

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model

Secara etimologi kata model berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model itu sendiri dapat dipandang dari tiga jenis kata yaitu: a) kata benda, sebagai kata benda model memiliki arti sebagai representasi atau gambaran; b) kata sifat, sebagai kata sifat model memiliki arti ideal, contoh, dan teladan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah model mengandung makna pola, contoh, acuan, ragam, dan lain sebagainya dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan; c) kata kerja, sebagai kata kerja model berarti memperagakan, mempertunjukkan, dan memperlihatkan (Abas Asyafah, 2021,21).

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Melalui kegiatan yang telah di desain dengan baik, anak belajar tidak memiliki beban seolah mereka dipaksa belajarnya. Itu sebabnya model pembelajaran dikelompokkan menjadi model yang bersifat individualistik dan model pembelajaran kelompok. Selain itu juga model pembelajaran didesain memperhatikan tipe belajar anak, ada yang bertipe visual dan ada pula yang bertipe auditif (Hamzah B. Uno & dkk, 2021, 227).

Selanjutnya Joyce dan weil (1992:1) sebagaimana dikutip Trianto (2021:51-52) mengemukakan bahwa: " model mengajar merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu, mereka juga mengajarkan bagaimana mereka belajar.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk melakukan rekayasa pedagogik agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui peserta didik dengan baik, tidak dalam suatu kondisi belajar yang memaksa peserta didik untuk mengikuti apa yang diinterfensi guru. Model pembelajaran sangat penting diciptakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik (Hamzah Uno & dkk, 2021: 227). Untuk memilih model dalam pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan disampaikan atau diajarkan terhadap peserta didik, juga dipengaruhi oleh tujuan yang hendak dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik (Trianto, 2021: 54).

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Dalam buku yang berjudul “164 Model Pembelajaran Kontemporer” Oleh Dr. Amin, S.Pd., M.Si., dan Linda Yurike Susan Sumendap, M.Pd. · 2022. Menjelaskan beberapa jenis-jenis model pembelajaran yaitu:

1) Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model discovery learning adalah proses pembelajaran di mana peserta didik tidak disajikan dalam bentuk final, tetapi diharapkan mengorganisasikan secara mandiri. *Discovery learning* lebih fokus kepada menemukan konsep yang belum diketahui sebelumnya. (Purba, 2020)

2) Model pembelajaran advokasi.

Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered advocacy learning*) sering diidentikkan dengan proses debat yang menuntut para peserta didik terfokus pada topik yang telah ditentukan sebelumnya dan mengajukan pendapat yang bertalian dengan topik tersebut.

3) Model pembelajaran *beach ball*.

Model pembelajaran merupakan salah satu pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang menuntut adanya kerjasama antar anggota kelompok dan juga menciptakan setiap anggota kelompok untuk disiplin, karena hanya orang yang memegang bola yang berhak berbicara.

4) Model pembelajaran *buzz group*.

Model pembelajaran ini merupakan suatu penyajian bahan dimana guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-6 orang untuk mengadakan diskusi

guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan masalah.

5) Model pembelajaran bermain jawaban.

Model pembelajaran ini akan membuat siswa merasa gembira. Siswa akan dihadapkan oleh suatu tantangan yang berupa masalah dan bersifat kompetisi. Selain itu, siswa juga akan berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang mereka pikirkan.

6) Model Pembelajaran *Collaborative Learning*.

Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik secara bersama-sama, kemudian memecahkan suatu masalah secara bersama-sama pula dan bukan belajar secara individu, pembelajaran ini menunjukkan akan adanya distribusi kecerdasan antara peserta didik satu kepada peserta didik yang lainnya ataupun sebaliknya selama proses pembelajaran kolaboratif berlangsung.

7) Model pembelajaran *concept mapping*.

Model pembelajaran ini merupakan Model pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengorganisasi materi pelajaran yang telah dipelajari dengan hubungan antar komponen.

8) Model pembelajaran *contextual teaching and learning (CTL)*.

