

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Pendidik menggunakan desain penataran sebagai kerangka atau skema metodis untuk merancang, menjalankan, serta meninjau kegiatan pembelajaran. Menurut Fathurrohman (2017, hlm. 29), desain penataran ialah rangka transendental yang dipakai guna mengarahkan peserta didik saat melaksanakan aktivitas pembelajaran. "Desain penataran ialah bentuk transendental yang menjelaskan tatacara sistematis (teratur) saat mengatur kegiatan (pengalaman) belajar guna menggapai maksud pendidikan (kompetensi belajar)," ujar Shilphy A. Octavia (2020, hlm. 13). Pendapat lainnya dari Ridwan Abdullah Sani (2019, hlm. 99) jikalau "Desain penataran yakni bentuk transendental yang bentuk tatacara sistematis, didorong berlandaskan teori, serta dipakai guna mengatur aktivitas belajar mengajar guna menggapai maksud pendidikan." Sementara itu, Istarani (2019, hlm. 1) menyebutkan jikalau "Model pembelajaran mencakup semua deretan penyampaian materi pengajaran, termasuk seluruh faktor sebelum, selama, juga setelah pengajaran oleh pendidik, semua sarana terkait yang dipakai dengan langsung ataupun tidak saat kegiatan belajarmengajar."

Pendapat beberapa para ahli, model pembelajaran adalah kerangka atau pendekatan sistematis yang dipakai pendidik selama aktivitas pembelajaran untuk memilih desain penataran yang paling relevan serta pas guna menggapai maksud pendidikan.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Tiap desain penataran mempunyai fitur yang bisa memengaruhi kegiatan belajar, dibantu oleh sikap peserta didik serta area peserta didik. Istilah "desain penataran" punya empat karakteristik unik yang tidak dimiliki oleh taktik ataupun metode pembelajaran. Ini ialah: 1) landasan teori yang logis

yang diciptakan pendidik; 2) Sasaran pembelajaran yang hendak dicapai; 3) Tahapan mengajar yang dibutuhkan guna melaksanakan desain penataran secara efektif; dan 4) Kawasan belajar dibutuhkan untuk mencapai maksud pendidikan. Selanjutnya, seperti yang dijelaskan oleh Janah dalam Fauzan dkk (2021, hlm. 364), model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik: tujuan pembelajaran yang jelas untuk dicapai, lingkungan yang mendukung proses pembelajaran, teori yang jelas yang digunakan, dan 4) Adanya suatu interaksi pada kegiatan pembelajaran sehingga pelaksanaan desain penataran bisa berhasil dengan baik.

Menurut Mirdad (2020, hlm. 16), model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik: 1) Berlandaskan teori pendidikan serta belajar bersumber para ahli khusus 2) Memiliki tujuan pendidikan khusus 3) Bisa digunakan sebagai panduan guna menumbuhkan aktivitas belajar mengajar 4) Terdiri dari rangkaian model yang disebut sebagai: a) deretan tahapan penataran, b) Asas-asas aksi, c) komposisi sosial, dan d) komposisi partisan 5) Punya dampak sebagai Mereka mencakup: a) dampak pembelajaran, yang meliputi perolehan belajar yang dihitung; b) dampak pengikut, yang mencakup perolehan belajar yang berlangsung lama; dan 6) menyusun perencanaan mengajar, atau skema menugasi, menggunakan panduan desain penataran terpilih.

Berlandaskan ketiga definisi karakteristik desain penataran di atas, ditarik kesimpulan jikalau model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, yaitu memiliki teori pendidikan dan belajar khusus serta tujuan atau misi untuk dipakai atas dasar pada aktivitas pembelajaran.

c. Manfaat Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran dalam pendidikan bisa memberikan berbagai utilitas, bagi pendidik ataupun peserta didik. Menurut Winaryati (2017, hlm. 135) utilitas desain penataran untuk pendidik yakni: 1) Menolong saat memilah metoda pengajaran yang sesuai, taktik serta teknik guna memanfaatkan situasi pengajaran serta materi guna menggapai misi. 2) Menolong menerapkan perubahan yang didamba pada sikap peserta didik. 3) Menolong menemukan cara serta wadah guna menciptakan situasi belajar yang mendukung aktivitas pengajaran. 4) Menolong saat menggapai komunikasi pendidikmurid diharapkan

ketika mengajar. 5) Menolong saat pembentukan kurikulum. 6) Menolong memilah bahan ajaran yang pas ketika mengajar bimbingan penjadwalan ataupun kurikulum. 7) Menolong menyusun aktivitas pendidikan relevan. 8) Menolong tatacara materi guna mengembangkan materi serta sumber belajar yang atraktif dan manjur. 9) Mendorong pengembangan inventif pendidikan. 10) Menolong penataan teori pengajaran. 11) Menolong menata korelasi belajar mengajar dengan empiris. Sedangkan utilitas desain pembelajaran pada peserta didik, adalah: 1) Sangat mendukung pertumbuhan fantasi peserta didik. 2) menolong pertumbuhan kapabilitas penalaran peserta didik. 3) Menolong peserta didik dalam menganalisis hal dengan sistematis. 4) Menjaga agar peserta didik tetap cakap terlibat pada kegiatan kelas. 5) Membuat peserta didik jadi spektator baik. 6) Membuat peserta didik sibuk di kelas.

Menurut Asyafah (2019, hlm. 20), ada berbagai manfaat desain pembelajaran, yaitu seperti berikut: 1) Desain penataran yang manjur menolong meraih maksud pendidikan secara mudah; 2) Desain penataran dapat memberi keterangan yang berguna bagi peserta didik; 3) Model pembelajaran dapat mencegah perasaan bosan serta menumbuhkan keinginan dan ambisi peserta didik. Musdiani (2019) menegaskan jikalau keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penentuan desain penataran yang pas. Model pembelajaran yang pas bersama karakteristik peserta didik dan materi pelajaran akan membuat kawasan belajar aktif, menyenangkan, juga menantang. Demikian, peserta didik tidak hanya akan memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan kapabilitas berpikir kritis, komunikasi, serta kolaborasi dibutuhkan untuk menyongsong rintangan pada abad ke-21.

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

a. Pengertian Model RADEC

Sopandi (2017) mengembangkan desain penataran RADEC guna menambah mutu pembelajaran serta membantu peserta didik untuk mempunyai kapasitas serta kapabilitas yang diperlukan untuk kehidupan modern. Dalam konteks Indonesia, desain penataran ini sudah disesuaikan. Peserta didik bisa

dimotivasi supaya belajar secara cakap juga produktif dengan model pembelajaran ini (Setiawan dkk, 2019).

Desain penataran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create) ialah sebuah desain penataran yang mewajibkan kapabilitas sumber daya manusia. Dalam proses pelaksanaannya, RADEC mempunyai sintaks. Model RADEC didasarkan pada beberapa landasan. Kesatu, desain ini dilandaskan pada misi pendidikan nasional, yakni mencerdaskan bangsa serta menumbuhkan manusia Indonesia menyeluruh, yakni individu yang beriman serta patuh pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, punya wawasan dan kapabilitas, sehatan jasmani maupun rohani, kepribadian kuat serta mandiri, dan tanggungjawab sosial dan berbangsaan.

Teori konstruktivisme adalah dasar dari model ini. Vygotski dalam Sopandi (2017) menyatakan jikalau interaksi sosial dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak-anak. Dalam teori ini, sebutan "Zona Pengembangan Proksimal" (ZPP) digunakan. Selama aktivitas pembelajaran, ada periode di mana peserta didik harus belajar dengan independen tentang ide-ide tentang pelajaran dengan tujuan menilai keahlian sebenarnya mereka, dan periode lain di mana mereka butuh pertolongan individu lainnya guna menumbuhkan kapabilitas mereka. Berlandaskan pemaparan tersebut, bisa ditarik kesimpulan jikalau desain RADEC bertujuan guna menumbuhkan mutu pembelajaran serta mendorong peserta didik guna mendapatkan kapabilitas juga kapasitas yang diperlukan ketika kehidupan modern.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model RADEC

Tiap desain penataran mempunyai keunggulan serta kelemahan tersendiri. Pendapat Iswanda dkk, (2022, hlm. 437) menyebutkan jikalau keunggulan desain RADEC yaitu :

- 1) Model RADEC mampu memicu keikutsertaan peserta didik saat kegiatan belajar-mengajar.
- 2) Model RADEC sangat relevan bersama tuntutan pendidikan di Indonesia yang menuntut peserta didik menelaah banyaknya materi diwaktu terbatas.

- 3) Model RADEC bisa menajamkan kapabilitas peserta didik dalam mengatasi persoalan.
- 4) Model RADEC membantu peserta didik menjadi lebih mandiri saat belajar.
- 5) Model RADEC mampu menumbuhkan minat baca peserta didik.
- 6) Model RADEC mengembangkan kapabilitas abad 21 pada peserta didik, seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.
- 7) Model RADEC memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.
- 8) Model RADEC dapat menumbuhkan motivasi belajar serta perolehan belajar peserta didik.
- 9) Model RADEC membantu peserta didik agar berkreasi dan menghasilkan karya original.
- 10) Model RADEC membimbing kapabilitas berbicara di depan umum peserta didik.
- 11) Model RADEC mendorong peserta didik agar mendayagunakan beragam sumber belajar untuk memperkaya pengetahuan.
- 12) Model RADEC membudayakan kerja sama dalam kelompok.

Selanjutnya menurut Suryadi dkk (2024, hlm. 791) kelebihan model RADEC pada pembelajaran yakni sebagai berikut: 1) peserta didik berkesempatan agar ikut serta dan menyampaikan buah pikiran ataupun persepsi mereka. 2) peserta didik didorong agar terbiasa mengatasi banyaknya persoalan, secara grup ataupun individual. 3) peserta didik berkesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum dipahami. Adapun menurut Suleman dkk (2023, hlm. 200) berpendapat jikalau model RADEC bisa menajamkan keahlian, karakterm kesiagaan berpikir, serta literasi sebab desain RADEC ini sangat mewajibkan parapeserta didik agar belajar independen.

Namun selain memiliki kelebihan yang telah diuraikan diatas, model RADEC pun memiliki kelemahan. Menurut Handayani, dkk (2019, hlm. 82) kelemahan desain RADEC yakni pendidik wajib memastikan saat perencanaan pembelajaran. Keberhasilan proses pengajar tergantung oleh mutu pendidik itu sendiri, kapabilitas pendidik mesti dikembangkan, dimulai dari perencanaan program belajar mengajar, evaluasi progress yang sudah diraih saat kegiatan

pembelajaran, juga mendominasi bahan ajar tapi penting untuk diingat jikalau pendidik berperan fasilitator, bukan aktor utama di pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan jikalau model RADEC dapat membuat peserta didik agar terlibat cukup sepanjang kegiatan pembelajaran. Bisa mempertajam skill, karakter, dan literasi peserta didik juga dapat melatih keahlian public speaking pada setiap individu.

c. Langkah-Langkah Model RADEC

Sopandi (2017) menjelaskan lima tahapan desain RADEC: Read, Answer, Discuss, Explain, and Create. Berikut ialah penjelasan lebih lanjut tentang setiap tahapan.

