan memberikan bantuan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.
3	Berdiskusi atau <i>Discuss</i> (D)	Pada tahap ini, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk membahas jawaban yang telah mereka kerjakan secara mandiri. Guru memotivasi siswa yang sudah memahami materi untuk membantu teman yang masih kesulitan. Selain itu, guru mengamati jalannya diskusi untuk mengidentifikasi kelompok atau individu yang sudah menguasai konsep atau memiliki ide-ide kreatif. Jika ditemukan kesulitan yang dialami oleh seluruh siswa, guru akan menjelaskannya secara klasikal pada tahap berikutnya.
4	Menjelaskan atau <i>Explain</i> (E)	Tahap ini dilakukan melalui presentasi klasikal. Perwakilan siswa menjelaskan konsep yang telah dipahami, sementara siswa lain diberi kesempatan untuk bertanya, membantah, atau menambahkan informasi. Guru juga dapat melengkapi penjelasan siswa, terutama pada bagian materi yang masih sulit dipahami. Metode yang digunakan bisa berupa ceramah, demonstrasi, atau cara lain yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitan mereka.
5	Mengkreasi atau <i>Create</i> (C)	Pada tahap terakhir, siswa diajak menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari untuk menciptakan ide-ide kreatif. Ide ini bisa berupa pertanyaan produktif, solusi untuk masalah di lingkungan sekitar, atau rencana membuat proyek tertentu. Jika siswa kesulitan menghasilkan ide, guru dapat memberikan inspirasi berupa contoh pertanyaan, solusi masalah, atau proyek yang pernah dilakukan orang lain. Ide-ide kreatif tersebut kemudian didiskusikan dan dikembangkan secara bersama-sama.

Sumber : Sopandi W. (2021).

Sebagai inspirasi lain bagi peserta didik, pendidik dapat memberikan contoh rencana kreatif yang belum direalisasikan baik oleh dirinya maupun orang lain, dalam keadaan peserta didik belum memiliki ide sendiri maka mereka dapat mengerjakan ide pendidik tersebut, pengerjaannya ide ini dapat dilakukan secara mandiri atau dapat juga secara berkelompok tergantung karakter yang akan dikembangkan pada diri peserta didik. Pengerjaan ini secara teoritis lebih menantang peserta didik karena idenya betul-betul orisinal dan kemungkinannya bisa berhasil atau tidak berhasil, pengerjaannya bisa di kelas maupun di luar kelas, bisa sebentar bisa juga lama. Tahapan yang menonjol

adalah tahap melatih peserta didik berpikir, berdemokrasi, bekerja sama, berkomunikasi dari mulai menemukan ide kreatif, mengambil keputusan ide yang akan direalisasikan, merencanakan, melaksanakan, melaporkan dan menyajikan hasil realisasi ide kreatif tersebut dalam beragam bentuk.

4. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran RADEC

Model pembelajaran RADEC dikembangkan untuk menjadi kendaraan bagi terwujudnya manusia Indonesia masa depan yang mandiri, tekun, ulet, tanggung jawab, teliti, gemar membaca, santun, tenggang rasa, demokratis tepat waktu, berpengetahuan, literasi, kritis dan pemecah masalah, komunikatif, kolaboratif, dan kreatif. Menurut Sopandi, W., (2021) menunjang terimplementasinya model pembelajaran RADEC di sekolah secara maksimal, implementasi model pembelajaran RADEC yaitu.

1. Tahap Persiapan (*Read dan Answer*)
Guru memberikan pertanyaan awal yang relevan dengan materi pembelajaran untuk melatih aspek kognitif siswa. Siswa diminta mencari informasi dari berbagai sumber cetak dan digital.
2. Monitoring dan Motivasi
Guru memantau dan memotivasi siswa agar menyelesaikan tugas tepat waktu, membangun karakter gemar membaca, mandiri, ulet, dan bertanggung jawab, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.
3. Tahap Diskusi (*Discuss*)
Dalam diskusi kelompok, siswa dilatih untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan saling membantu memahami materi.
4. Tahap Penjelasan (*Explain*)
Kelompok penyaji memaparkan hasil diskusi, sementara kelompok lain dapat menyangga, menyetujui, atau menyempurnakan penjelasan tersebut
5. Tahap Kreativitas (*Create*)
Guru menginspirasi siswa untuk menghasilkan ide kreatif sesuai materi pembelajaran. Jika siswa kesulitan, guru dapat memberikan contoh sebagai pemantik.

Merujuk pada pembahasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran RADEC yaitu dimulai dari tahap persiapan yang dimulai oleh pendidik kemudian

menuju tahap pendidik memantau dan memotivasi, selanjutnya tahap diskusi, tahap penjelasan dan diakhir peserta didik menuju tahap kreatifitasnya atau mencipta.

5. Keunggulan dan Keterbatasan Model Pembelajaran RADEC

Model-model pembelajaran lain yang sudah dikembangkan sebelumnya, model pembelajaran RADEC memiliki keunggulan dan keterbatasan dalam implementasi model pembelajaran RADEC yaitu.

1. Keunggulan
 - a. Memupuk minat membaca siswa,
 - b. Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman,
 - c. Meningkatkan kesiapan siswa untuk belajar di kelas/ laboratorium,
 - d. Meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan,
 - e. Melatih keterampilan siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok,
 - f. Melatih kreatifitas siswa menggunakan pengetahuannya untuk menemukan ide penyelidikan, pemecahan masalah, atau proyek yang ditemui dengan kehidupan sehari-hari,
 - g. Meningkatkan efektifitas guru dalam memberikan bantuan pada siswa,
 - h. Pembelajaran berpusat pada siswa,
 - i. Pembelajaran di kelas lebih ditujukan untuk melatih siswa mempelajari hal-hal yang untuk mempelajarinya perlu berinteraksi dengan orang lain,
 - j. Menunjang peningkatan multiliterasi (teknologi, bidang studi seperti sains, komunikasi, Bahasa, dan kebudayaan), dan
 - k. Sintak atau Langkah-langkah pembelajarannya mudah diingat dan dipahami.
2. Keterbatasan

Memerlukan ketersediaan bahan bacaan sebagai sumber belajar mandiri siswa, dan hanya dapat diimplementasikan pada siswa yang sudah memiliki kemampuan membaca permulaan (Sopandi, W, 2021).