Model pembelajaran ini merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara utuh agar dapat menemukan materi yang dipelajari serta menghubungkannya

dengan situasi kehidupan nyata untuk diterapkan dalam kehidupan mereka, baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.

9) Model Pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)*

Model Pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* merupakan model pembelajaran yang membuat peserta didik belajar secara mandiri. Model ini mempunyai sintaks yang dapat memberikan dorongan bagi peserta didik untuk secara produktif dan aktif dalam mengungkapkan suatu pendapat, menyangga atau bertanya, mencari Solusi dan menciptakan suatu yang baru

10) Model Pembelajaran *Jigsaw*

Model pembelajaran ini merupakan sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok peserta didik dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam peserta didik dan peserta didik tersebut bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri..

11) Model Pembelajaran *Make A Match*.

Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran kelompok yang memiliki dua anggota kelompok, masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangannya.

c. **Manfaat model pembelajaran**

Model pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mengubah perilaku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan, tetapi juga berfungsi untuk mengembangkan dan memperbaiki berbagai aspek kemampuan yang bersangkutan dengan proses pembelajaran. Pada dasarnya model pembelajaran memiliki fungsi sebagai pedoman atau acuan bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Ini menandakan bahwa ketika sebuah model pembelajaran diterapkan maka secara otomatis model pembelajaran akan menjadi instrumen bagi para pendidik untuk menggerakkan aktivitas pembelajaran. (Dini Rosdiani, 2012: 19-20). sebagaimana dikutip Dasep Bayu Ahyar, dkk, (2021)

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

a. **Pengertian Model Pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)***

Model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* adalah model inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik pendidikan di Indonesia (Tulljanah & Amini, 2021). Nama model ini diambil dari sintak pembelajarannya yakni *Read, Answer, Discuss, Explain, Create*. Model ini adalah perkembangan terbaru dalam pendidikan yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan, nilai, dan pengetahuan literasi yang diperlukan untuk berkembang di abad ke-21, serta membantu mereka berhasil dalam ujian standar yang diselenggarakan di sekolah (Pratama et al., 2020).

Model *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* juga merupakan model pembelajaran yang membuat peserta didik belajar secara mandiri. Model ini mempunyai sintaks yang dapat memberikan dorongan bagi peserta didik untuk secara produktif dan aktif dalam mengungkapkan suatu pendapat, menyangga atau bertanya, mencari Solusi dan menciptakan suatu yang baru (Suryana et al., 2021).

Model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* sangat berkaitan erat dengan kemampuan kreativitas ilmiah dimana merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa dalam menghadapi tuntutan abad-21.

Karena pada tahap akhir model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* adalah tahap *Create* yang berarti mencipta. Kegiatan dalam tahap ini bertujuan untuk mengembangkan ide-ide kreativitas ilmiah siswa dalam kegiatan pembuatan produk. Pembuatan produk ini tidak dibatasi oleh guru. Dalam artian guru membebaskan siswa untuk mewujudkan ide kreativitasnya dalam menciptakan sebuah karya. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* dapat meningkatkan kreativitas ilmiah siswa (Pratama et al., 2020).

b. Karakteristik Model Pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)*

Karakteristik Model Pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* yang tidak hanya mampu membangun pemahaman konsep namun juga dapat membangun keterampilan abad 21. Adapun karakteristik yang dimiliki

menurut H. Handayani et al. (2020) adalah; 1). Model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam setiap proses pembelajaran; 2). Model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri; 3). Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) menghubungkan apa yang diketahui peserta didik dengan materi yang dipelajari; 4). Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) menghubungkan materi dengan kehidupan nyata atau isu-isu kontemporer; 5). Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, mengajukan ide dan menyampaikan kesimpulan; 6). Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) memberi peluang peserta didik untuk memahami terlebih dahulu materi ajar sehingga lebih siap untuk mengeksplorasi materi pembelajaran.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*)

Model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) adalah model pembelajaran yang mudah untuk diikuti dan diterapkan oleh pendidik. Model ini memiliki langkah: *Read, Answer, Discuss, Explain, dan Create* yang mendorong peserta didik memiliki keterampilan tinggi untuk memahami materi dengan proses inquiri, kolaborasi, dan komunikasi. Berikut langkah-langkah dari model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) dapat dijabarkan sebagai berikut (Sopandi, W., dkk, 2022).