1) Read (Baca)

Babak ini, peserta didik membaca keterangan dari banyaknya sumber yakni berupa buku, literatur cetak, serta dunia maya. Pertanyaan pra-belajar diberikan untuk membantu peserta didik memahami informasi. Pertanyaan-pertanyaan sebelum pembelajaran tidak hanya sifat Low Order Thinking (LOT), tetapi juga mewajibkan peserta didik agar berpikir tahap atas.

2) Answer (Jawab)

Babak ini, peserta didik menjawab pertanyaan pra-pembelajaran di lembar kerja mereka. Aktivitas ini memungkinkan mereka untuk memastikan jikalau mereka bisa belajar dengan independen juga menemukan kesulitan yang dihadapi peserta didik saat menjawab pertanyaan prapembelajaran. Pendidik dapat menggunakan pertanyaan prapembelajaran ini untuk membuat peserta didik agar lebih memahami hal mereka baca.

3) Discuss (Diskusi)

Babak ini, peserta didik dituntun agar melakukan kegiatan belajar dengan berkelompok dimana mereka dapat mendiskusikan apa saja yang menjadi kebingungannya selama ini dan mendapat jawaban dari pertanyaan yang sudah ada pada prapembelajaran. Selanjutnya pendidik memiliki peran dalam mendorong partisipasi peserta didik agar dengan cukup mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pendidik menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memberikan dorongan kepada peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugas

serta menjawab pertanyaan secara betul. Selanjutnya, pendidik pun diminta memberi kesempatan-kesempatan pada peserta didik yang diketahui belum mengerti pembelajaran dengan cara bertanya pada peserta didik lain lebih mengerti.

4) Explain (Menjelaskan)

Babak ini, peserta didik dimintai agar memberikan penjelasan klasik tentang materi yang sudah dibahas. Pendidik pada aktivitas ini tidak hanya menetapkan jikalauasanya penjelasan yang diberikan oleh penyampai benar dengan ilmiah serta bisa dicerna oleh peserta didik, tetapi membuat peserta didik lain agar bertanya, menyangkal, ataupun menambahkan hal yang disampaikan temannya dari grup lain. Eksepsi peserta didik yang berpidato. Pendidik pun bisa memberikan penjelasan tentang materi penting.

5) Create (Mencipta)

Titik ini, pendidik mendorong serta mendorong peserta didik untuk memakai wawasan mereka miliki guna membuat gagasan pendalaman serta solusi persoalan; hasilnya dapat berupa produk, seperti ciptaan tulis, poster, teknologi sederhana, dll.

Selanjutnya menurut Iwanda dkk (2022, hlm. 435-437) menjelaskan jikalau, tahap-tahap desain RADEC yaitu :

1) Read (Membaca)

Babak ini, peserta didik dimintai agar membaca materi penataran yang sudah disusun pendidik dari beragam sumber, semacam buku serta internet, sebelum kelas dimulai. Tujuan kegiatan ini ialah untuk mendidik peserta didik agar membaca bahan ajar serta menambah keahlian mereka guna memahami dengan independen. Kemudian, peserta didik bisa melihat keinginan, daya baca, kerumitan menelaah, serta masalah lain. Sebelum peserta didik membaca, pendidik mengajukan beberapa pertanyaan sebelum pelajaran dimulai. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk memberi peserta didik pemahaman tentang topik yang akan didiskusikan lalu membuat informasi yang mereka cari lebih jelas. Kemudian, pendidik juga dapat melihat seberapa memahami peserta didik sumber bacaan dan materi didiskusikan. Pendidik dapat memahami hal yang perlu serta sulit dialami peserta didik mereka sehingga mereka dapat memberikan bantuan yang tepat kepada peserta didik mereka yang mengalami kesulitan..

2) Answer (Menjawab)

Setelah tahap membaca selesai, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan pra-pembelajaran untuk mengetahui apakah mereka membaca atau tidak. Ini adalah fase umpan balik. Selain itu, tahapan ini memastikan jikalauanya peserta didik sudah mencerna materi apa yang akan dibahas sebelum mulai belajar di kelas. Pendidik juga dapat melihat seberapa baik peserta didik memahami sumber bacaan dan materi yang akan dibahas selama tahap ini, sehingga pembelajaran di kelas berpusat pada materi yang peserta didik belum memahami (Fuziani et al., 2021). Pertanyaan pra pembelajaran harus disajikan dalam bentuk soal latihan yang melibatkan keahlian berpikir rendah-tinggi. Pertanyaan dapat berupa penalaran dan pemecahan masalah pada awalnya. Pendidik bisa menelaah apa yang perlu serta sulit dialami peserta didik mereka kemudian mereka bisa membantu peserta didik mereka dengan benar.

3) Discuss (Berdiskusi)

Babak ini, peserta didik dibagi dalam grup guna berbicara tentang jawaban dari pertanyaan pra-pembelajaran. Pendidik meminta peserta didik yang menemukan dan menelaah pertanyaan pra-pembelajaran guna membantu teman sebayanya yang belum memahami materi. Pada titik ini, diinginkan peserta didik bisa berpartisipasi, mengeluarkan asumsi, juga menjalin komunikasi dua arah dengan orang dalam kelompok mereka dan orang di luar kelompok mereka. Babak ini, pendidik juga dapat menetapkan kelompok yang telah memahami materi ajar dan sebaliknya. Sangat penting bagi pendidik untuk membantu peserta didik belajar berkomunikasi dan bekerja sama dengan tim selama tahap diskusi. Semua peserta didik telah berpartisipasi aktif dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, maka tahapan ini dianggap selesai (Kristyaningrum, 2022). Diskusi memiliki banyak manfaat. Ini memungkinkan peserta didik untuk bertukar pendapat satu sama lain, memungkinkan pendekatan demokratis, memberikan pemahaman tentang nilai-nilai kepemimpinan, dan memperluas wawasan peserta didik (Suharti et al., 2020).

4) Explain (Menjelaskan)

Babak ini, peserta didik dimintai agar mempresentasikan hasil diskusi serta poin penting dari materi yang dibahas di depan teman temannya. Pendidik dapat

bertindak sebagai moderator dan memastikan jikalau penjelasan peserta didik tepat secara ilmiah dan dapat dipahami dengan baik. Selain itu, pendidik dapat membantu peserta didik menjelaskan hubungan antara materi yang saling berhubungan dan menghubungkannya bersama sesuatu asli atau yang terjadi pada kesehari-harinya. Selain itu, pendidik harus mendorong semua peserta didik dalam kelompoknya untuk berpartisipasi secara aktif. Mereka dapat melakukannya dengan menyanggah, mengajukan pertanyaan, atau menambahkan pendapat mereka tentang materi yang sudah diberikan. Desain penataran RADEC jauh terlampaui manjur daripada tahapan penjelasan desain penataran inkuiri. Ini karena peserta didik sudah menerima materi pelajaran pada tahap ini, yang membuat presentasi dan diskusi lebih hidup (Tulljanah & Amini, 2021). Pada tahap akhir, pendidik memberikan ulasan materi yang telah dipresentasikan dan materi yang sulit dipahami. Mereka menggunakan media pembelajaran seperti video, PowerPoint, dan media pembelajaran 3D, antara lain, untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

5) Create (Menciptakan)

Menciptakan adalah tujuan akhir RADEC. Pada titik ini, peserta didik diminta untuk membangun gagasan inovatif dan kreatif dalam berbagai cara, seperti identifikasi masalah, pembuatan produk, kesimpulan, atau pertanyaan produktif. Jikalau peserta didik mengalami kesulitan, pendidik dapat memberikan inspirasi melalui penelitian, contoh karya sebelumnya, atau pemecahan masalah. Karya kreatif, yang dapat dilakukan secara mandiri maupun kelompok, juga dapat diajarkan langsung oleh pendidik. Setelah itu, pendidik dan peserta didik dapat berbicara tentang kapan ide kreatif itu dapat dilaksanakan. Tahapan create bisa dilaksanakan didalam ataupun diluar ruang kelas, juga dapat dilakukan pada waktu yang singkat atau lebih lama. Tahapan ini membebaskan peserta didik untuk berkreasi, karena pendidik tidak membatasi peserta didik untuk membuat karya kreatif yang dikemas dalam bentuk karya.

Adapun menurut Pratama dalam Pohan dkk (2020, hlm. 253-255) menjelaskan langkah-langkah model RADEC sebagai berikut:

1) Read (Membaca)

Babak ini, peserta didik harus menyimak keterangan dahulu. Ini termasuk informasi beragam sumber, seperti buku pelajaran, media cetak lainnya (seperti majalah, koran, artikel, dll.), dan media elektronik (seperti internet). Pertanyaan pra-pembelajaran diciptakan guna menolong peserta didik memahami informasi. Pertanyaan prapembelajaran adalah pertanyaan berkorelasi bersama materi ajar yang akan dibahas. Deretan pertanyaan ini harus meliputi berbagai babak pertanyaan, mulai dari pertanyaan bersama kapabilitas berpikir tingkat bawah hingga pertanyaan dengan kapabilitas berpikir tingkat tinggi. Sebelum pendidik mulai mengajar materi yang akan diajarkan, pertanyaan pra-pembelajaran diajukan. Setelah kegiatan membaca selesai, peserta didik harus menjawab pertanyaan. Peserta didik melakukan kegiatan membaca secara mandiri di luar kelas. Ini dilakukan karena mereka yakin dapat menguasai informasi tertentu secara mandiri. Jikalau beberapa peserta didik tidak memahami materi dengan baik, mereka dapat meminta peserta didik lain yang lebih memahami atau pendidik untuk menjelaskan langsung materi tersebut. Aktivitas ini dijalani untuk menumbuhkan faktor sosial peserta didik. Faktor sosial membutuhkan komunikasi peserta didik dan pendidik. Barulah pendidik menjelaskan bahan ajar jikalau semua peserta didik merasa sulit.

2) Answer (Menjawab)

Usai aktivitas membaca pertama, peserta didik menjawab pertanyaan pra-pembelajaran yang dirancang atas aktivitas Read (Membaca) yang mereka dapat. Deretan pertanyaan itu ditata pada lembar kerja dan wajib dijawab dengan independen sebelum pembelajaran dilaksanakan. Peserta didik mengidentifikasi sisi dari bahan ajar yang sekiranya mudah atautkah rumit dengan independen ialah tujuan utama dari metode ini. Disisi itu, peserta didik bisa mengevaluasi minat serta kerumitannya dalam menelaah bahan bacaan, dan lainnya. Memeriksa jawaban peserta didik dalam pertanyaan pra-pembelajaran, pendidik bisa mengidentifikasi sampai mana wawasan peserta didik pada materi yang dipelajari. Kemungkinanya, pendidik bisa menyesuaikan bantuan yang dibutuhkan berlandaskan kebutuhan individu tiap peserta didik.