Merujuk pada pembahasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa model pembelajaran RADEC juga memiliki keunggulan dan keterbatasan, akan tetapi pada model RADEC dapat dimaksimalkan pada tahapannya

contohnya dengan menggunakan media pembelajaran yang awalnya model ini sudah baik, akan menjadi lebih masimal kembali.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media secara etimologi berasal dari kata latin, yaitu medium, yang artinya, dalam arti umum dipakai untuk melanjutkan alat komunikasi, secara istilah, kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan lain-lain sejenis itu adalah media komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan (Hasanah, 2020).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksud untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik serta penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik (Rohima, 2023).

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal, sering kali ditemukan sebagai hambatan dalam proses pembelajaran dikarenakan kurang tepatnya atau bahkan tidak digunakannya media dalam pembelajaran (Widhayanti dkk., 2021).

Merujuk pada pembahasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dan media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan oleh pendidik.

2. Tujuan Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

Berikut ini adalah tujuan diterapkannya atau manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar (Widhayanti dkk., 2021).

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik dan Masyarakat serta lingkungannya, serta melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Media dalam proses pembelajaran adalah untuk membantu penyampaian pesan agar lebih efektif serta meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. media pembelajaran berperan dalam menyalurkan pesan secara optimal, sehingga dapat mengasah kemampuan intelektual peserta didik, termasuk pikiran, perhatian, dan perasaan mereka (Kholipah dkk., 2022). Selain itu, menekankan bahwa media harus mampu merangsang minat belajar peserta didik dan menjadi bagian integral dalam sistem pengajaran (Kusumawati, 2019).

Berdasarkan analisis yang dilakukan sebelumnya, ditemukan bahwa media pembelajaran mempunyai tujuan masing-masing sesuai dengan karakteristik dan materi dari setiap pelajaran yang dipelajari untuk mencapai suatu keberhasilan atau dengan kata lain adalah

mempermudah peserta didik untuk memahami informasi yang diberikan oleh pendidik sehingga tujuan dari pendidik sehingga tujuan dari pembelajaran berhasil.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa Jenis media pembelajaran (Widhayanti dkk., 2021) yaitu.

a. Media Berbasis Visual

Media visual adalah yang dapat dirasakan melalui indra penglihatan. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik bagan, *chart*, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.

b. Media Berbasis Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yaitu dapat didengar saja, yang dirangsang pikiran, perhatian dan kemampuan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.

c. Media Berbasis Audiovisual

Sesuai dengan Namanya media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual karena dapat dilihat dan didengarkan. Media Audiovisual merupakan bentuk media yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan yang murah dan terjangkau, maka hampir tidak lagi biaya tambahan, karena tape dapat dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat diterima kembali. Menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang banyak, materi audio dapat digunakan untuk keperluan mengembangkan keterampilan mendengarkan, mengasah keterampilan berdiskusi dan berdebat, dan lainnya.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, baik berupa alat, bahan, maupun keadaan. Media dalam proses belajar mengajar dapat

berupa alat geografis, fotografis, atau elektronis yang berfungsi untuk menangkap, memperoses, dan Menyusun kembali informasi visual atau verbal, sehingga membantu penyampaian pesan pembelajaran dengan lebih efektif (Hasanah, 2020). Media pembelajaran memiliki beragam jenis, penting untuk memilih media yang tepat agar dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan terhadap objek yang diamati dalam pembelajaran (Rohima, 2023). Dengan pemilihan media yang sesuai, proses belajar mengajar dapat berjalan lebih optimal dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

4. Pengertian Media *Question Card*

Media *Question Card* masuk ke dalam jenis media visual. *Question Card* atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas berukuran 10 x 10 cm, isi dari kartu ini yaitu sebagian berisi soal-soal tentang materi yang akan diajarkan. Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. peserta didik ditugaskan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal untuk menambah poin (Arizka dan Khairuna, 2022). Media *Question Card* memungkinkan peserta didik belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan ketertiban belajar.

Media *Question Card* adalah kartu berisi pertanyaan tentang materi yang diajarkan, berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian berisi soal-soal yang berbentuk kartu berukuran 10x10 cm, digunakan dalam berdiskusi antar kelompok untuk menjawab pertanyaan dan menambah poin (Kusumawati, 2019).

Question Card merupakan media grafis yang menampilkan gambar dan pertanyaan, membantu meningkatkan pemahaman peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, *Question Card* tidak hanya berperan sebagai alat bantu belajar, tetapi

juga mendorong interaksi aktif dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Riani dkk., 2022).

Sesuai pendapat ahli bahwa media *Question Card* merupakan media yang berbentuk kartu yang didalamnya terdapat soal-soal pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik. Menggunakan media *Question Card* dapat membantu mengasah pengetahuan peserta didik dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media *Question Card*

Setiap media mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing, begitu juga media *Question Card*. Berikut kelebihan dan kelemahan media *Question Card* (Arizka dan Khairuna, 2022).

a. Kelebihan media *Question Card*

Kelebihan dari penggunaan media *Question Card* bahannya murah, mudah diperoleh, dapat langsung digunakan dan menarik perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

b. Kelemahan media *Question Card*

Media *Question Card* sehingga memiliki kelemahan yaitu hanya dapat dilihat saja, kita tahu bahwa kartu ini berisikan pertanyaan-pertanyaan dan gambar dari pertanyaan. Sehingga memiliki keterbatasan penyampaian informasi karena hanya bisa disampaikan menggunakan visual.

Media *Question Card* memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, di antaranya mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara langsung, menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, serta membantu mempermudah pemahaman materi melalui pengalaman belajar yang interaktif (Riani dkk., 2022). Selain itu, media ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, serta kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran

(Kholipah dkk., 2022). Namun, kelemahan dari penggunaan media *Question Card* adalah membutuhkan waktu dalam menjelaskan cara penggunaannya kepada peserta didik dalam penerapannya di kelas.

G. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis sebagai berikut:

1. Titin, dkk. (2023), pada penelitiannya membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN Rajabasa Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan bahwa uji hipotesis dengan uji t dengan hasil t_{hitung} dari uji hipotesis yang telah dilakukan sebesar -12,064 lebih kecil dari t_{tabel} 2,120 pada taraf sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Novelty penelitian ini yaitu memanfaatkan media pembelajaran *Question Card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS.
2. Irawan, dkk. (2024), berdasarkan nilai analisis data yang telah dilakukan mengenai pengaruh model (RADEC) terhadap hasil belajar peserta didik. Didapat Kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yaitu H_a diterima dan H_o ditolak yaitu terdapat pengaruh signifikan penggunaan model RADEC terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD Negeri 29 Banda Aceh. Novelty penelitian ini adalah menambahkan media pembelajaran *Question Card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya.
3. Lubis, dkk. (2024), penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran RADEC memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik pada tema Indahya Keberagaman di Negaraku di kelas IV SD Negeri 101932 Perbanungan. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai sig $< 0,05$ memperkuat kesimpulan bahwa model RADEC memberikan dampak positif terhadap

pemahaman dan pencapaian akademik peserta didik. Novelty penelitian ini adalah membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Questions Card* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV di SD N 2 Banding Agung peserta didik kelas IV.

4. Indah. (2024), berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Example Non Example* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V materi topik C bagaimana aku tumbuh besar di kelas V Sekolah Dasar Negeri 026793 berjumlah 48 peserta didik. Novelty penelitian ini adalah membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran RADEC dibantu memaksimalkan model dengan media *Questions Card*.
5. Afandi, dkk. (2024), berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL) memiliki pengaruh terhadap hasil hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV b Sekolah Dasar Negeri Pandanlamper 03 Semarang. Novelty penelitian ini adalah membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran RADEC dibantu memaksimalkan model dengan media *Questions Card*.
6. Nurhasanah, dkk. (2024), pada penelitiannya dengan mengukur pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament*(TGT) berbantuan media *Interaktif Mentimeter* terhadap hasil belajar IPAS. Dengan hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament*(TGT) berbantuan media *Interaktif Mentimeter* terhadap hasil belajar IPAS. Novelty penelitian ini adalah membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran RADEC dibantu memaksimalkan model dengan media *Questions Card* terhadap hasil belajar IPAS.

7. Renata dkk, (2023), berdasarkan perbedaan hasil belajar peserta didik, Kesimpulan penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS peserta didik dengan model *Cooperatif Learning* tipe *Think Pair and Share (TPS)* berbantuan media *Question Card* dapat dikatakan lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model tersebut, dapat dilihat dari H_0 ditolak dan H_1 diterima. Novelty pada penelitian yaitu menggunakan model pembelajaran RADEC dan mengukur materi Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya.
8. Yolandha, C, (2024) Pada penelitiannya diperoleh nilai signifikansinya 0,004, nilai signifikan = 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*) berbantuan media *Question Card* terhadap pemahaman konsep IPAS kelas V di MIN 10 Bandar Lampung. Novelty penelitian ini yaitu membuktikan bahwa penggunaan model RADEC berbantuan media *Questions Card* terhadap pemahaman peserta didik di kelas V dan lokasi di MIN 10 Bandar Lampung sedangkan penelitian saya dilaksanakan di SD N 2 Banding Agung peserta didik kelas IV.
9. Salsabila Kurnia dkk, (2023) Pada penelitiannya diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media *Question Card* sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar pada muatan PKN. Novelty pada penelitian saya yaitu menggunakan model pembelajaran RADEC dalam meningkatkan hasil belajar.
10. Katharina Bria, Sunimbar, (2023) Pada penelitiannya diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan media kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV topik c manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya SD Negeri Naikaton 1 Kupang. Novelty

penelitian ini yaitu membuktikan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *take and give* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya sedangkan untuk penelitian saya menggunakan model pembelajaran RADEC dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Berdasarkan paparan tentang hasil penelitian terdahulu yang meneliti tentang model pembelajaran RADEC terhadap hasil belajar IPAS peserta didik, judul penelitian yang ditetapkan penulis yang berbunyi pengaruh penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar tidak memiliki kesamaan persis dengan judul penelitian terdahulu.

H. Kerangka Pikir

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk fondasi pengetahuan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran IPAS, masih banyak dijumpai proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik, sehingga menyebabkan peserta didik pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Bertentangan dengan teori Konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, interaktif, dan bermakna. Dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi keterlibatan aktif peserta didik.

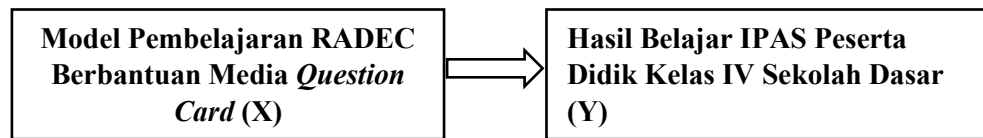
Model pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) merupakan model yang mengarahkan peserta didik untuk melalui proses pembelajaran yang sistematis dan aktif. Setiap tahapannya, peserta didik diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui membaca, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menjelaskan, dan menciptakan produk. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan keterlibatan peserta didik terutama pada tahap answer (menjawab). Media *Question Card* merupakan media sederhana namun efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, dan partisipasi aktif peserta didik dalam menjawab pertanyaan secara mandiri maupun berkelompok.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen untuk menguji pengaruh model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Desain eksperimen akan membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Melalui pendekatan ini, penelitian memberikan bukti empiris yang kuat mengenai pengaruh kombinasi model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media Question Card terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan efektivitas antara model RADEC berbantuan media Question Card dengan model RADEC tanpa media dalam meningkatkan hasil belajar IPAS.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui hubungan antar variabel tentang pengaruh model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung. *Grand Theory* yang digunakan penulis untuk variabel X adalah Wahyu Sopandi (2021) dan variabel Y adalah Ropi dan Fahrurrozi (2017). Adapun kerangka pikir mengenai hubungan antar variabel yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir

Keterangan :

X = Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Media *Question Card*

Y = Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

Sumber: Sugiyono. (2019)

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berpikir yang dikemukakan di atas, maka rumusan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha ₍₁₎ = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Ha ₍₂₎ = Terdapat perbedaan hasil belajar penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* dengan model pembelajaran RADEC terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang penelitiannya berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data instrumen peneliti, analisis data bersifat kuantitatif atau *statistic* dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan (Sugiyono, 2013). Penelitian ini digunakan untuk menghubungkan variabel-variabel dengan menggunakan instrumen penelitian sehingga data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angka.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi eksperiment* dengan desain *non-equivalent control group design*, dalam rancangan penelitian ini terdapat *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara acak (random). Skema pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

O1	X	O2
O3		O4

Gambar 2. Desain penelitian non-equivalent control group design

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card*.

- O1 : *Pretest* kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)
- O2 : *Posttest* kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)
- O3 : *Pretest* kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol)
- O4 : *Posttest* kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol)

Sumber Data: Sugiyono. (2013)

B. *Setting* Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung Kecamatan Talang Padang dengan jumlah 40 peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung Kecamatan Talang Padang Kabupaten Tanggamus.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun Pelajaran 2024/2025.

C. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan yaitu.

1. Pra-Penelitian

- a. Melakukan penelitian pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung, kecamatan Talang Padang untuk bertemu kepala sekolah, peserta didik serta pendidik. Penelitian melakukan observasi mengenai keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian. Peneliti melakukan observasi Bersama kepala sekolah dan wali kelas IV A dan IV B untuk mengidentifikasi masalah sekitar dan kendala yang dihadapi pendidik selama proses pembelajaran.

- b. Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
- c. Peneliti Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.
- d. Melakukan pengujian terhadap instrumen yang telah disusun.
- e. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan juga reliabel untuk nantinya dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- f. Menyusun pemetaan Tujuan Pembelajaran(TP), dan Modul Ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan non eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional.
- c. Memberikan tes terakhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Akhir

- a. Mengolah hasil *pretest* dan *Posttest* data kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Menginterpretasi hasil analisis data kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Menarik Kesimpulan berdasarkan hasil analisis.
- d. Membuat laporan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah objek yang menjadi suatu perhatian yang akan diamati populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek atau subjek yang mempunyai kualitas terhadap karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya ditarik Kesimpulan(Sugiyono, 2013).

Tabel 3. Populasi Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung

No.	Jumlah rombel	Kelas	Peserta didik		Jumlah
			P	L	
1.	1	I	12	6	18
2.	2	II	17	18	35
3.	1	III	16	13	29
4.	2	IV	22	18	40
5.	2	V	16	15	31
6.	2	VI	14	18	32
Total peserta didik			97	88	185

Sumber Data: Diolah dari hasil pra penelitian tanggal 20 November 2024

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek yang akan diteliti. Penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung. Data dapat dilihat di lampiran 43 (halaman 169).

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive sampling. *Purposive sampling* adalah Teknik yang dilakukan penulis sesuai dengan kriteria-kriteria atau pertimbangan-pertimbangan tertentu. Kriteria yang ditetapkan yaitu berdasarkan karakteristik peserta didik yang homogen atau sama, oleh karena itu penulis menetapkan sampel di kelas IV yang mana kemampuan atau karakteristik peserta didik nya IV A untuk kelas kontrol dan IV B untuk kelas eksperimen.

Tabel 4. Sampel kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Banding Agung

Kelas	Jumlah peserta didik	KKTP	Nilai	Jumlah peserta didik	Presentase
IV A	20		>75	5	25%
			<75	15	75%
IV B	20	75	>75	3	15%
			<75	17	85%
Total peserta didik				40	

Sumber Data: Diolah dari hasil pra penelitian tanggal 20 November 2024.

E. Variabel Penelitian

Sudah menjadi hal yang pasti bahwa setiap penelitian harus memiliki variabel. (Sugiyono, 2013), menyatakan bahwa variabel pada dasarnya merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga didapat informasi dan kemudian ditarik Kesimpulan. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan perubahan, sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013). Berikut uraian penelitian yang akan dilaksanakan.

1. Variabel Bebas(*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* (X).

2. Variabel Terikat(*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual ini adalah penarikan batasan suatu penjelasan konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual ini adalah:

a. Model pembelajaran RADEC

Model pembelajaran RADEC adalah suatu model mengajar yang dilakukan oleh pendidik membuat peserta didik aktif dan membangun pengetahuan peserta didik. Diterapkan berdasarkan perlakuan dalam melaksanakan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik (peneliti) dengan terbagi menjadi beberapa tahap yaitu *Read* (membaca), *Answer* (menjawab), *Discuss* (berdiskusi), *Explain* (menjelaskan), dan *Create* (mengkreasi). Model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* untuk dapat meningkatkan tahapan model pembelajaran RADEC dalam tahapan menjawab atau Answer(A) membantu dalam melaksanakan pembelajaran yang berjalan lebih maksimal.

b. Hasil belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dimiliki pada diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dan dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah aspek kognitif.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mendefinisikan objek yang akan dilakukan penelitian, dan juga menambahkan informasi dari batasan variabel dalam penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah.

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model pembelajaran RADEC terbagi ke beberapa tahap dalam pembelajarannya yaitu.