- 1.) Membaca (*Read*), Pada tahap ini, siswa membaca informasi dari berbagai sumber, termasuk buku, sumber informasi cetak lainnya, dan internet. Untuk membantu siswa dalam memahami informasi, pertanyaan pra-pembelajaran diberikan. Tahapan ini jelas sangat memperhatikan tuntutan yang ada di Indonesia yaitu tingkat literasi; siswa membaca informasi dari bahan bacaan yang diberikan oleh guru sesuai dengan tujuan dan indikator yang telah ditetapkan.
- 2.) Menjawab (*Answer*), Siswa menanggapi pertanyaan pra-pembelajaran berdasarkan pada pemahaman mereka yang didapatkan dari kegiatan read. Pertanyaan pra-mengajar disusun dalam lembar kerja. Kegiatan answer ini adalah untuk menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki pemahaman yang baik tentang konten sebelum pembelajaran dimulai. Sehingga proses pembelajaran selanjutnya dapat ditekankan pada konsep-konsep yang belum dipahami siswa.
- 3.) Diskusi (*Discuss*), Siswa mendiskusikan jawaban mereka untuk pertanyaan pra-pembelajaran dalam kelompok. Siswa diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena mereka memiliki bahan yang cukup untuk didiskusikan dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- 4.) Menjelaskan (*Explain*), Pada tahap ini siswa melakukan presentasi. Siswa dapat memperkuat keterampilan mengevaluasi mereka pada tahap ini. Siswa terlibat dalam pembelajaran komunikatif, di mana mereka dapat mengevaluasi teman-temannya dengan menanggapi hasil diskusi dalam kelompok lain.

5.) Membuat (*Create*), Guru mendorong siswa untuk menggunakan informasi yang mereka peroleh untuk menghasilkan ide atau pemikiran yang kreatif. Pada tahap ini, siswa didorong untuk menuangkan ide kreatifnya ke dalam sebuah karya. Model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran dan mengembangkan kemampuan mencipta (Sopandi,dkk, 2020). Rangkaian tahapan yang ada pada model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) sangat berpotensi meningkatkan pemahaman. Peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal ini tentunya akan berdampak pada peningkatan kreativitas siswa (Saodah, Mulyasari & Rahman, 2023).

d. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*)

1) Kelebihan Model Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*)

Terdapat kelebihan dan kekurangan pada model pembelajaran *RADEC*(*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*). Kusumaningpuri dan Fauziati (2021: 104) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) yaitu: guru mampu mendesain model yang digunakan agar proses pembelajaran menjadi menarik, dapat meningkatkan kinerja berpikir kritis peserta didik, kemampuan menganalisa dan membaca peserta didik meningkat, meningkatkan kerja sama kelompok, dan sintaks yang mudah ditangkap oleh pemahaman seorang pendidik.

2.) Kekurangan Model Pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)*

Kekurangan model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* menurut Sopandi, dkk. (2021: 23), di antaranya yaitu: memerlukan ketersediaan bahan bacaan sebagai sumber belajar mandiri peserta didik, dan hanya dapat diimplementasikan pada peserta didik yang sudah memiliki kemampuan membaca permulaan. Kekurangan model *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* ini diprediksi dapat berdampingan dengan media *nearpod* dikarenakan guru dapat menyiapkan bahan ajar untuk dibaca oleh peserta didik pada tahap *read* (membaca).