3) Discuss (Berdiskusi)

Diskusi grup diadakan sesuai peserta didik menjawab pertanyaan pra-pembelajaran. Para murid membentuk sebuah grup lalu mendiskusikan jawabannya masing-masing. Mereka yang sudah mendalami materi dituntut agar membantu teman sebayanya yang belum paham, sementara yang belum paham diberikan giliran agar dapat bertanya pada teman sebayanya yang lebih mendalami materi. Diskusi ini memastikan adanya komunikasi yang efektif di antara anggota kelompok. Selama proses ini, pendidik menelisik aktivitas seluruh grup guna mengevaluasi grup mana saja yang sudah mendalami materi secara baik dan grup mana yang belum. Pendidik pun bisa mengidentifikasi grup yang mempunyai inspirasi kreatif saat mengaplikasikan konsep pembelajaran yang telah diajarkan.

4) Explain (Menjelaskan)

Usai dilakukannya diskusi, peserta didik melaksanakan aktivitas penyajian kesimpulan dengan meliputi penunjuk pembelajaran faktor kognitif yang sudah disusun pada susunan pembelajaran. Ditahap ini, ditunjuk perwakilan yang dirasa bisa menjabarkan materi dengan benar saat penyajian oleh masing-masing grup. Pendidik menegaskan jikalau pemapar dari perwakilan masing-masing grup agar aktif memberikan pertanyaan, sanggahan, ataupun masukan yang sudah dijabarkan oleh penyaji. Hal ini pun bisa dipakai pendidik guna menjabarkan konsepsi krusial yang tak dapat didalami oleh peserta didik. Saat penjelasan, pendidik bisa memvisualisasikannya dengan peragaan, bantuan media video, power point ataupun lainnya agar bisa mengatasi kebimbangan para peserta didik.

5) Create (Menciptakan)

Seuntai aktivitas pada desain ini dari R hingga E bertujuan guna menghasilkan suatu hal ataupun merumuskan inspirasi kreatif khusus. Pendidik menyediakan para peserta didik agar memanfaatkan wawasan yang sudah didalami agar membuat sebuah inspirasi ataupun pemikiran kreatif. inspirasi kreatif bisa berupa pertanyaan produktif, penentuan persoalan, kesimpulan, ataupun imajinasi perihal karya artistik yang mungkin dibuat kemudian hari. Jikalau pengajar menemukan peserta didik mengalami kesusahan dalam menyiptakan inspirasi kreatif, pendidik mesti memberikan inspirasi agar dapat membantu mereka.

Berdasarkan para pendapat ahli diatas mengenai langkah-langkah dalam model RADEC peneliti dapat menyimpulkan jikalau babak-babak dalam desain RADEC yaitu Read (membaca), Answer (menjawab), Discuss (Diskusi), Explain (Menjelaskan), serta Create (Menciptakan).

d. Karakteristik Model RADEC

Desain penataran RADEC mempunyai cirikhas utama, antara lain: (1) mendorong peserta didik ikut serta saat pembelajaran berjalan, (2) membuat peserta didik belajar dengan independen, (3) mengkorelasikan wawasan yang sudah dialami peserta didik berkenaan materi yang diajarkan, (4) mengkorelasikan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari ataupun desas-desus trendi, (5) memberi kesempatan pada peserta didik supaya cakap mengajukan pertanyaan, berdiskusi, mengajukan tatanan penyelidikan, serta menyimpulkan materi, (6) memungkinkan para peserta didik agar mendalami materi secara khidmat melewati tugas pra-pembelajaran (Handayani dkk, hlm. 80, 2019).

Selanjutnya Sopandi dkk (2019, hlm. 23) menjabarkan jikalau model RADEC terdapat beragam cirikhas yang bisa berkembangnya pemahaman konsepsi serta kapabilitas abad 21, salah satunya ialah kapabilitas berpikir kritis peserta didik. Adapula ciri khas itu diantaranya: 1) Memberikan motivasi peserta didik agar ikut serta dengan cakap saat aktivitas pembelajaran. 2) Menunjukkan peserta didik agar mampu belajar dengan independen. 3) Bisa mengkonkretkan hal yang diidentifikasi peserta didik berkenaan dengan materinya. 4) Mempertegas pembelajaran fokus utama pada peserta didik yang memungkinkan terjadi pembelajaran dengan cakap saat bertanya, berdiskusi, memupukkan inspirasi, serta menyimpulkan materi yang dialami. 5) Mengkorelasikan materi bahan ajar yang dialami lalu mengaplikasikannya di kehidupan kesehariannya. 6) Berpeluang untuk murid sebelum pembelajaran diberikan tugas pra pembelajaran guna mendalami materi pelajaran dengan menyeluruh.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran menurut Pratiwi dkk (2018, hlm. 176) mengatakan jikalau media pembelajaran ialah alat yang secara fisik dipakai oleh pendidik juga peserta didik saat belajar mengajar, yang menciptakan komunikasi sosial yang memicu rasa ingin tahu peserta didik guna menumbuhkan pencapaian belajar. Kemudian itu, untuk menumbuhkan daya guna pemakaian media pembelajaran ialah secara menumbuhkan kapabilitas yang dipunyai pendidik dalam menguasai pemakaian media pembelajaran, pendidik harus bisa mengembangkan taktik pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong peserta didik agar cakap belajar dengan media itu, yang kemudian peserta didik bisa merasakan utilitas positif dari pemakaian media pembelajaran. Sedangkan pendapat lain mengatakan media pembelajaran ialah bagian integral dari semua sistem serta proses pembelajaran, yang memengaruhi aktivitas pembelajaran serta elemen yang sangat krusial dalam pembelajaran (Daniyanti dkk, 2023, hlm. 283). Adapun menurut Nurhasana (2021, hlm. 218) mengatakan jikalau media ialah alat guna menjembatani maksud pembelajaran, dengan memakai media bertujuan supaya peserta didik mudah untuk mendalami sebuah materi yang disajikan pendidik.

Berlandaskan asumsi tersebut, ditetapkan jikalau media pembelajaran ialah seluruh hal yang bisa menyampaikan amaran melalui berbagai cara kemudian bisa mendorong terbuatnya proses belajar dengan manjur guna meluaskan pemahaman baru kepada peserta didik, akhirnya maksud dari pembelajaran bisa didapat sebaik-baiknya.

b. Fungsi / Manfaat Media Pembelajaran

Kegunaan esensial media pembelajaran ialah alat bantu mengajar yang ikut memengaruhi kondisi serta kawasan belajar yang disiapkan serta dibuatkan oleh pendidik. Suparlam (2020, hlm. 302) menjabarkan jikalau media pembelajaran pada proses belajar mengajar bisa menimbulkan minat serta keinginan baru, menumbuhkan motivasi serta impetus aktivitas belajar hingga membaca dampak-dampak psikis pada peserta didik. Pemakaian media

pembelajaran di babak pengenalan pembelajaran dapat sangat membantu efektivitas proses pembelajaran serta dalam menyampaikan amaran dan materi. Selain bisa menumbuhkan motivasi serta kietertarikan peserta didik, media pembelajaran pun bisa membantu peserta didik mendalami materi dengan baik, menjabarkan data secara atraktif dan bisa dipercaya, mempermudah interpretasi data, juga merangkum informasi dengan padat.

Selanjutnya menurut Hamalik dalam Indriyani (2019, hlm. 19) menjelaskan jikalau fungsi media pembelajaran yakni: 1) guna menciptakan kondisi belajar kondusif, 2) media ialah elemen integral pada tatanan pembelajaran, 3) media pembelajaran krusial guna meraih maksud dari pembelajaran, 4) media pembelajaran mobilitas proses belajar mengajar juga membantu peserta didik mendalami materi di kelas, 5) media pembelajaran berperan menumbuhkan eminensi pendidikan. Utilas media saat proses jalannya pendidikan ialah hal yang krusial sebab dengan adanya media pembelajaran pembelajaran lebih tersusun, terkelola, konstan serta memiliki panduan relevan dengan maksud dari pendidikan. Adapun menurut Supriyono (2018, hlm. 44) menjelaskan jikalau Media sebagai bagian elemen dari sistem, memiliki kegunaan sebagai alat komunikasi non-verbal. Sebagai bagian elemen sistem, artinya media harus ada dan dipakai dalam tiap pembelajaran, karena ketidakhadiran bagian elemen bisa mengurangi efektifitas perolehan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran sangat krusial sebab bisa menghemat waktu. dan menyederhanakan masalah, utamanya pada penyampaian materi baru dan asing kepada peserta didik. Berlandaskan penjelasan tersebut, ditarik kesimpulan jikalau media pembelajaran sangat krusial guna menumbuhkan keinginan belajar peserta didik sekolah dasar.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berbagai ahli mengemukakan bermacam-macam jenis media pembelajaran, tetapi pada dasarnya, klasifikasi itu mempunyai persamaan. Berikut ialah beberapa jenis media pembelajaran sesuai tanggapan Ibrahim dkk (2022, hlm. 108), yakni:

1. Media visual : Media yang hanya dapat diamati, semacam gambar, poster, ataupun objek lainnya yang hanya bisa dilihat melewati penglihatan tanpa adanya gerakan ataupun suara. (Mumtahanah, 2014)
2. Media Audio : Media yang hanya dapat dipakai melewati indra pendengaran, misalnya semacam voice note, radio, musik, dan lain sebagainya. (Aryadillah & Fifit Fitriansyah, 2017)
3. Media audio visual : Media yang melibatkan kedua indra yakni penglihatan serta pendengaran, misalnya meliputi video, film pendek, slide show serta sejenisnya.

Media-media itu, bisa dipakai sebagai alat bantu saat aktivitas belajar mengajar di sebuah kelas. Media-media itu bisa menolong pendidik saat mencurahkan pembelajaran secara atraktif, manjur, serta tepat Adapun media yang dipakai pada pendalaman ini yaitu termasuk ke dalam media audio visual.

4. Media Padlet

a. Pengertian Media Padlet

Aplikasi Padlet menurut Qulub dan Renhoat (2020, hlm.3) mengatakan jikalau aplikasi Padlet ialah sebuah media pembelajaran dengan dasar dunia maya yang berguna sebagai tempat berbagi informasi seperti teks, foto, tautan, video, dan lainnya, yang dikenal sebagai "dinding" (wall). Aplikasi ini bisa dipakaikan oleh pendidik sebagai jalan lain dari papan tulis di kelas. Saat pembelajaran Bahasa Indonesia, pendidik memanfaatkan Padlet guna membantu penyampaian materi kepada peserta didik..