- 1) Tahap Membaca atau *Read* (R)
Pada tahap ini peserta didik menggali informasi dari berbagai sumber baik buku, sumber informasi cetak lainnya dan informasi lain seperti internet agar terbimbing dalam menggali informasinya siswa dibekali dengan pertanyaan-pertanyaan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipelajari.
- 2) Tahap Menjawab atau *Answer* (A)
Pada tahap ini siswa menjawab pertanyaan yang disediakan pada media *Question Card* berdasarkan pengetahuan yang diperoleh pada tahap *Read* (R).
- 3) Tahap Berdiskusi atau *Discuss* (D)
Pada tahap ini siswa berkelompok mendiskusikan jawaban atas pertanyaan atau hasil pekerjaan yang telah mereka kerjakan di luar kelas atau di rumah secara mandiri sebelum pertemuan di kelas dilakukan.
- 4) Tahap Menjelaskan atau *Explain* (E)
Pada tahap ini, dilakukan kegiatan presentasi secara klasikal. Materi yang dipresentasikan melingkupi seluruh indikator pembelajaran aspek kognitif yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.
- 5) Tahap Mengkreasi atau *Create* (C)
Pada tahap ini guru menginspirasi siswa untuk belajar menggunakan pengetahuan yang sudah dikuasainya untuk mencetuskan ide-ide atau pemikiran yang sifatnya kreatif.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar yang akan dinilai adalah hasil belajar kognitif level C3 berjumlah 7 soal, C4 berjumlah 6 soal, dan C5 berjumlah 7 soal pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV. Hasil belajar tersebut berupa nilai pilihan ganda yang diperoleh dari hasil pretes dan postes pada soal yang berjumlah 20 soal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Pemilihan teknik dan juga alat pengumpulan data harus sesuai dengan metode penelitian yang dipilih yaitu teknik tes dan non tes.

1. Teknik Tes

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui tes yang dimana menggunakan teknik tes dengan cara memberikan tes di awal sebelum pembelajaran dimulai yaitu berupa *pretest* selanjutnya memberikan tes kembali di akhir pembelajaran berupa *posttest*. Adapun kisi-kisi soal yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen tes

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Penilaian	Sub Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
Mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan Upaya pelestariannya.	Mengklasifikasi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman dalam berbagai kebudayaan dari berbagai daerah dan bagaimana melestarikannya.	Mengklasifikasi	C3	1,2,3, 4,5	5
		Mengurutkan	C3	6,7,8, 9,10	5
	Membandingkan berbagai kebudayaan dari berbagai daerah dan bagaimana manfaat terhadap keberagaman.	Membandingkan	C5	11,12, 12,13, 14,15	5
		Memilih	C5	16,17, 18,19, 20	5
	Menyimpulkan sikap dalam keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya.	Menganalisis	C4	21,22, 23,24, 25	5
		Menyimpulkan	C4	26,27, 28, 29, 30	5
Jumlah					30

Sumber : Analisis peneliti

2. Teknik Non Tes

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan teknik observasi. Teknik observasi dilakukan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat penelitian yang dipilih, contohnya kondisi sekolah,

melihat proses pembelajaran yang dilaksanakan di lokasi tujuan penelitian.

Tabel 6. Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran RADEC

No	Langkah dan Aktivitas Pendidik yang Diamati	Kualitas			
		1	2	3	4
1	Tahap Membaca atau Read (R) Pendidik memberikan bahan bacaan dan mengarahkan peserta didik untuk membaca secara mandiri.	Pendidik tidak memberikan bahan bacaan atau arahan membaca.	Pendidik memberikan bahan bacaan tetapi tidak memberikan arahan membaca.	Pendidik memberikan bahan bacaan, namun kurang memberi penekanan pemahaman isi bacaan.	Pendidik memberikan bahan bacaan arahan membaca serta membimbing pemahaman isi bacaan.
2	Tahap Menjawab atau Answer (A) Pendidik Menyusun dan memberikan pertanyaan berbasis bacaan menggunakan media <i>Question Card</i> .	Pendidik tidak memberi pertanyaan atau <i>Question Card</i> .	Pendidik memberikan media <i>Question Card</i> tetapi pertanyaan tidak sesuai dengan bacaan..	Pendidik memberikan media <i>Question Card</i> yang relevan namun belum memfasilitasi umpan balik.	Pendidik memberikan media <i>Question Card</i> yang relevan dan memfasilitasi umpan balik serta klarifikasi jawaban.
3	Tahap Berdiskusi atau Discuss (D) Pendidik memfasilitasi diskusi kelompok terkait bacaan dan jawaban peserta didik.	Pendidik tidak memfasilitasi diskusi.	Pendidik membentuk kelompok tetapi tidak membimbing diskusi.	Pendidik memfasilitasi diskusi namun belum optimal dalam membimbing arah diskusi.	Pendidik memfasilitasi dan membimbing diskusi secara aktif dan terarah.
4	Tahap Menjelaskan atau Explain (E) Pendidik memberikan penjelasan, menguatkan, dan meluruskan pemahaman peserta didik	Pendidik tidak memberikan penjelasan atau penguatan setelah diskusi.	Pendidik hanya memberikan penjelasan singkat tanpa meluruskan miskonsepsi.	Pendidik memberikan penjelasan dan penguatan, namun belum menyeluruh.	Pendidik memberikan penguatan, dan meluruskan pemahaman secara menyeluruh dan interaktif.

No	Langkah dan Aktivitas Pendidik yang Diamati	Kualitas			
		1	2	3	4
5	Tahap Mengkreasi atau Create (C) Pendidik memberi tugas atau proyek untuk menciptakan karya berdasarkan pemahaman materi.	Pendidik tidak memberikan tugas atau proyek.	Pendidik memberikan tugas tetapi tidak sesuai dengan materi.	Pendidik memberikan tugas yang sesuai, namun tidak memberi arahan yang jelas.	Pendidik memberikan tugas yang sesuai, memberi arahan jelas, dan membimbing proses pembuatan karya.

Sumber : Adopsi Sopandi, W, (2021).

Keterangan

Tabel 7. Klasifikasi tingkat kesukaran

Interval	Kategori
<50	Kurang
50-59	Cukup
60-79	Baik
≥80	Baik Sekali

Sumber: Sopandi, W, (2021).

H. Uji Prasyarat Instrumen Tes

Instrumen pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

1. Bentuk Instrumen

Bentuk instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen tes yang dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes pilihan ganda yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik mengenai manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya dengan butir soal yang dijawab dengan benar, skor 0 untuk soal yang dijawab salah.

2. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran. Dalam pengujiannya menggunakan *uji pearson product moment*. Uji validitas ini akan dilakukan sampel *Three out* yang diambil dari anggota sampel diluar sampel yang diteliti.

Rumus Validitas :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah butir soal

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total

Untuk mengetahui apakah butir soal tersebut valid atau tidak valid terdapat dalam *table statistic product moment* dari *pearson* dengan db (derajat bebas) = N – 1 pada taraf signifikan 5%. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir tes tersebut tidak valid, namun apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir tes tersebut valid. Penelitian ini uji validitas diuji dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*.

Tabel 8. Klasifikasi validitas soal

No	Nilai Tabel	Keterangan
1	$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid
2	$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
3	$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
4	$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
5	$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
6	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013).

Validitas instrumen tes merupakan alat evaluasi yang terdiri dari soal pilihan ganda ditentukan oleh jumlah peserta didik yang menjawab. Jumlah soal yang diuji adalah 30 soal. Setelah uji coba soal selesai, rumus korelasi *product moment* digunakan untuk menganalisis validitas butir soal.

Tabel 9. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen soal

No	No. Soal	Validitas	Jumlah Soal
1	2,4,5,7,8,9,10,11,13,14,15, 16,19,20,21,22,24,27,29,30	Valid	20
2	1,3,6,12,17,18,23,25,26,28	Tidak Valid	10

Sumber: hasil penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 9, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes, diperoleh 20 soal pilihan ganda yang valid. Selanjutnya soal tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Perhitungan uji validitas dapat dilihat pada(lampiran 21 halaman 136).

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilaksanakan dalam rangka untuk mengetahui tingkat ketepatan tes yang digunakan. Soal tes yang memberikan hasil yang relatif sama (konsisten), apabila diberikan kepada subjek yang sama walaupun berbeda orang, waktu, dan tempat maka tes tersebut dapat dikatakan reliabel. Untuk mengetahui tingkat reliabilitas tes yang dapat dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*. Menentukan kriteria suatu instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas $\geq 0,60$.

Tabel 10. Kriteria reliabilitas soal

No	Koefisien Reliabilitas	Kategori
1	$0,00 \leq r_i < 0,20$	Sangat Rendah
2	$0,21 \leq r_i < 0,40$	Rendah
3	$0,41 \leq r_i < 0,60$	Cukup
4	$0,61 \leq r_i < 0,80$	Tinggi
5	$0,81 \leq r_i < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto. (2013)

Hasil dari uji reliabilitas instrumen tes soal, diperoleh $r_{11} = 0,882$ dengan kategori Sangat tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 23(halaman 137).

4. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dapat didefinisikan sebagai proporsi peserta didik tes yang menjawab benar. Tujuan dilakukan uji tingkat kesukaran yaitu untuk mengkaji butir-butir tes berdasarkan tingkat kesulitannya, apakah soal tersebut dikategorikan mudah, sedang, ataupun sukar. Uji tingkat kesukaran dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*.

Rumus Tingkat Kesukaran:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik menjawab soal itu dengan benar

J_s = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 11. Klasifikasi tingkat kesukaran

Interval	Kategori
0,00 – 0,19	Sangat sukar
0,20 – 0,39	Sukar
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Mudah
0,80 – 1,00	Sangat mudah

Sumber: Arikunto. (2013)

Analisis kesukaran soal dilakukan pada 20 butir soal tes kognitif pilihan ganda dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Excel*. Tujuan analisis ini adalah untuk mengkaji butir-butir tes berdasarkan tingkat kesulitannya.

Tabel 12. Hasil analisis kesukaran soal

No.	Indeks Kesukaran	Kategori Kesukaran	Jumlah
1	5,6,16,19	Mudah	4
2	1,3,7,9,10,11,13,14,15,17,18,20	Sedang	12
3	2,4,8,12	Sukar	4

Sumber: Hasil penelitian 2025

Berdasarkan tabel 12, hasil perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal diperoleh 4 soal dikategorikan mudah, 12 soal dikategorikan sedang, dan 4 dikategorikan sukar. Perhitungan analisis taraf kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 25(halaman 140)

5. Uji Daya Beda

Tujuan uji daya beda yaitu untuk mengetahui tiap butir soal yang mampu membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada pada kelompok tes. Penelitian ini untuk menguji daya beda soal menggunakan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*.

Rumus daya beda:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

- D = Daya beda
- J = Jumlah peserta tes
- J_A = Banyaknya peserta kelompok atas
- J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah
- B_A = Banyaknya peserta didik yang menjawab benar pada kelompok atas
- B_B = Banyaknya peserta didik yang menjawab benar pada kelompok bawah
- P_A = Proporsi kelompok atas yang menjawab benar
- P_B = Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 13. Klasifikasi daya pembeda

Interval	Kategori
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali

Sumber: Arikunto. (2013)

Analisis daya beda dilakukan pada 20 butir soal tes kognitif pilihan ganda dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Excel*. Tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui sejauh mana setiap soal mampu membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah.

Tabel 14. Hasil analisis daya beda soal

No.	Indeks Nomor Soal	Kategori Daya Beda	Jumlah
1	9,13,15,20,24,27	Cukup	6
2	4,5,7,8,10,11,14, 16,19,21,22,29,30	Baik	13
3	2	Baik Sekali	1

Sumber: Hasil penelitian 2025

Berdasarkan soal yang sudah diuji instrumen maka soal tersebut dihitung dengan menggunakan uji daya beda berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil perhitungan analisis taraf daya beda soal diperoleh 6 soal yang cukup, 13 soal yang baik dan 1 soal yang dikategorikan baik sekali. (lampiran 27 halaman 141)

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Adapun Langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Peningkatan pengetahuan yang diukur melalui keterampilan proses ilmiah hasil belajar kognitif sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dilakukan menggunakan *N-Gain* (*Normalized gain*). Untuk mengetahui adanya peningkatan tersebut dapat digunakan rumus berikut.

$$< g > = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{Max} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

$< g >$	= Nilai peningkatan (<i>N-Gain</i>)
$S_{posttest}$	= Nilai <i>Posttest</i>
$S_{pretest}$	= Nilai <i>Pretest</i>
S_{Max}	= Nilai maksimal

Tabel 15. Kategori *N-Gain*

<i>N-Gain</i>	Kategori
$\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 - 0,70$	Sedang
$< 0,30$	Rendah

Sumber: Arikunto. (2018)

b. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak. Data yang normal merupakan salah satu syarat untuk dilakukannya uji parametrik. Uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Excel* dengan $\alpha=0,05$. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini normalitas data diuji dengan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*.