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya telah memiliki kreativitas dalam dirinya, kreativitas akan berkembang jika dilakukan upaya untuk menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Untuk mencapai kreativitas dibutuhkan rasa percaya diri yang tinggi, keingintahuan yang besar, dapat bekerjasama, kemauan serta dorongan untuk dapat menghasilkan gagasan-gagasan yang baru. Para ahli psikologi humanistic menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. (Wulandari, 2014). Sebagaimana dikutip Dadan Suryana, dkk, (2022). Slameto menambahkan bahwa berpikir, memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru merupakan kegiatan yang kompleks dan

berkaitan erat. Suatu masalah biasanya tidak bisa diselesaikan tanpa berpikir, dan banyak masalah membutuhkan Solusi baru dari individual atau kelompok. (Campbell (2020:35) kreativitas adalah kegiatan yang menghasilkan hasil yaitu:

- 1) Baru: inovatif, belum pernah terjadi sebelumnya, agar, menarik, aneh, mengejutkan.
- 2) Berguna: lebih nyaman, lebih praktis, lebih mudah, lebih cepat, mendorong, mengembangkan, melatih, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, membawa hasil yang lebih baik/lebih banyak.
- 3) Dapat dimengerti: Hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat diulangi nanti. Peristiwa yang terjadi begitu saja, tak terduga, unik mungkin baru dan bermanfaat, tetapi lebih merupakan hasil keberuntungan daripada kreativitas.

Membuat sesuatu tidak harus dimulai dengan hal baru, tetapi bisa membuat kombinasi dari hal yang sudah ada. Satu hal yang dapat menentukan kreativitas seseorang adalah kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada.

Kreativitas merupakan kemampuan yang menggambarkan kelancaran dalam berpikir dan mengkolaborasikan atau mencampurkan suatu gagasan. Pada masa usia sekolah dasar anak dapat berpikir logis sehingga dapat memecahkan suatu masalah. Sedangkan menurut Sari (2020) menerangkan bahwa kreativitas adalah suatu proses menggabungkan atau mengkombinasikan suatu hal yang nantinya menjadi suatu yang berguna atau bermanfaat. Kreativitas adalah kemampuan

seseorang untuk menghasilkan gagasan, ide, atau solusi baru dan orisinal dalam menghadapi suatu masalah atau tantangan. Wind Dylanesia. (2023). Kreativitas diperlukan untuk memudahkan siswa memahami topik yang kompleks. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga kreativitas siswa dapat muncul dan pemahaman siswa dapat dengan mudah dipahami.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menggabungkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari yang lain dan dapat membantu seseorang memecahkan suatu masalah. Titu (2020): 182) mengemukakan ciri-ciri kreativitas,

- 1) Kelancaran berpikir, kemampuan menciptakan berbagai pemikiran dengan cepat keluar dari pikiran.
- 2) Keluwesan berpikir, kemampuan untuk menghasilkan banyak pemikiran, pertanyaan maupun jawaban yang berbeda, kemampuan untuk melihat situasi permasalahan dari pandangan yang berbeda. Orang kreatif adalah orang yang fleksibel dalam pemikirannya. Mereka dapat dengan mudah membuang cara berpikir lama dan menggantinya dengan cara berpikir baru.
- 3) Elaborasi, kemampuan untuk mengembangkan gagasan dan menambahkan detail dari suatu objek, ide atau situasi agar lebih menarik.
- 4) Orisinalitas, kemampuan untuk menghasilkan ide yang unik atau ide yang asli.

Pentingnya menanamkan kreativitas pada anak sekolah dasar, siswa yang mempunyai kreativitas belajar dapat memecahkan masalah baik di sekolah, lingkungan keluarga maupun di Masyarakat.

b. Fungsi kreativitas

Kreativitas sangat penting bagi guru dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, menginspirasi siswa, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan menarik bagi siswa. Berikut adalah beberapa fungsi kreativitas menurut Utami Munandar. (2023):

- a. Mewujudkan diri, yang merupakan kebutuhan pokok dalam hidup manusia
- b. Mencari solusi untuk pemecahan masalah
- c. Memberikan kepuasan individu, dan
- d. Meningkatkan kualitas hidup

Berdasarkan fungsi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas dibutuhkan untuk memecahkan masalah kehidupan, memberi solusi atas persoalan-persoalan termasuk di dalam masalah pendidikan.

c. Indikator Kreativitas Belajar

Ada beberapa indikator kreativitas antara lain: Monty dkk dalam Alimuddin (2020).