Selanjutnya Algraini (2014, hlm. 16) menjelaskan jikalau, aplikasi padlet merupakan situs dunia maya Cuma-cuma dimana orang-orang bisa berdebat ataupun berdiskusi perihal tema khusus dan secara mudah memakai konstitu multimedia guna menyempurnakannya kalimat. Pada aplikasi ini bisa melabuhkan gambar, video, berkas serta PDF, berbagi tautan, mengomentari masing-masing posting orang lain, membuat bilik publik ataupun pribadi dan berbagi informasi. Aplikasi padlet ialah bilik online yang menawarkan berbagai fitur atraktif guna memfasilitasi interaksi antar pengguna serta mendorong mereka agar dapat mengekspresikan diri. Agar dapat memakai aplikasi ini, pemakai bisa memakai

berbagai perangkat yang tersambung ke internet semacam ponsel pintar, komputer, iPad, ataupun perangkat lainnya.

Aplikasi Padlet menawarkan berbagai fitur yang mempermudah proses pembelajaran. Aplikasi ini kerap dipakai oleh pengajar saat pemaparan grup ataupun untuk berbagi ide kreatif antara pendidik dan peserta didik melewati bilik Padlet. Disisi pendidik ataupun peserta didik bisa berkolaborasi di waktu yang sama guna memulai pembelajaran. Umumnya, pendidik akan lebih dulu menciptakan bilik ataupun papan tulis online yang berisi video materi penataran, dan peserta didik bisa berdiskusi perihal materi itu. Selain itu, pendidik bisa menambahkan tautan materi, gambar, atau bahan bacaan pada dinding Padlet. Baik pendidik ataupun peserta didik dengan peserta didik lainnya, bisa saling memberikan komentar serta berdiskusi perihal materi yang disampaikan melewati bilik Padlet. (Sanuhung, 2022, hlm. 21-22)

Berlandaskan berbagai buah pikiran tersebut, bisa ditarik kesimpulan jikalau aplikasi padlet ialah media pembelajaran dengan dasar internet, kegunaannya sebagai wadah berbagi info semacam teks, foto, link, dan video dimana orang-orang bisa berbincang perihal tema khusus dan secara mudah memakai multimedia guna menyempurnakannya kalimat.

b. Fungsi Media Padlet

Pada perjalanan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, pendidik memakai media padlet guna menjembatani saat menyampaikan bahan ajar pada peserta didik. Kegunaan media Padlet pada pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Widayanti dalam jurnal Ghesta Lestari, dkk 2019, hlm. 240241 diantaranya seperti berikut:

1) Tempat diskusi,

Diskusi dalam artian pada media padlet yakni diskusi kelompok. Para pendidik maupun peserta didik bisa memposting materi, jawaban dan hasil pemikirannya di dinding (wall) Padlet. Sebagai contoh, jikalau pendidik memberikan materi perihal menulis puisi dan menampilkan dua gambar, peserta didik diminta untuk mendeskripsikan kedua gambar tersebut menggunakan aplikasi Padlet. Sebelum peserta didik mengirimkan jawaban, pendidik meminta setiap grup agar menuliskan nama grup masing-masing agar diketahui grup mana yang

mengirimkan jawaban terlebih dahulu. Grup yang mengirim jawaban lebih dulu akan dikatakan sebagai pemenang, yang mendorong peserta didik untuk antusias dan berambisi menjadi pengirim awal. Dengan cara ini, kelas menjadi lebih cakap serta menyenangkan, namun tetap terkontrol melalui permainan di media Padlet.

2) Umpan Balik

Umpan balik ini diberikan pendidik guna membantu peserta didik saat mendalami materi pembelajaran dengan menimpali perolehan suatu pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik. Aplikasi Padlet bisa mewadahi pendapat yang hadir dari peserta didik. Dikarenakan aplikasi padlet sifatnya awam serta bukan media individual.

3) Kerja Kelompok

Dalam konteks ini, peserta didik dituntut agar bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan harus memimpin upaya mereka. Padlet dipakai sebagai media kerja grup, di mana peserta didik saling memberikan saran yang konstruktif melewati video, halaman web, suara, dan gambar sebagai referensi tambahan. Saat sebuah grup menulis dan mengirimkan jawaban melewati Padlet, pendidik meminta grup lain untuk memeriksa dan menilai postingan tersebut. Dengan cara ini, seluruh partisipan grup bisa lebih mendalami pandangan dari grup mereka sendiri maupun grup yang lainnya.

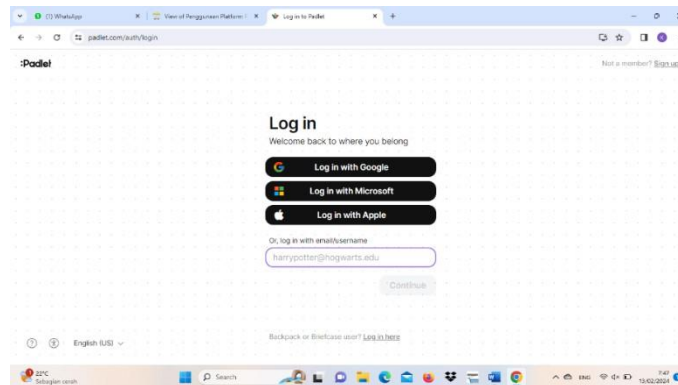
4) Dokumentasi portofolio peserta didik

Portofolio ialah koleksi tugas dari peserta didik yang mencerminkan kemajuan kapabilitas serta upaya mereka dalam satu atau beberapa bidang. Kumpulan ini meliputi keikutsertaan peserta didik pada standar evaluasi serta bukti refleksi pribadi.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Padlet

Disini tahapan-tahapan pemakaian Padlet sebagai media pembelajaran:

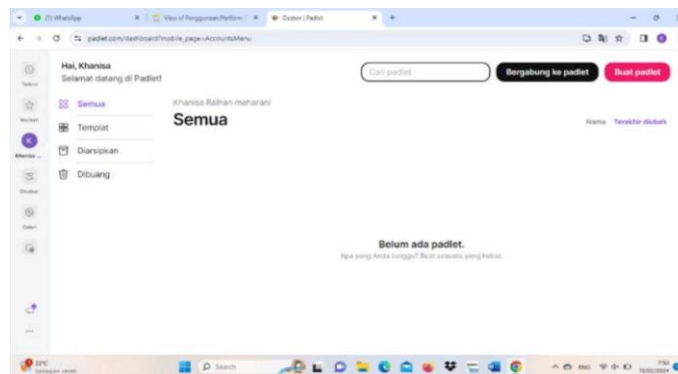
- 1) Membuka situs halaman padlet dengan mengklik <https://padlet.com/>
- 2) Daftar atau masuk pada aplikasi atau situs memakai akun sendiri.



Gambar 1 Tampilan awal padlet

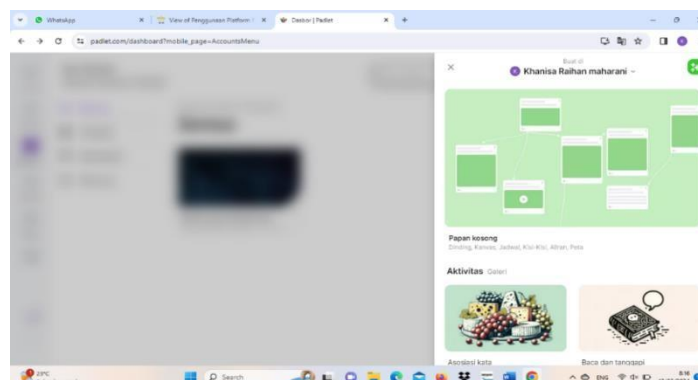
Jikalau memakai akun akun *Google*, kemudian bisa masuk memakai *Single Sign-On (S.SO)* tanpa mendaftar kembali.

3) Usai mendaftar, terdapat halaman pertama atau beranda Padlet.



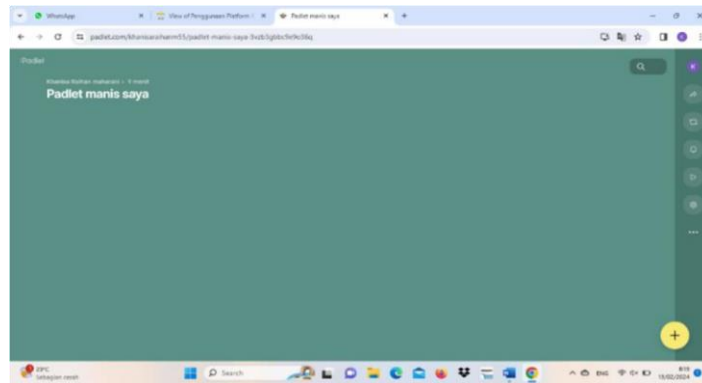
Gambar 2 login padlet

4) Klik menu *buat padlet* di ikon berwarna merah muda, kemudian klik model padlet yang akan digunakan. Jangan lupa agar mendalami pola dan pemakaiannya terlebih dahulu.