Rumus Uji Normalitas:

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

 X_i = Skor $\bar{X}$ = Nilai rata-rata hitung (*mean*)

S = Simpangan baku

Sumber : Muncarno, (2017)

c. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji ini digunakan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan. Dengan cara dilakukan membandingkan varian data terbesar dibagi varian data terkecil, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dalam penelitian ini pengujian

homogenitas menggunakan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*.

Rumus Uji Homogenitas

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Nilai F_{tabel} untuk signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu $dk_1 = dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_2 = dk_{penyebut} = n_b - 1$.

Keterangan:

n_a = Banyaknya data kelompok varian terbesar (pembilang)

n_b = Banyaknya data kelompok varian terkecil (penyebut).

Sumber : Muncarno, (2017)

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh dan perbedaan penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hipotesis statistik sebagai berikut.

$H_a (1)$ = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

$H_0 (1)$ = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

$H_a (2)$ = Terdapat perbedaan hasil belajar penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* dengan penggunaan model pembelajaran RADEC terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

$H_0 (2)$ = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* dengan penggunaan model pembelajaran RADEC terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji Regresi Linier Sederhana dilakukan untuk mengambil Keputusan bahwa ada pengaruh atau tidak antara penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* dengan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Dalam penelitian ini uji hipotesis Uji Regresi Linier Sederhana menggunakan bantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*.

Rumus Uji Hipotesis

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$a = \frac{\sum Y - \sum X}{n}$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Sumber: (Muncarno, 2017)

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel terikat (baca Y topi) subjek variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika $X=0$

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_a diterima artinya signifikan.

Dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_a ditolak artinya tidak signifikan. Dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$.

b. Uji t

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan memperhatikan nilai *pretest* dan *posttest*. Uji t digunakan dalam mengukur dua set data yang sama sebelum dan sesudah diberi perlakuan untuk mengetahui perbedaannya. Uji *paired sample t-test* diukur dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}} \text{ dengan } \bar{D} = \frac{\sum (x_j - x_i)}{\sum n} \text{ dan } SD = \sqrt{S^2}$$

$$S^2 = \frac{1}{N-1} \sum_{i=1}^N ((x_j - x_i) - \bar{D})^2 \text{ atau } S^2 = \frac{\sum fi(xi - \bar{x})^2}{n}$$

Keterangan:

- t_{hitung} = Uji *Paired sample t-test*
- $\bar{D}$ = Rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2
- SD = Standar deviasi pengukuran 1 dan 2
- N = Jumlah sampel
- S^2 = varians

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Taraf signifikan $\alpha = 5\% = 0,05$.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Tantangan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar salah satunya adalah belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik sehingga yang dibutuhkan yaitu pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. memperkuat teori dalam kajian pustaka yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis aktivitas dan media visual dapat mempermudah pemahaman konsep, meningkatkan partisipasi aktif, dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*. Hasil penelitian kelas IV SD Negeri 2 Banding Agung, menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar peserta didik. dibuktikan dengan hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan $F_{hitung} = 6,73 > F_{tabel} = 4,99$. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi (75,5) dibandingkan dengan kelas kontrol (67). Uji-t juga menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $7,248 > 2,021$ untuk kelas eksperimen, dan $3,595 > 2,021$ untuk perbandingan antar kelas.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas, maka dapat disajikan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar, sebagai berikut.

1. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* dan pendidik perlu memantau proses pembelajaran secara aktif untuk memastikan bahwa model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* berjalan efektif, pendidik juga dapat memberikan umpan balik kepada peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam penggunaan perangkat pembelajaran berupa model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* dapat lebih optimal diterapkan dalam proses belajar mengajar.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi penulis yang akan melakukan penelitian di bidang ini disarankan untuk menguji pengaruh model pembelajaran RADEC berbantuan media *Question Card* pada tingkat pendidikan lain, seperti SMP, SMA, atau perguruan tinggi. Hal ini akan memperluas pemahaman tentang penerapan model ini di berbagai konteks serta dapat menggabungkan model pembelajaran RADEC dengan media lainnya. Gunakan pengujian lainnya tidak hanya menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji t saja. Evaluasi yang digunakan sebaiknya mengukur aspek lainnya seperti afektif dan psikomotorik. Selain itu, studi di masa mendatang dapat memperluas cakupan dengan membandingkan pengaruh berbagai media pembelajaran yang menguatkan model pembelajaran RADEC, seperti *flipchart*, *poster edukatif*, *worksheet*, atau *wordwal* guna mengidentifikasi pendukung yang memperkuat model pembelajaran RADEC yang paling optimal dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, D.D., Subekti, E.E., S. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 113–120.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v3i2.955>
- Ananda, R., & Hayati, F. 2020. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Puskra MJ.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VD). Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Arizka, N., & Khairuna, K. 2022. The effect of the team games tournament learning model assisted by question card media on student learning outcomes. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(3), 260.
<https://doi.org/10.20527/bino.v4i3.13874>
- Dahri, N. 2022. *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model pembelajaran abad 21*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 1, 1–110.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. 2023. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Halimah, N., & Adiyono. 2022. Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 2(Februari), 160–167. <https://literindo.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>.
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. 2024. *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT Sonpedia publishing Indonesia.