- 1) Kelancaran (*Fluency*): Kemampuan untuk memunculkan banyak ide, memperhatikan keadaan dan objek setiap saat, dan meningkatkan kepekaan

seseorang terhadap pengamatan dan keinginan untuk belajar atau melakukan studi.

- 2) Keluwesan (*Flexibility*): Memiliki imajinasi yang hidup, atau kemampuan untuk mengilustrasikan atau memahami peristiwa yang belum pernah terjadi.
- 3) Keaslian (*originaly*): Memiliki rasa tantangan dari kemajuan yang memotivasi pemecahan masalah yang menantang dan memiliki ide-ide terbaru dalam berkarya.
- 4) Penguraian (*elaboration*): sifat mengambil resiko, yang membuat orang kreatif, tidak takut gagal atau kritik.
- 5) Perumusan kembali (*redefenition*): sifat menghargai bakat yang berkembang sendiri.

4. Seni Budaya dan Prakarya

a. Pengertian SBdP

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dapat mengajarkan keterampilan artistik, tetapi juga menjadi media untuk memperkenalkan siswa pada kekayaan budaya lokal. Melalui kegiatan seperti menggambar motif batik tradisional, belajar alat musik daerah, mendongeng cerita rakyat, hingga praktik kerajinan tangan khas daerah, siswa dapat memahami nilai-nilai luhur yang terkandung dalam setiap aktivitas tersebut. Proses ini sekaligus memperkuat rasa bangga terhadap identitas budaya bangsa. Suherman, M., Soro, dkk. (2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya merupakan hal yang sangat penting diajarkan dalam

pendidikan, baik pendidikan formal maupun non-formal. Standar isi mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk SD mencakupi standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) seperti Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, dan Keterampilan.

Materi SBdP membuat banyak kecerdasan yang bisa didapatkan oleh peserta didik seperti kecerdasan dalam memahami diri sendiri, kecerdasan berimajinasi, kecerdasan bermusik, kecerdasan berbahasa, kecerdasan berlogika, kecerdasan berpikir, dan lain- lain. Diperlukan metode yang tepat agar kecerdasan tersebut dimiliki oleh siswa karena metode berpengaruh kepada pencapaian kompetensi. Selain itu, diperlukan sarana dan prasarana yang memadai untuk memperlancar proses pembelajaran materi SBdP ini.

b. Ruang Lingkup SBdP

Keberadaan standar kompetensi lulusan berkaitan dengan standar isi pendidikan yang penting dalam melaksanakan pembelajaran sehingga nantinya dapat berpengaruh kepada standar lulusan peserta didik. Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 tahun 2020 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup materi pokok SBdP MI/SD adalah:

- 1) Apresiasi serta kreasi karya seni rupa berupa (gambar, ekspresif, mozaik/aplikasi, relief serta patung dari bahan yang lunak).
- 2) Apresiasi serta kreasi karya seni musik berupa (lagu, element music, dan serta ritme).

- 3) Apresiasi serta karya seni tari berupa (gerak anggota tubuh, serta gerak)
- 4) Apresiasi serta kreasi prakarya berupa (kerajinan yang berasal dari bahan alam, kerajinan menggunting serta melipat, produk manipulasi seperti air, makanan olahan).
- 5) Apresiasi warisan serta budaya (cerita dalam bahasa daerah).