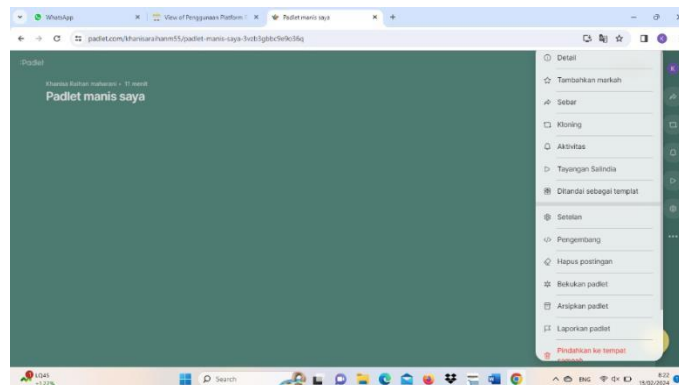
Gambar 3 pilihan padlet

5) Bisa mengubah *wallpaper* atau *background*



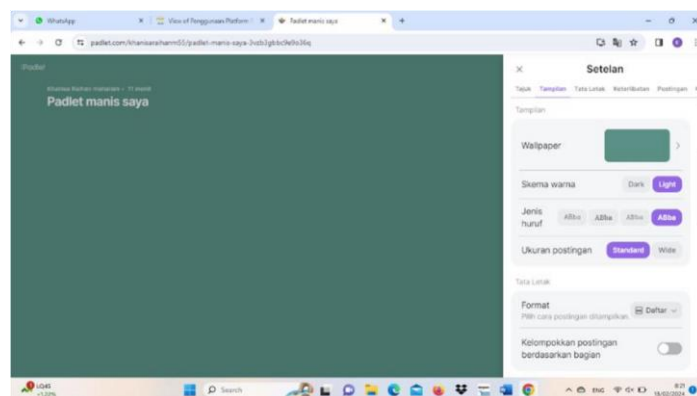
Gambar 4 Tampilan dinding Padlet

Pilih pada menu titik tiga



Gambar 5 tampilan menu titik tiga

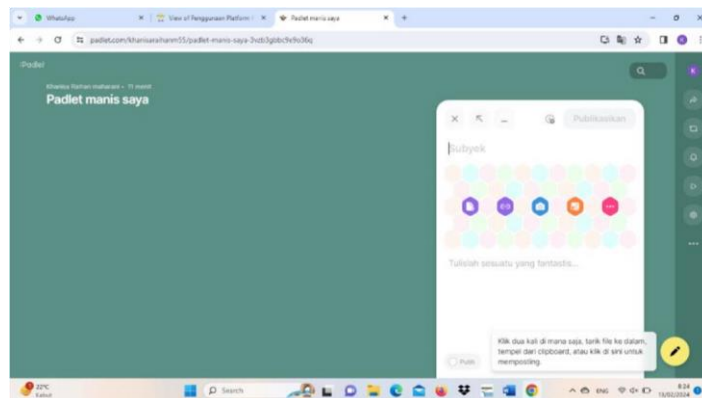
Lalu pilih menu ikon *setelan*



Gambar 6 tampilan menu ikon *setelan*

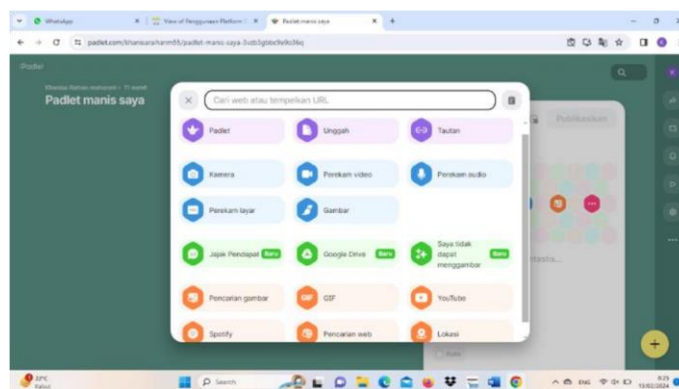
Usai memilih serta mengganti wallpaper sesuai keinginan

6) Buat tugas, topik atau diskusi dengan memilih ikon berwarna kuning



Gambar 7 tampilan menu untuk membuat tugas

Klik ikon tugas, topik ataupun diskusi memakai format apa saja.



Gambar 8 tampilan format tugas

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Padlet

Keuntungan dari Padlet termasuk jikalau aplikasi ini hemat memori sebab tidak memerlukan unduhan untuk dapat dipakai. Padlet dapat membuat keadaan yang nyata (social presence dan teaching presence) dengan memungkinkan pendidik juga peserta didik berinteraksi secara bersamaan. Semua pengguna menyampaikan ide dan gagasan melalui teks, video, atau audio. Selain itu, pendidik dapat memaparkan perangkat pembelajaran, bahan ajar, daftar hadir, dan penilaian langsung di kolom Padlet atau melalui tautan dari situs web dan Google Form yang telah disiapkan sebelumnya. Padlet juga menyediakan fitur tautan yang integral. (Nofron dalam Rachmadyanti, 2021, hlm. 106).

Selanjutnya menurut Sanuhung dkk (2022, hlm. 26) menyebutkan jikalau kelebihan dari media padlet yaitu sebagai berikut: 1) Ada bentuk Cuma-cuma. 2)

Aplikasi tidak usah didownload, memungkinkan memory friendly. 3) Padlet bisa membuat keadaan kelas secara ril (sosial dan mengajar), sebab pendidik serta peserta ada disaat yang sama. 4) Semua individu bisa memaparkan buahpikiran serta inspirasinya melewati teks, audio atau video-video. 5) Pendidik bisa mempertontonkan perangkat pembelajaran, buku teks, lembar kehadiran, dan penilaian dengan langsung pada padlet bar ataupun memakai tautan jaringan Google Spreadsheet yang sudah disiapkan. Padlet memasok kegunaan tautan secara penuh. 6) Pendidik bisa menyusun papan tulis padlet online dengan atraktif, serta Masukkan aplikasi game edukasi, semacam Kahoot ataupun Mentimeter. 7) Pendidik bisa menderetkan aktivitas lebih beragam berlandaskan tugas ataupun proyek dengan perorangan, berpasangan ataupun dengan grup.

Adapun menurut Mawarni dan Sumardi (2022, hlm. 55) menyebutkan jikalau keunggulan media padlet yakni media pembelajaran mudah dipakai, mempunyai bentuk atraktif, serta menyediakan ruang untuk berkreasi dengan menambahkan gambar, suara, catatan, atau video. Padlet pun dimanfaatkan guna menambah kapabilitas menulis teks debat peserta didik sebab bisa memberikan ruang belajar online yang atraktif serta fitur yang bisa diakses oleh siapapun.

Selain kelebihan yang telah di uraikan sebelumnya, media padlet juga memiliki kekurangan. Menurut Santoso (2022, hlm. 483) menyatakan jikalau, kekurangan dari media padlet yaitu seperti : 1) Pemakai Padlet versi gratis hanya dapat menciptakan tiga bilik padlet, 2) Versi gratis, besaran file yang dapat di unggah maksimalnya 25 mb, 3) Font yang terbatas (hanya terdapat empat font), serta 4) Tidak ada opsi guna meratakan teks kiri-kanan.

Berlandaskan deretan tersebut, ditarik kesimpulan jikalauanya media padlet mempunyai keunggulan serta kelemahan. Keunggulan media padlet ialah aplikasi ini tidak perlu diunduh sudah bisa digunakan sehingga ramah memori, semuanya dapat memaparkan insporasi serta buah pikiran memakai teks, video, atau audio, pendidik dapat menyusun kegiatan belajar lebih bervariasi dengan basis tugas ataupun proyek dengan perorangan, berpasangan atau bergrup. Sedangkan kekurangan dari media padlet yakni sebab kita memakai bersi gratis, hanya dapat membuat file padlet dengan jumlah yang tertentu, kebanyakan orang bermasalah dengan sinyal internet saat membuka padlet. Kelebihan dan kekurangan media

padlet ini perlu dipertahankan sebab bisa membantu menggapai maksud dari pembelajaran. Sedangkan untuk kekurangan media padlet ini perlu diminimalisasi oleh kreativitas pendidik sebagai fasilitator yang menyediakan kebutuhan peserta didik untuk dapat mengembangkan media padlet agar menjadi pembelajaran yang lebih baik.

5. Kapabilitas Menulis

a. Pengertian Kapabilitas Menulis

Pada abad 21 ini setiap individu sangat membutuhkan sebuah keahlian salah satunya yaitu keahlian menulis. Menurut munawarah dan zulkifli (2020, hlm. 24-25) mengatakan jikalau, kapabilitas menulis ialah keahlian saat menguraikan ataupun mencurahkan pikiran, dari sesuatu yang sederhana semacam menulis diksi-diksi sampai dengan sesuatu yang lebih rumit semacam mengarang. Menulis ialah suatu interaksi yang tidak melibatkan tekanan suara, nada, mimik, atau gerakan seperti dalam berbicara. Maka dari itu, penulis harus mahir dalam memakai diksi, pengungkapan, kalimat, dan tanda baca guna menyampaikan, menginformasikan, melukiskan, serta menyarankan suatu hal pada khalayak. Pembaca dipengaruhi, diyakinkan, dilaporkan, diinformasikan, dan dicatat dengan kapabilitas menulis. Hanya peserta didik yang mempunyai keahlian guna memaparkan buah pikiran mereka dengan tertulis dan cara yang jelas, tanpa hambatan, serta berinteraksi dapat mencapai tujuan dan tujuan pembelajaran. Kejelasan ini tergantung dalam fikiran, organisasi, pemakaian dan pemilihan kata, dan pandangan diksi.

Menurut Sholeh dan Afriani (2016, hlm. 29), kapabilitas menulis ialah keahlian individu guna menyampaikan inspirasi, buah pikiran, dan pikiran mereka dengan memakai bahasa yang sesuai dan tepat. Selain itu, seseorang mesti memiliki keahlian menulis berikut: 1) kapabilitas guna menentukan perosalan yang akan ditulis, 2) sensitivitas pada keadaan pembaca, 3) kapabilitas untuk membuat persiapan penelitian, 4) kapabilitas memakai bahasa Indonesia, 5) kapabilitas untuk mulai menulis, dan 6) kapabilitas untuk mengecek kreasi sendiri. Aktivitas membaca serta entitas padanan kata akan menumbuhkan keahlian tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang kapabilitas menulis, ditarik kesimpulan jikalauanya kapabilitas menulis ialah keahlian individu guna menyampaikan ide-ide mereka pada wujud tulisan dengan memakai kalimat yang dirangkai secara jelas, kokoh, serta lengkap kemudian bisa dibicarakan dengan berhasil pada pembaca.

b. Tujuan Menulis

Penulis yang mahir harus memiliki maksud yang jelas untuk tulisan yang akan dibuat. Tujuan menulis, tanggapan Suriamiharja (1997: 10), ialah supaya tulisan yang diciptakan bisa terbaca serta ditelaah secara benar oleh yang lain yang memiliki definisi yang sama tentang bahasa yang digunakan.

Namun, menulis memiliki tujuan, menurut Nurhadi (2017: 12-13). Tujuan terkait dengan ide atau informasi yang ingin disampaikan melalui tulisan. Tujuan ini juga terkait dengan reaksi atau tanggapan yang diharapkan dari pembaca setelah membaca tulisan tersebut. Sebelum memulai menulis, penulis harus menentukan tujuan menulisnya. Oleh karena itu, menulis biasanya dilakukan untuk enam tujuan, yaitu untuk memberikan informasi, meyakinkan, mengekspresikan diri, menghasilkan sesuatu, menghibur, dan memecahkan masalah.

Disisi lain, Semi (2007: 14-22) mengemukakan maksud seseorang menulis ialah:

1) Guna menceritakan sesuatu

Setiap individu memiliki pengalaman hidup yang berbed. Menceritakan pengalaman tersebut kepada orang lain bertujuan agar orang ataupun pembaca memahami apa yang telah dialami oleh penulis. Pembaca dapat mengetahui apa yang diinginkan, dibayangkan, atau difantasikan oleh penulis.

2) Guna memberikan petunjuk

Banyak tulisan yang ditujukan guna memberikan petunjuk ataupun arahan mengenai berbagai hal, seperti cara belajar yang efektif, resep membuat kue, dan lainnya.

3) Guna menjelaskan sebuah hal

Saat kita membaca buku pelajaran sehari-hari, seringkali buku-buku tersebut menjelaskan hal-hal khusus yang ingin kita tahu lebih lanjut, dengan tujuan memperoleh informasi atau pengetahuan baru.

Menulis dimaksudkan untuk memberikan arahan atau informasi yang dapat dibaca serta bisa dimengerti individu lain, menurut beberapa tanggapan dari para ahli di atas.

6. Puisi

a. Pengertian Puisi

Puisi asalnya dari kata Yunani *poiesis*, berarti mendirikan, penata, ataupun pencipta. "Poeta" adalah kata latin berarti mendirikan, memunculkan, dan menyajak. Kemudian, mengerucut menjadi karya seni kesastraan yang menggabungkan kata-kata dengan cara tertentu dengan memakai ritme, sanjak, dan kadangkala kata alegori (Situmorang, 1983:10).

