



## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN RADEC (*READ, ANSWER, DISCUSS, EXPLAIN AND CREATE*) BERBASIS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SUKAMULYA

Ilma Sita Febrianti<sup>1</sup>, Nunu Nurfirdaus<sup>2</sup>, Dudung Abdu Salam<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas dan Ilmu Pendidikan, STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email: [ilmafebrianti3@gmail.com](mailto:ilmafebrianti3@gmail.com)<sup>1</sup>, [Nunu@upmk.ac.id](mailto:Nunu@upmk.ac.id)<sup>2</sup>, [dudungabdusalam@gmail.com](mailto:dudungabdusalam@gmail.com)<sup>3</sup>

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima: 29-06-2024

Direvisi: 22-07-2024

Dipublikasikan: 01-09-2024

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas V SDN 1 Sukamulya, dengan melalui pengembangan model pembelajaran Radece berbasis Games Tournament. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan model pembelajaran radece yang mana sintaks dari model radece terdahulu dirubah menjadi sintaks terbaru dengan games tournament. Penulis menggunakan model penelitian ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*) yang mana terdapat lima langkah atau tahapan. Produk yang dihasilkan yaitu keterbaruan sintaks dari model pembelajaran radece berbasis *games tournament*. Produk ini, diimplementasikan kepada siswa kelas V SDN 1 Sukamulya yang berjumlah 21 siswa, 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Setelah penerapan terdapat hasil sebelum dan sesudah penerapan yang mana hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa pada hasil *Preetest* memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 8,38 dan pada hasil *pretest* memiliki nilai rata-rata atau (*mean*) sebesar 11,14 setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dan hasil dari (2-tailed) dengan nilai 0,000. Maka dari itu, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari rumus dasar pengambilan keputusan ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh dan terdapat peningkatan.

### Abstract

*The aim of this research is to improve the collaboration abilities of class V students at SDN 1 Sukamulya, by developing a Games Tournament-based Radece learning model. The method used in this research is the research and development method. Research and development methods are used to produce new product designs. This research was conducted to develop a radece learning model in which the syntax of the previous radece model was changed to the latest syntax with tournament games. The author uses the ADDIE research model (analysis, design, development, implementation and evaluation) in which there are five steps or stages. The resulting product is the updated syntax of the games tournament-based radece learning model. This product was implemented for class V students at SDN 1 Sukamulya, totaling 21 students, 12 male students and 9 female students. After implementation there are results before and after implementation where the results show that students' collaboration abilities in the Preetest results have an average (mean) of 8.38 and in the pretest results they have an average value or (mean) of 11.14 after being given treatment (treatment) and the results (2-tailed) with a value of 0.000. Therefore, if the significance value is smaller than the basic decision making formula ( $0.000 < 0.05$ ) then it can be concluded that there is an influence and there is an increase.*

### Kata Kunci:

model, pembelajaran, kolaborasi

### Keywords:

model, learning, collaboration

### Pengutipan APA:

Febrianti, I. S., Nurfirdaus, N., & Salam, D.A. (2024). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN RADEC (*READ, ANSWER, DISCUSS, EXPLAIN AND CREATE*) BERBASIS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SUKAMULYA. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(2). doi: <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.3995>



## JURNAL LENSА PENDAS

Volume 9 Nomor 2, Bulan September Tahun 2024, Hlm. 252-263

Available online at <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas>

© 2024 Ilma Sita Febrianti<sup>1</sup>, Nunu Nurfirdaus<sup>2</sup>, Dudung Abdu Salam<sup>3</sup>  
Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi : STKIP Muhammadiyah Kuningan  
Email : [ilmafebrianti3@gmail.com](mailto:ilmafebrianti3@gmail.com)

ISSN 2541-6855 (Online)

ISSN 2541-0199 (Cetak)

## **PENDAHULUAN**

Pada pendidikan awal Sekolah Dasar merupakan tingkatan awal para peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dasar yang mana akan dapat dikembangkan serta ditingkatkan pada tingkatan yang lebih tinggi. Di Sekolah Dasar siswa meliputi hal-hal yang dasar seperti membentuk sikap kolaborasi atau bekerjasama. Dengan kolaborasi, siswa dapat merangkul dan menghormati perbedaan, mengembangkan hubungan positif dengan orang lain, bekerja sama secara lebih efektif dalam situasi sosial, mengakui kemampuan setiap orang untuk berkontribusi, dan merasakan empati terhadap semua dan memiliki prinsip bahwa kesuksesan dibagikan dan dinikmati bersama dengan melalui proses bersama. Kolaborasi dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk bahu membahu dimana para peserta didik saling membantu dan melengkapi guna mencapai tujuan tertentu. Sebagai pendidik, penting untuk menanamkan sikap bekerjasama dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya pendidikan. Dengan kata lain, kolaborasi dapat melatih seseorang menjadi individu yang bersedia menerima kelebihan dan kekurangan rekan-rekannya, agar dapat berkembang. Menempati peran yang sesuai dan berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah bersama (Kasih et al., 2021).