5. Berkreasi Seni Rupa

1. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah bentuk seni yang dapat dilihat dan diraba, yang mencakup berbagai karya seni yang diciptakan dengan menggunakan bahan dan teknik tertentu. Seni rupa meliputi lukisan, patung, grafis, dan kerajinan tangan.

a. Anyaman

1) Pengertian anyaman

Menganyam dapat menghasilkan karya kerajinan yang dapat dipakai untuk keperluan hidup sehari-hari. Hasil kerajinan anyaman dapat dibuat dalam bentuk benda pakai ataupun benda hias. Benda pakai adalah benda yang dipergunakan dalam kegiatan kehidupan sehari-hari. Sedangkan benda hias adalah benda yang dijadikan sebagai hiasan (biasanya dipajang) dengan tujuan sarana keindahan.

Hasil kerajinan anyaman dapat dipergunakan sebagai peralatan dapur seperti bakul, nyiru, kipas, dan keranjang. Kualitas dan keindahan anyaman tergantung dari pemilihan bahan yang dipakai serta keterampilan cara pembuatan. Jika bahan yang digunakan berkualitas baik dan sesuai

dengan jenis benda kerajinan yang dibuat, maka karya kerajinan yang dikerjakan dengan ketelitian dan ketekunan pasti akan menghasilkan karya kerajinan yang memenuhi unsur-unsur keindahan.

Salah satu hasil karya kerajinan yang dihasilkan oleh para perajin adalah tikar, bakul, nyiru, hiasan dinding, topi, dan sebagainya. Hasil karya kerajinan yang dibuat memiliki fungsi atau kegunaan yang berbeda. Ada yang digunakan untuk kebutuhan sehari-hari seperti nyiru, bakul, tikar, kipas/tepas, keranjang, dan sebagainya. Ada yang dikenakan di badan seperti tas cangklong, topi, ikat pinggang, pengikat rambut, dan sebagainya. Namun, ada pula yang digunakan sebagai hiasan dinding atau hiasan ruang seperti penyekat ruang. Semua contoh tersebut merupakan benda kerajinan yang memiliki fungsi.

2) Ciri-ciri karya seni anyaman yaitu:

- a) Teknik Susunan: Dibuat dengan teknik menyilangkan atau menyusun bahan secara teratur.
- b) Polanya Berulang: Biasanya memiliki pola geometris atau berulang.
- c) Fungsional dan Estetis: Selain sebagai karya seni, anyaman sering kali berfungsi sebagai alat rumah tangga, dekorasi, atau perlengkapan sehari-hari.
- d) Bahan Tradisional: Banyak memanfaatkan bahan alami yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

3) **Macam-macam motif anyaman dari kertas**

- a) Motif anyaman tunggal Motif anyaman tunggal adalah pola anyaman yang menggunakan teknik dasar sederhana dengan menyilangkan satu helai bahan anyaman di atas dan di bawah helai lainnya secara bergantian. Motif ini menciptakan pola yang berulang dan simetris, biasanya digunakan untuk membuat produk yang sederhana namun kuat, seperti tikar atau alas.
- b) Moif anyaman ganda adalah pola anyaman yang menggunakan teknik di mana dua helai bahan dilewatkan secara bersamaan, baik di atas maupun di bawah helai lainnya, dalam pola yang berulang. Pola ini lebih kompleks daripada motif tunggal dan memberikan kekuatan serta estetika yang lebih menarik.
- c) Motif anyaman ganda tiga Motif anyaman ganda tiga adalah pola anyaman yang lebih kompleks dibandingkan motif ganda. Teknik ini menggunakan tiga helai bahan yang disusun dan disilangkan bersama secara bergantian, menghasilkan pola yang lebih tebal, kokoh, dan estetis. Motif ini sering digunakan untuk produk yang membutuhkan kekuatan ekstra atau memiliki nilai estetika tinggi.
- d) Kombinasi Motif anyaman kombinasi adalah pola anyaman yang menggabungkan berbagai jenis teknik atau motif anyaman, seperti tunggal, ganda, atau lainnya, untuk menciptakan pola yang lebih variatif dan estetis. Motif ini sering digunakan untuk menghasilkan desain yang unik dan dekoratif, menonjolkan kreativitas pengrajin.