Pada dunia kesastraan Indonesia, terdapat sebutan puisi lama, baru, dan modern. Di puisi lama dan baru, terdapat kecenderungan bagi penyair untuk menyampaikan wasiat ataupun pesan moral melewati karya mereka (Suhita Sri, 2018). Puisi ialah bagian kesusastraan pendek serta ringkas yang isinya ekspresi mendalam dari hati, persepsi, serta afeksi pengarang dengan mendayagunakan dengan intens, kreatif, serta imajinatif. Umumnya bisa disebut jikalauausannya puisi yakni kesusastraan ringkas, padat, penuh makna (Suroto, 1989:40).

Adapun pengertian puisi dari (Kosasih, 2012), puisi diartikan dengan bentuk kesusastraan menggunakan diksi-diksi indah serta sarat makna. Makna mendalam dalam puisi muncul sebab bahasa yang dipakai terlampau rapat serta tidak sama dari bahasa keseharian. Bahasa dalam puisi, meskipun singkat, mengandung makna yang kaya. Proses pembuatan puisi tidak memakan durasi lama, dan setiap individu mempunyai keleluasaan guna mengekspresikan inspirasi serta afeksi mereka melewati puisi.

Berlandaskan pemaparan itu, bisa ditetapkan jikalauausannya puisi ialah kesusastraan mengenai sebuah afeksi ataupun persepsi penyair memakai pemilahan

diksi yang membentuk ritme serta bunyi dari kata yang dipakai itu menciptakan fantasi secara substansial serta memiliki makna.

b. Jenis-Jenis Puisi

Berdasarkan artikel dalam Gramedia Blog, puisi punya dua jenis lazim, yakni puisi lama juga puisi modern.

1) Puisi Lama

Tipe-tipe puisi lama meliputi pantun, syair, talibun, mantra serta gurindam. Puisi lama ialah tipe puisi yang diciptakan dari keyakinan animism, umumnya dibacakan padaupaara sakral budaya dan memakai diksi yang bisa menciptakan efek bunyi magis.

Pantun adalah tipe puisi lawas dengan bersajak a b a b, dengan tiap baris empat baris, dua baris sampiran dan dua baris isi. Di sisi lain, talibun terdiri dari sampiran dan isi yang lebih panjang dan selalu genap, seperti dua baris sampiran dan dua baris isi.

Syair memiliki empat bait bersajak a a a dan isinya mengisahkan suatu hal, sedangkan gurindam atas dua baris beritme serupa dengan isi penyebab dan akibat.

2) Puisi Modern

Tipe-tipe puisi modern berupa puisi naratif, puisi lirik serta puisi deskriptif. Puisi modern akrab dengan sebutan puisi bebas, sebab tidak terkait oleh rima, jumlah baris dll..

Tipe puisi modern terdiri dari beberapa kategori. Pertama, puisi naratif, yang dipakai guna memaparkan sebuah kisah lalu dibagi menjadi tiga: epik, romansa, dan balada. Kedua, puisi lirik, yang berfungsi guna menyingkap inspirasi dan afeksi penyair. Terakhir, puisi deskriptif, yang menyajikan tanggapan dan kesan penyair.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diasumsikan jikalau puisi terbagi menjadi 2 jenis yaitu puisi lama yang meliputi pantun, syair, talibun, mantra dan gurindam dan puisi modern yang meliputi puisi naratif, puisi lirik dan puisi deskriptif.

c. Unsur Pembentuk Puisi

Setelah mengetahui pengertian puisi kemudian ialah hal krusial memahami unsur intrinsik dari puisi. Unsur intrinsik elemen yang membangun dan menganalisis faktor-faktor pada kesusastraan. Dalam puisi, unsur intrinsik meliputi struktur fisik dan struktur batin dari karya tersebut (Rian, 2018). Adapun penjelasan dari struktur tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Struktur Fisik

Struktur fisik akrab juga dikenal sebagai teknik puisi yakni wadah guna mengekspresikan inti puisinya (Yulianti, 2014: 39). Struktur fisik meliputi:

a) Diksi (Pemilihan Kata)

Menurut (Emzir, 2015) pemilihan diksi ialah perhal yang fundamental pada struktur puisi sebab diksi ialah sebuah deskripsi ekspresi krusial. Karenanya, kesesuaian pemilihan diksi tidak sekedar tentang bagaimana makna bisa disampaikan, akan tetapi pula kata yang diambil mesti bisa menjabarkan ekspresi serta pesan khusus sambil tetap mempertahankan keindahannya.

b) Pengimajinasian/ imaji atau citraan

Pendapat Waluyo (Kosasih 2012:100) pengimajinasian ialah pemakaian rangkaian kalimat yang bisa membangkitkan angan-angan ataupun fantasi. Fantasi ini memungkinkan pembaca merasa seakan-akan mereka sedang merasakan, mendengarkan, atau melihat sesuatu.

c) Kata Konkret

Kata konkret ialah kaya yang bisa menggiring fantasi pembaca. Untuk memungkinkan pembaca berfantasi dengan baik, diksi yang dipakai yakni harus jelas. Jikalau penyair piawai saat memilah kata yang tepat, pembaca akan merasa seakan-akan mereka menyaksikan dan mendengarkan apa yang dikisahkan oleh penyair. Serta bisa membayangkan dengan jelas situasi yang dijelaskan (Kosasih, 2012: 103).

d) Gaya Bahasa atau Bahasa Figuratif

Ada bermacam-macam gaya bahasa pada sebuah puisi. Pendapat Waluyo (Kosasih, 2012: 104) majas yakni bahasa yang dipakai penulis guna melukiskan suatu hal secara menjajarkan atau menyandingkan dengan benda atau kata lain.

e) Rima, Ritma, atau Irama

Rima pada puisi umumnya ada dibabak akhir baris puisi. Samosir (2013: 24) mengatakan jikalau rima pada puisi meliputi kesamaan awal, tengah ataupun akhir baris puisi. Pendapat Waluyo (dalam Kosasih, 2012: 104), ritma ialah pengulangan diksi, frasa ataupun rentetan kata pada bait puisi. Dengan demikian, rima serta ritma silih mencukupi dengan maksud mempercantik sajak yang ditulis. Sedangkan irama yakni bunyi yang kondisi melewati pola bunyi yang tersusun. (Hasanuddin, 2012:45)

f) Tata wajah (tipografi)

Pendapat (Aminuddin 2015:146) tipografi ialah teknik penyair menyusun puisi sehingga mempunyai wujud khusus serta dapat ditilik secara visual. Pada artikel di Gramedia Blog, puisi ada berbagai baris di satu baitnya, dan sering kali pada akhir baris diberikan berbagai tanda baca. Tanda baca ini memengaruhi suasana yang tercipta dalam puisi.

2) Struktur Batin

Menurut Gani (2015:18), struktur batin puisi yakni tatanan puisi yang merujuk pada tatanan dipuisi yang berhubungan. Pada artikel dalam Gramedia Blog, struktur batin meliputi:

a) Tema

Menurut Aminuddin (2015: 151) tema ialah ide sentral yang melandasi pembuatan puisi serta menjadikan makna primer keseluruhan puisi. Tema yakni ide sentral atau basis yang mencerminkan semua persoalan primer pada puisi (Samosir, 2013:13). Karenanya, tema memainkan peranan krusial pada seluruh pokok puisi.

b) Perasaan (feeling)

Puisi ialah kesusastraan paling mencerminkan ekspresi afeksi penyair. Dapat berupa harapan, kekusaran, ataupun penghormatan kepada seseorang yang tercinta, kepada alam semesta, atau kepada Sang Pencipta., pada alam semesta ataupun Sang Maha Pencipta (kosasih, 2012: 108).

c) Nada (tone) dan suasana

Waluyo (Kosasih 2012:109), saat menulis puisi, penyair biasanya mengadopsi perilaku khusus pada audiensnya. Sikap yang ditunjukkan ini akrab dengan sebutuan nada puisi. Sementara itu, suasana merujuk pada keadaan

emosional audiens usai membaca puisi. Suasana ini pun diartikan sebagai dampak yang muncul pada afeksi pembaca.

d) Amanat

Amanat pada puisi ialah isi yang ingin disampaikan penyair pada pembaca. Seperti, pengharapan pembaca merasa amarah, kebencincian, mencintai sesuatu ataupun memberontak (Gani, 2015: 20). Dari sudut pandang lain, mengatakan amanat ialah pesan ataupun tujuan pengarang yang umumnya mencakup nasihat, ajaran, serta tujuan-tujuan pada pembaca (Samosir, 2013).

Berdasarkan penjelasan diatas, unsur pembentuk puisi terdapat struktur fisik yang mencakupi diksi, fantasi, kata konkret, gaya bahasa, rima dan tipografi dan struktur batin mencakupi tema, rasa, nada dan amanat.

d. Langkah-Langkah Menulis Puisi

Saat menulis puisi terdapat berbagai tahapan yang mesti diperhatikan supaya dapat menghasilkan suatu puisi yang indah. Wardoyo (2013, hlm. 73-76) mengatakan jikalau tahap-tahapan saat menulis puisi bisa dimulai dari tiga fase, yakni: 1) mencari ide, 2) merenungkan inspirasi dan 3) permainan diksi.

Adapun sudut pandang dari Krisnawati (2008: 25) tahap-tahapnya seperti berikut: 1) menetapkan topik puisi, 2) memilah diksi, 3) menetapkan fantasi, 4) memilah majasnya, 5) menata barisan menjadi bait lalu 6) memberi judul.

Disisi lain, tahapan-tahapan menulis puisi dari Aminudin (2010: 52-53) bisa diawali dari berikut: 1) cara menulis puisi, 2) penetapan topik puisi, 3) penetapan intonasi serta situasi puisi, 4) pemilahan kata dalam puisi, 5) imaji dalam puisi, 6) penulisan puisi dan 7) penyempurnaan puisi.

Menurut beberapa ahli di atas, hal utama yang wajib diperhatikan saat menulis puisi ialah mencari gagasan tentang bagaimana menulis puisi dan menentukan tema puisi.

e. Indikator Menulis Puisi

Lazimnya, puisi disusun dari dua elemen krusial, yaitu bentuk dan isi, Para ahli sering menggunakan istilah yang berbeda untuk merujuk pada elemen-elemen

ini, seperti elemen tematik atau semantik untuk isi puisi, dan elemen sintaktik, tema, struktur, bentuk fisik, dan bentuk batin untuk bentuknya. Ada juga yang menyebutnya sebagai hakikat dan metode. Saat menulis puisi, unsur-unsur merupakan struktur, bukan individu. Setiap unsur terdiri dari satu sama lain, dan hubungan antara masing-masing unsur menunjukkan kerajinan. Menurut Jabrohim (2009, hlm. 33)

Atmazaki (2006, hlm. 17-18) mengemukakan bahwasanya penulisan puisi mencakup berbagai hal. Pertama, ialah mencari kata bersama bunyi yang serupa baik asonansi ataupun aliterasi, kata yang besinonim, kata yang berantonim, dan kata yang berhiponim. Kegiatan lain ada- lah melibatlam pencatatan metaforis, fokus utamanya ada di penguasaan bahasa sebab bahasa iaalah alat utama menuliskan puisi. Kedua, hal krusial untuk memperkenalkan berbagai wujud ataupun tipografi, yang bisa mengubah keadaan kelas menjadi ‘demam puisi’. Beberapa puisi mungkin disusun dengan rapi, smeentara yang lainnya tidak. Ada puisi yang disajikan pada bait-bait berirama, sementara yang lain pada wujud paragraf. Ketiga, pembacaan puisi, pendidik maupun siswa bisa membacakan puisi yang sudah dibuat. Melalui mendengarkan pembacaan puisi tersebut, peserta didik bisa mengidentifikasi ritme, kesamaan suara serta pilihan diksi dalam puisi.