Dengan pendidikan di Sekolah Dasar selain memperoleh dan mengembangkan potensi dibidang akademik para peserta didik juga mengembangkan keterampilan sosial. Keterampilan untuk berinteraksi dan berkepribadian agar bisa diterima oleh lingkungan bermasyarakat. Kemampuan membiasakan diri dalam hubungan sosial

bermasyarakat mampu dikembangkan keterampilan sosial dan kepedulian dari usia sejak dini. Menumbuhkan serta membangun keterampilan sosial kepada peserta didik tidak lepas dari penanaman karakter dalam pribadi mereka yang dikembangkan di Sekolah Dasar. Seseorang dengan keterampilan sosial tanf baik dapat diterima oleh lingkungan masyarakat sekitar, tetapi apabila kemampuan keterampilan sosialnya kurang akan mengakibatkan keterampilan berinteraksi dengan orang lain menjadi kurang. Maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan utama yang harus dimiliki setiap anak agar mampu berinteraksi dan bersosialisasi di lingkungan masyarakat. Kemampuan yang erat dengan kemampuan keterampilan sosial yaitu keterampilan berkolaborasi. Menurut (Kholifah et al., 2022:51) komunikasi dapat digambarkan sebagai suatu keterampilan yang menghubungkan seluruh unsur belajar mengajar. Yang mana siswa dapat belajar bagaimana mengkomunikasikan ide secara efektif dengan orang lain yang memiliki sudut pandang yang berbeda. Kolaborasi berarti siswa bekerja sama dalam memecahkan masalah, mencari jalan keluar dan hasil terbaik. Kolaborasi merupakan konsep 4C, yaitu Berpikir Kritis (*Critical Thinking*), Kreativitas (*Creativity*), Kolaborasi (*Collaboration*), dan Komunikasi (*Communication*). Namun, menguasai keterampilan ini akan meningkatkan semangat belajar siswa. Pada dasarnya, kemampuan berkolaborasi adalah tentang membangun kemauan. Untuk mencapai hasil terbaik bagi kelompoknya, semua siswa harus rela mengorbankan sebagian

gagasannya dan mengangkat gagasan lain.

Sistem pembelajaran akan melekat pada dunia pendidikan. Lingkungan pendidikan mencakup berbagai faktor yang mempengaruhi pendidikan atau berbagai lingkungan dimana proses pendidikan berlangsung. Oleh karena itu, lingkungan sekolah merupakan suatu kesatuan ruang dalam lembaga pendidikan formal yang memperngathui pembentukan sikap siswa dan mengembangkan potensinya (Nurfirdaus & Sutisna, 2021). Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Upaya untuk memperoleh tujuan tersebut akan membutuhkan upaya bersama dengan semua pihak dalam bermasyaakat pendidikan, seperti peran pemerintah, pendidik, peserta didik dan peran orang tua. Menurut (Regina, 2020:18-19) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatp muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan.

Dengan menerapkan model pembelajaran guru akan dapat menilai atau mengetahui bagaimana keadaan siswa, fokusnya siswa, keaktifan siswa dan lain-lain. Ketika guru tepat dalam menggunakan model pembelajaran dikelas maka proses belajar mengajar dikelas akan menyenangkan, siswa dapat berperan aktif dan siswa dapat berinteraksi dengan guru dan sesama teman dengan baik. Sebaliknya jika guru kurang tepat dalam menggunakan

atau memilih model pembelajaran siswa akan cenderung diam, semangat siswa akan berkurang, interaksi siswa dan guru kurang karena proses pembelajaran hanya berfokus pada guru yang mana akan berpengaruh terhadap sikap siswa dan proses belajar.

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kolaborasi siswa yaitu model pembelajaran RADEC. Sebagaimana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Handayani et al., 2019) yang berjudul “Dampak Perlakuan Model Pembelajaran RADEC Bagi Calon Guru Terhadap Kemampuan Merencanakan Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Hasil dari penerlitan tersebut bahwa dengan melalui penerapan model pembelajaran RADEC ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan guru pada masa depan untuk mengembangkan keterlampilan abad 21, yaitu keterlampilan menjelaskan, meningkatkan kemampuan membaca, mendorong kemandirian siswa dalam belajar, meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Menurut (Pohan et al., 2020:253) model pembelajaran RADEC adalah model pembelajaran yang dibuat *Inquiry Learning* yang dirubah dengan keadaan para siswa yang ada di Indonesia. Model pembelajaran ini merupakan alternatif pemilihan model pembelajaran yang menjadi penyelesaian dari permasalahan di Indonesia. Pada tahun 2007, Sopandi memperkenalkan model pembelajaran ini di kegiatan seminar Internasional di Kuala Lumpur, Malaysia. Memberikan nama model pembelajaran ini dengan menyesuaikan susunan kegiatan