4) Macam-macam motif anyaman dari sedotan yaitu:

- a) Pola geometris,
- b) Motif tradisional,
- c) Desain modern dapat dikombinasikan untuk menghasilkan karya yang unik dan menarik. Selain itu, warna-warna dari sedotan dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kombinasi visual yang menarik.

5) Manfaat Anyaman dari barang bekas yaitu:

- a) Ekologis: Mengurangi limbah plastik dengan mendaur ulang sedotan.
- b) Ekonomis: Dapat dijadikan produk kerajinan yang bernilai jual.
- c) Kreativitas: Mengembangkan keterampilan tangan dan daya kreasi.

B. Kerangka Pikir

Dalam pembelajaran di UPT SDN 10 Makale masih banyak guru yang belum bisa merancang proses pembelajaran yang menggali kreativitas siswa, sehingga pembelajaran kurang menarik, sehingga siswa belum bisa mengolah ide, gagasan dan pemikiran baru tanpa mempedulikan. Faktor yang mengakibatkan rendahnya kreativitas siswa, karena guru menggunakan model pembelajaran standar hanya berupa transfer informasi dari guru kepada siswa, sehingga siswa tidak terdorong untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa tidak mengungkapkan dan memoles keterampilan (kreativitas) yang dimiliki oleh siswa. Kondisi pembelajaran

juga masih kurang menyenangkan, karena model yang digunakan kurang beragam, siswa tidak memiliki ruang untuk mengolah pemikirannya sendiri, pengetahuan yang terbatas melemahkan potensi kreatif siswa. Pembelajaran yang ditawarkan oleh guru monoton dan tidak memberikan contoh materi ajar secara nyata sehingga membuat siswa pasif dan tidak ada motivasi untuk mengikuti proses belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar. alternatif bagi guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah tersebut yakni dengan menggunakan model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* .

Model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* memberi kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dengan kemampuan terbaiknya dengan mengikuti Langkah-langkah kerja yang telah ditentukan. Dengan bantuan model ini, siswa didorong untuk mendemonstrasikan keterampilannya di depan teman-temannya dan juga guru. Sehingga dalam belajar siswa tidak duduk, berdiam diri, mendengar dan belajar dengan hati, tetapi aktif, kreatif menciptakan sesuatu yang baru, yang tentunya menarik. Guru berperan sebagai supervisor, agar suasana pembelajaran berjalan dengan baik. Dari kerangka yang disajikan dapat digambarkan bahwa penerapan model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di UPT SDN 10 Makale dapat dilihat pada diagram berikut:

**Kreativitas Siwa Kelas V
UPT SDN 10 Makale Masi Rendah**

Aspek Guru:

1. Guru masih melakukan pengajaran menggunakan metode konvensional.

Aspek Siswa:

Siswa masih bersikap pasif dalam proses pembelajaran dan kurang berani untuk mengemukakan ide-ide baru.

Penerapan Model Pembelajaran *RADEC* (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create). Tuljanah., dkk, (2021).

1. Peserta didik membaca buku sumber atau sumber informasi lain yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari di kelas
2. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan prapembelajaran yang dilakukan secara mandiri di luar jam pelajaran dari sumber apa pun.
3. Pada saat jam pelajaran, peserta didik belajar secara berkelompok untuk mendiskusikan jawaban-jawaban dari pertanyaan prapembelajaran
4. Penyajian penjelasan secara klasikal tentang materi yang telah didiskusikan.
5. Peserta didik merumuskan ide-ide kreatif baik berupa rumusan pertanyaan penyelidikan, pemecahan masalah atau produk yang dapat diwujudkan

Kreativitas siswa meningkat

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pernyataan masalah penelitian, di mana pernyataan masalah penelitian disajikan sebagai pertanyaan. Sementara/tentatif karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan dan bukan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2020:115). Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian aktivitas kelas yaitu penerapan model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V UPT SDN 10 Makale Kabupaten Tana Toraja.