Adapun menurut Fazriyah dkk (2023, hlm. 364) menyebutkan jikalau indikator menulis puisi sebagai berikut: 1) Tema. 2) Diksi 3) Imajinasi 4) Permajasan 5) Amanat.

7. Keterampilan Menulis Puisi

a. Hakikat Menulis Puisi

Keahlian menulis puisi adalah keahlian untuk menyampaikan ide, persepsi, serta afeksi dengan memakai bahasa tulis yang dapat diterima. Bahasa sastra yang tepat harus mendukung ketepatan pengungkapan gagasan. Menulis puisi adalah pekerjaan intelektual yang membutuhkan kecerdasan, penguasaan bahasa, luas wawasan, dan kepekaan emosional. Puisi adalah alat penyair untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, sikap, dan motivasinya.

Wardoyo (2013:55) menjelaskan jikalau penyair memiliki cara atau teknik tersendiri dalam menulis puisinya. Hal tersebut menjadi ciri khas dan karakteristik

puisi yang ditulis oleh penyair antara satu dan lainnya. Wardoyo memaparkan sepuluh teknik menulis puisi, yaitu teknik meniru, kemauan, berawal dari bunga tidur, bersumber dari alam, pengibaratan, penjelmaan suatu hal, menuliskan bunyi, pengilustrasian, narasi, dan musik pengiring. Hal mendasar yang dibutuhkan untuk menghasilkan sebuah puisi adalah mencari ide. Ide menjadi bahan pokok yang mendukung ekspresi dan kemudian disampaikan dengan media tulis. Sebelum melalui tahap penulisan, ide terlebih dahulu mengalami proses. Perenungan ide bertujuan untuk mengembangkan dan menyempurnakan ide yang sudah dimiliki. Berdasarkan penjelasan di atas bisa ditarik kesimpulan jikalau menulis puisi merupakan keahlian mengungkapkan gagasan sebagai bentuk kegiatan kreatif yang dilakukan oleh seorang penyair untuk mencurahkan segala isi hatinya.

b. Fungsi Menulis Puisi

Berdasarkan artikel dalam website detikjogja, puisi kerap kali dipakai sebagai wadah guna mengekspresikan emosi, daya pikir, serta pengalaman pribadi. Penyair memakai diksi dengan tepat guna penyampaian nuansa afeksi yang sepertinya sulit dikemukakan lewat bahasa sehari-hari. Puisi mungkin juga diasumsikan sebagai kesusastraan istimewa pada beberapa daerah. Berikut ini fungsi dari menulis puisi antara lain sebagai berikut:

- 1) Puisi yang baik selalu merefleksikan kebenaran serta memperbesar pandangan pembacanya.
- 2) Puisi dianggap sebagai sesuatu yang suci, mirip dengan kitab suci, dan disebut sebagai penjaga kehidupan atau "parajanana".
- 3) Puisi bisa berguna guna menampilkan keindahan dengan memakai unsur-unsur alam, menjadikan manusia sebagai subjek utamanya.
- 4) Puisi sering mengeksplorasi elemen manusia sebagai titik krusial kebudayaan termasuk berbagai persoalan yang dihadapi.
- 5) Puisi bisa mengilustrasikan rasa kegusaran yang dirasakan bersama sebuah masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diasumsikan jikalau fungsi menulis puisi ialah mengekspresikan emosi atau pikiran pribadi untuk membawa keindahan

dengan menempatkan manusia sebagai subjek utama dan dapat mengeksplorasi aspek manusia sebagai fokus utama budaya.

c. Tujuan Menulis Puisi

Dalam artikel pada website ruangpendidik, puisi memiliki berbagai tujuan yang dapat bervariasi tergantung pada niat penulis dan konteksnya. Berikut beberapa tujuan umum dari menulis puisi:

1) Ekspresi Emosi dan Pengalaman Pribadi

Puisi kerap kali dipakai sebagai wadah guna mengekspresikan perasaan, emosi, dan pengalaman pribadi penulis. Melalui diksi yang dipilih secara hati-hati, penulis puisi dapat menyampaikan nuansa dan makna yang mendalam.

2) Pemikiran Filosofis dan Refleksi

Beberapa puisi bertujuan untuk menyelidiki pertanyaan filosofis atau mengeksplorasi pemikiran mendalam. Dalam hal ini, puisi dapat menjadi wadah untuk refleksi dan pemikiran yang lebih mendalam tentang kehidupan, cinta, kehidupan manusia, dan topik filosofis lainnya.

3) Pemberian Makna Simbolik

Puisi sering kali memanfaatkan simbolisme untuk menyampaikan makna yang lebih dalam dan kompleks. Puisi dapat menjadi cara untuk menggambarkan kehidupan dan konsep-konsep abstrak melalui gambarangambaran simbolik. 4)

Estetika dan Keindahan

Puisi sering kali mengejar keindahan estetika dalam pemilihan kata, ritme, dan pengaturan struktural. Tujuan ini adalah untuk menciptakan pengalaman membaca yang estetis dan memikat.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan tujuan dari menulis puisi tergantung dari niat penulis, hakikat tujuan dari menulis puisi ialah ekspresi emosi dan pengalaman pribadi, pemikiran filosofis dan refleksi, pemberian makna simbolik dan estetika dan keindahan.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ialah usaha guna menyandingkan serta mencari inspirasi baru pada pendalaman yang akan datang. Selain itu, kajian sebelumnya membantu penelitian saat menetapkan posisi serta membuktikan keaslian dari penelitian tersebut. Dibabak ini, menyertakan berbagai perolehan pengkajian sebelumnya yang relevan dengan topik yang akan dikaji, lalu memaparkan ikhtisarnya, baik dari penelitian yang sudah ataupun belum dipublikasikan. Berikut adalah perolehan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang sedang dikaji oleh penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama/Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Indhah Apriliani Puspitasari/2016	Peserta didik Kelas Viii B Smp Negeri 4 Wates Menumbuhkan Kapabilitas Menulis Puisi Dengan Model Think Talk Write Dibantu Gambar Kejadian Alam	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan pada 28 peserta didik SMP kelas VIII B, yang bertujuan untuk menumbuhkan keahlian mereka untuk menulis puisi.	Pertumbuhan proses terlihat pada perhatian serta semangat peserta didik dalam pembelajaran, kecakapan bertanya jawab, serta kecakapan menyelesaikan tugas. Pertumbuhan pun terjadi bertahap dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Kedua, peningkatan produk memakai model Think

				<p>Talk Write saat menulis puisi bisa ditilik dari karya peserta didik.</p> <p>Pada pratindakan, nilai rerata peserta didik senilai 67,85 dengan catatan mayoritas peserta didik belum meraih nilai ketuntasan. Pada siklus I, nilai rerata peserta didik bertambah menjadi 76,00 dengan peserta didik tuntas sejumlah 18.</p> <p>Kemudian, pada siklus II rerata peserta didik bertambah menjadi 80,57 dengan ketuntasan 28 peserta didik</p>
2.	Nurfitria/2023	Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Terhadap Kapabilitas	Dalam penelitian ini, metode kuasi eksperimen digunakan, bersama desain	Hasil pengujian pada kapabilitas membaca pemahaman nilai signifikansi (2tailed) senilai

		<p>Membaca dan Penguasaan Konsep Teks Cerpen Pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar</p>	<p>kelompok kontrol yang tidak sebanding. Studi ini mengikutsertakan 30 peserta didik kelas V yang dipilih secara acak di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Subang. I</p>	<p>0,002 < 0,05 serta penguasaan konsepsi nilai signifikansi (2tailed) senilai 0,000 < 0,05. Menjelaskan bahwasanya desain pembelajaran RADEC memberikan dampak signifikan pada kapabilitas membaca pemahaman dan penguasaan konsep. Pada proses aktivitas belajar mengajar model pembelajaran RADEC membuat peserta didik lebih cakap sehingga bisa menumbuhkan kapabilitas membaca pemahaman dan penguasaan konsep</p>
--	--	---	--	--

3.	Desi Komalasari, Anggi Citra Apriliana, Wawan Eka S/2022	Kapabilitas Menulis Teks Cerita Fiksi dan Model Pembelajaran RADEC	Metode quasi eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui tes yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Cerdas Mulia Ekselensia untuk menulis teks cerita fiksi. Subjek penelitian adalah kelas IV-c, yang berfungsi sebagai kelas kontrol, dan kelas IV_D, yang berfungsi sebagai kelas eksperimen.	Penelitian ini menunjukkan jikalau terdapat pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap kapabilitas menulis teks cerota fiksi peserta didik kelas IV Sd Cerdas Mulia Ekselensia. Model pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain,, Creat) adalah model pembelajaran yang dikenalkan oleh Sopandi (2017) yang telah disesuaikan dengan masyarakat Indonesia. Nama model disesuaikan dengan sintaks pembelajarannya agar mudah diingat urutan implementasinya
----	--	--	---	---

4.	Kristiani Tandi Rani, Usman, Sakaria/2023	Pengaruh Penerapan Model RADEC Terhadap Keahlian Menulis Teks Eksposisi	Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Data dalam penelitian ini didapat dari nilai pretest dan posttest peserta didik pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar	Hasil uji homegenitas data menunjukkan nilai sig $0.639 > 0.05$ maka data tersebut disebut homogen. Hasil uji one sample test menunjukkan jikalau nilai t hitung $>$ t tabel, yaitu $3.282 >$ 2.009 maka premis H_0 diterima, yaitu pemakaian desain penataran RADEC efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar
5.	Nur Yuliany, Nur Khalisah Latuconsina,	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran	Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan	(1) Hasil pretest kelas kontrol memiliki persentase