- Harmianti, Irmawanty, & Muh. Erwinto Imran. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Radec Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Inpres 7/83 Bune Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. *Journal Innovation In Education*, 1(3), 88–98. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i3.211>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. 2019. Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://www.researchgate.net/publication/305320484>
- Huda, M. 2017. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ilma, R. N., Setyowati, R., & Mulyani, S. 2024. Pengaruh model. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 2548–6950. <https://www.scioteka.caf.com/bitstm/handle/>
- Indah, K. & Prawijaya, S. 2024. Pengaruh Model Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN 026793 BINJAI. *Jurnal Sekolah Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan Sural*, 8(4), 657 – 663. <https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/widya/article/view/243>
- Indrawati, M. & Sari, Y. I. 2024. Pengaruh Model Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V S Ekolah Dasar. *Jurnal penelitian dan pendidikan IPS. Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 1(18), 40–48. <https://doi.org/10.21067/jip.v18i1.9902>
- Irawan, A. S., Tursinawati, T., & Safiah, I. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Read, Answer, Discuss, Explain, and Create (Radec) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V Sd Negeri 29 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 12(1), 66–81. <https://doi.org/10.24815/pear.v12i1.38795>
- Katharina. B, Sunimbar, M. R. L. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take And Give Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Topik C Manfaat Keberagaman Dan Melestarikan Keberagaman Budaya SD Negeri Naikoten 1 Kupang. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 2(3). <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>.

- Kemendikbud. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. Merdeka Mengajar*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2022.
- Kemdikbud. 2024. *Rapor Pendidikan Indonesia. Berdasarkan data pendidikan tahun 2023*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2024.
- Kemendikbudristek. 2022. *Literasi Membaca, Peringkat Indonesia di PISA 2022. Laporan Pisa Kemendikbudristek*, 1–25. Kementerian pendidikan kebudayaan riset dan teknologi 2022.
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. 2022. Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>
- Kusumawati, N. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87–100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>
- Laelasari, A. 2019. Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Berbagai Keragaman Suku Di Indonesia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping. *Jurnal Penelitian Guru*. 02(02), 294–305. <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/JPG/article/view/542>
- Lubis T. A, Rizka H. L, Ramadhan N. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) Terhadap Hasil Belajar IPA pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD Negeri 101932 Perbaungan Tahun Pelajaran 2. 3(2)*, 145–149. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i2.1502>
- Martiasari, A., & Kelana, J. B. 2022. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Manipulatif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i1.10356>
- Mayasari, A., & Arifudin, O. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multididiplin Ilmu[Al-Kamil]*, 1(1), 47–59. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/Alkamil/article/view/419>

- Mulyani, P. K., & Sholikha, S. N. 2024. Pengembangan Buku Ajar Keragaman Budaya Kota Solo untuk Materi IPS Kelas IV. *Jurnal Sinektik*, 7(1), 112–119. DOI: <http://dx.doi.org/10.33061/js.v7i1.10827>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Gruop.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *journal unsika*, 659–663. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Nauli, P., Mario, J., Febrina, A., Sambas, P. N., & Fatchurrohman, M. 2022. *Model-Model Pembelajaran*. Serang Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Nurhasanah, S. S., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPAS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1628–1634. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1195>
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. 2023. Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 1–23. <https://www.google.co.id/books/edition/?hl=en&gbpv=1&dq>
- Renata, Y. A., Maruti, E. S., & Samsiyah, N. 2023. Pengaruh model cooperative learning tipe think pair and share (TPS) berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Ramadhanti, D. 2024. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. September*. Pekanbaru: ResearchGate.
- Riani, D. O., Putra, R. W. Y., Leni, N., & Shodiq, A. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media Question Card Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3277–3286. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1412>
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Evaluasi Hasil Belajar. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Rohima, N. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>

- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. 2023. *Buku-Referensi-Model-Model-Pembelajaran-Inovatif*. Lampung: Yayasan Kita Menulis
- Sabri, S., Lubis, G. S., & Theresia, M. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Indahnya Keberagaman Budaya Di Negeriku Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Kelas Iv Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 123–127.
<https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Salsabila. K. A., Sulistyowati, I., & Satianingsih, R. 2023. Pengaruh Model Pjbl Berbantuan Media Papan Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman Karakteristik Individu Kelas Ii Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 163–170.
<https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p163-170>
- Sartika, S. B. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Widina Media Utama
- Setiawan, H., Fanani, S., & Cahyono, E. F. 2023. Pemahaman Santri Griya Khadijah Terhadap Wakaf Produktif Dengan Pendekatan Taksonomi Bloom. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis Islam*, 6(1), 123–136.
<https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran*. Palangka Raya: CV. Widina Media Utama
- Sopandi, W. 2021. *Model Pembelajaran RADEC: Teori & Implementasi di Sekolah*. Depok: Upi Press
- Sugiyono. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Sustainability (Switzerland)*. Bandung :Alfa Beta (Vol. 11, Issue 1).
- Sukmawati, W.. 2023. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara (Vol. 7, Issue 2).
- Syifani, A., Sujana, A., & Ali, E. Y. 2024. Pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap kemandirian belajar dan pemahaman konsep siswa kelas V sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 554–560. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091>
- Tukiran, T., Efi. M. F.,. 2011. Finish.Pdf. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Purwokerto: Alfa Beta (Vol. 1, Issue 1).

- Tambunan, N., Siregar, E. Y., & Harahap, M. S. 2020. Efektivitas Model Pembelajaran kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA Negeri 1 Angkola Selatan. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 3(1), 61–68. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Titin, M., Qomario, & Nureva. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Radec Terhadap. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 140–152. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2672>
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P.P., Apsari, R. A. 2019. *Belajar dan Pembelajaran. PT Rajagrafindo Persada.*
- Wardana, & Djamaludin, A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran.* Sulawesi Selatan: *CV Kaaffah Learning Center.*
- Widhayanti, A., Abduh, M., Guru, P. P., & Surakarta, U. M. 2021. Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.975>
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., S. F. 2020. Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Vol. 11, Issue 1).
- Yolandha, C. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, And Create) Berbantuan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Ips Kelas V Di Min 10 Bandar Lampung.* 6(1), 123–136. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/35425>