<p>Nursalam, Andi Ika Prasasti Abrar, Ira Wahyuni/2023</p>	<p>RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) Terhadap Keahlian Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik</p>	<p>kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Bulukumba, sedangkan sampelnya yakni semua peserta didik kelas VIII B dan kelas VIII C, dengan masing- masing 22 peserta didik yang diambil melalui teknik Simple Random Sampling</p>	<p>sebanyak 100% pada kategori sangat rendah dan hasil posttest kelas kontrol memiliki persentase sebanyak 4,5% pada kategori rendah. (2) Hasil pretest kelas eksperimen memiliki persentase sebanyak 100% pada kategori sangat rendah dan hasil posttest kelas eksperimen yang diperoleh terdapat 13,6% pada kategori sedang. (3) Hasil analisis inferensial diperoleh jikalau model pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create)</p>
--	---	--	---

				berpengaruh pada keahlian berpikir kritis matematis peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Bulukumba.
--	--	--	--	---

Berdasarkan pada table diatas yang merupakan penelitian tentang pengaplikasian desain pemaparan RADEC yang dilaksanakan para peneliti dengan subjeknya yaitu peserta didik ditingkat sekolah dasar. Pada penelitian ini, penulis dan peneliti terdahulu memiliki beberapa kesamaan serta perbedaan pada penelitiannya, yaitu:

Penelitian pertama mirip bersama penelitian yang dilakukan oleh Indhah Apriliani Puspitasari (2016) dengan judul Pengembangan Kapabilitas Menulis Puisi Memakai Model Think Talk Write Dibantu Media Gambar Kejadian Alam Pada Peserta didik Kelas Viii B Smp Negeri 4 Wates. Kedua penelitian menggunakan media yang sama saat mengajarkan puisi. Namun, ada perbedaan antara kedua penelitian ini. Penelitian Indhah Apriliani Puspitasari (2016) menggunakan model Think Talk Write, Disisi lain penelitian ini memakai desain RADEC. Perbedaan lain termasuk lokasi penelitian, subjek penelitian, dan media yang digunakan. Penelitian Indhah Apriliani Puspitasari (2016) menggunakan media padlet, sedangkan penelitian Indhah Apriliani Puspitasari (2016) menggunakan gambar.

Penelitian ini memiliki kesamaan desain dengan penelitian Nurfitri (2023) dalam hal penggunaan model pembelajaran RADEC dan populasi penelitian yang sama-sama melibatkan peserta didik kelas V. Namun, fokus penelitian ini berbeda. Jikalau Nurfitri mengeksplorasi pengaruh RADEC terhadap keahlian membaca dan memahami teks cerpen, penelitian ini lebih spesifik pada pengembangan kapabilitas menulis puisi. Selain itu, terdapat perbedaan dalam pemilihan media pembelajaran dipakai pada kedua penelitian. Pada penelitian yang dilaksanakan Nurfitri (2023) tidak menggunakan media apapun dalam proses penelitiannya, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media padlet dalam proses penelitiannya. Selain itu, lokasi penelitian dan subjek penelitian ini juga berbeda.

Studi ketiga, yang ditulis oleh Desi Komalasari et al. (2022) berjudul Dampak Desain Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) Terhadap Kapabilitas Menulis Teks Cerita Fiksi, memiliki kesamaan, yaitu keduanya menggunakan model RADEC untuk menilai keahlian menulis peserta didik. Namun, media pembelajaran yang dipakai berbeda. Pada penelitian yang dilakukan oleh Desi Komalasari, dkk (2022) tidak memakai sarana apapun dalam proses penelitiannya, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media padlet dalam membantu proses penelitian. Perbedaan lain juga ada di tempat penelitian dan subjek penelitian.

Penelitian keempat, yang ditulis oleh Kristiani Tandi Rani et al. (2023) berjudul Dampak Pengaplikasian Model RADEC Pada Keahlian Menulis Teks Eksposisi, memiliki kesamaan, yaitu keduanya menggunakan model RADEC untuk menilai keahlian menulis peserta didik. Namun, yang membedakan mereka adalah topik yang mereka bahas. Pada penelitian yang dilakukan oleh Kristiani Tandi Rani, dkk, (2023) mengukur perihal menulis teks eksposisi, sedangkan pada penelitian ini mengukur tentang menulis puisi. Selain itu, ada perbedaan pada subjek penelitian. Subjek penelitian pada penelitian Kristiani Tandi Rani, dkk (2023) adalah peserta didik kelas VIII SMP, disisi lain subjek penelitian ini yakni peserta didik kelas V SD. Lokasi penelitian juga berbeda. Populasi dalam penelitian Kristiani Tandi Rani, dkk (2023) adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar, sedangkan populasi penelitian ini yakni semua peserta didik kelas V SD.

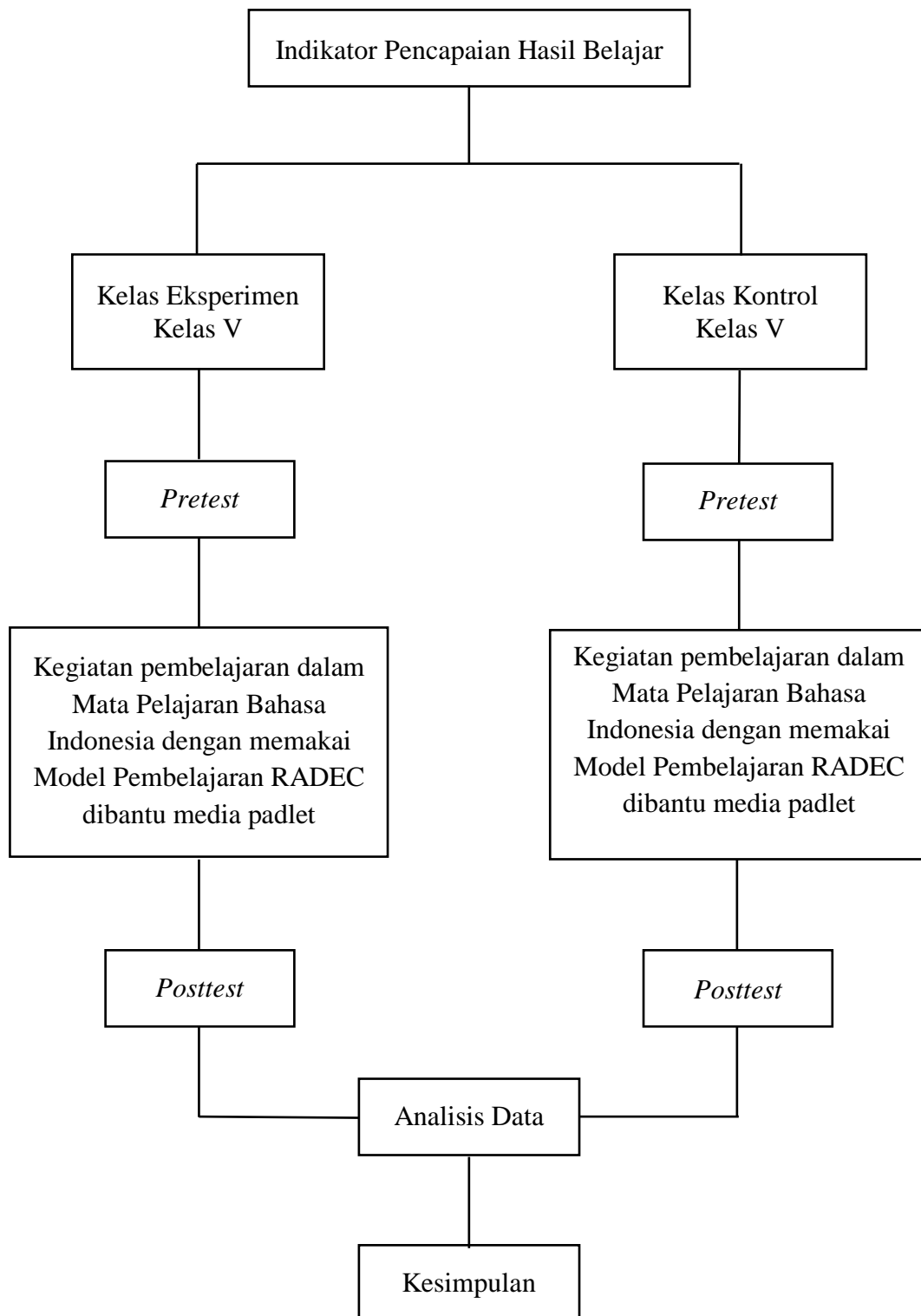
Penelitian kelima dilakukan oleh Nur Yuliany et al. (2023) berjudul Dampak Pengaplikasian Desain Pembelajaran RADEC (Membaca, Menjawab, Berbicara, Menjelaskan, Menciptakan) Terhadap Keahlian Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik. Persamaannya adalah keduanya memakai desain penataran RADEC dalam penelitian mereka. Namun, ada beberapa perbedaan antara kedua penelitian ini: penelitian yang dilakukan oleh Nur Yuliany, dkk, (2023) menilai keahlian berpikir kritis peserta didik, sedangkan penelitian ini menilai kapabilitas menulis puisi peserta didik. Selanjutnya, mata pelajaran yang diteliti pun berbeda: matematika adalah subjek penelitian penelitian ini, sedangkan bahasa Indonesia ialah subjek penelitian penelitian ini. Dalam media juga memiliki perbedaan, penelitian yang dilakukan oleh Nur Yuliany, dkk, (2023) tidak

menggunakan media apapun dalam penelitiannya, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media padlet sebagai media pembelajaran. Selain itu lokasi dan populasi penelitiannya juga berbeda. Dalam penelitian yang dilaksanakan Nur Yuliany, dkk, (2023) populasi penelitiannya yakni semua peserta didik kelas VIII SMP Negeri 24 Bulukumba disisi itu di penelitian ini populasinya yakni peserta didik kelas VA dan VB SDN Cibeureum 01.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Syahputri et al. (2023, hlm. 161), dasar pemikiran penelitian dibentuk oleh faktafakta, pengamatan, dan studi pustakaan. Karenanya, rangkaian berpikir berisi ide-ide, teori, atau asas yang bisa menjadi pendasaran penelitian. Dalam kerangka pemikiran ini, variabel penelitian dijelaskan secara menyeluruh dan sesuai bersama masalah yang diuji. Ini memungkinkan untuk mendapatkan jawaban atas masalah penelitian. Faktor yang ingin diteliti pada penelitian ini ialah keahlian untuk menulis puisi. Dua kelas, kelas eksperimen serta kontrol, dipakai untuk melakukan sampel. Bagan berikut menunjukkan rangka kerja penelitian ini:

Bagan Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Penelitian

Dalam penelitian, asumsi adalah anggapan dasar yang diyakini oleh peneliti benar. Menurut penelitian ini, "jikalau pelaksanaan desain RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, And Create) dibantu media padlet dapat diterapkan dengan baik, maka akan berdampak pada kapabilitas menulis puisi."

Premis adalah solusi sementara untuk masalah penelitian. Oleh karena itu, premis penelitian ini ialah:

Ha: Ada perbedaan antara desain RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, And Create) yang membantu media padlet terhadap keahlian menulis puisi;

Ho: Tidak ditemukan dampak desain RADEC yang membantu media padlet terhadap keahlian menulis puisi.