pada proses pembelajarannya yaitu, (*read*) membaca, (*answer*) menjawab, (*discuss*) berdiskusi, (*explain*) menjelaskan, dan (*create*) membuat atau menciptakan.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat pra-survey tentang proses pembelajaran di kelas V SDN 1 Sukamulya guru telah melakukan proses pembelajaran RADEC, yaitu membaca, menjawab, diskusi, menjelaskan dan menciptakan ide-ide baru. Tetapi nilai-nilai kolaborasi siswa di kelas tersebut tidak muncul efektif seperti saat pembagian kelompok siswa laki-laki dan perempuan tidak mau disatukan, saat pengerjaan tugas dari guru dalam bentuk kelompok yang aktif hanya satu dua orang, dan saat diminta untuk penugasan atau aktivitas yang bersifat kolaborasi hanya beberapa orang yang dominan.

Melalui kolaborasi ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan untuk berkolaborasi dan memimpin kelompok dengan beradaptasi dengan peran dan tanggung jawab yang berbeda, bekerja secara produktif dengan orang lain, menerapkan empati jika diperlukan dan menghormati pandangan orang lain yang berbeda-beda. Selain itu, siswa juga menunjukkan tanggung jawab pribadi dengan menetapkan standar dan tujuan yang tinggi untuk diri mereka sendiri serta orang lain. Selain itu, berkolaborasi ini meningkatkan kemampuan sosial sekaligus mengelola emosi dan ego. Hal ini menciptakan rasa kepemilikan, tanggung jawab dan perhatian diantara anggota melalui kolaborasi dan kebersamaan (Mulyoto, 2018:54).

Aktivitas yang sangat disenangi anak-

anak yaitu bermain terutama bermain permainan. Permainan atau Games adalah sesuatu yang dapat dilakukan secara individu atau kelompok menurut aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu, dan dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi, semangat siswa, dan dapat menunjukkan nilai berkolaborasi. Pada akhir permainan, pendidik hendaknya memberikan penghargaan bentuk pujian atau skor. Melalui *games* juga para siswa mendapatkan pengetahuan langsung dari berbagai aspek dalam hal kognitif, afektif dan psikomotorik (Bate'e et al., 2023:48).

## **METODE PENELITIAN**

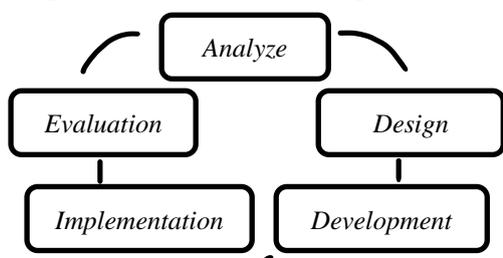
Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini digunakan guna untuk pengembangan produk, model, proses, teknologi dan alat baru berdasarkan metode dan analisis masalah tertentu. Metode *R&D* ini juga merupakan metode ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji efektivitas produk. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah, padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan, sosial yang perlu dihasilkan dari *research* dan *development* (Sugiyono, 2022:298)

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan model pembelajaran RADEC berbasis *Games Tournament* terdiri dari penguji ahli *design*, ahli pendidik dan ahli materi. Dan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas V SDN 1 Sukamulya yang berjumlah 21 orang, dengan 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

## Prosedur

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. (Sugiyono, 2019:394) menyebutkan bahwa Dick and Carry (1996) menggunakan istilah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (*analyze*) analisis, (*design*) desain, (*development*) pengembangan, (*implementation*) implementasi dan (*evaluation*) evaluasi dan dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan. Tahapan dan prosedur dari metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah Model ADDIE

## Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian pengembangan ini berupa observasi wawancara, dan kuesioner bentuk angket guna mengetahui bagaimana respon para siswa terhadap pengembangan model pembelajaran RADEC berbasis games tournament ini. Serta menggunakan rubrik penilaian untuk mengukur atau mengevaluasi siswa secara keseluruhan dan menggunakan tes.

## Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data dengan menggunakan *Microsoft Excel* dan *SPSS*. Dengan analisis data instrument kebutuhan teknik wawancara, analisis data instrumen

angket validasi dari beberapa validator diantaranya validasi ahli design, validasi ahli pendidik, validasi ahli materi, angket respon siswa dan respon guru untuk mengetahui kelayakan produk. Serta menggunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan atau tidak yang akan diuji dengan uji T.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada pengembangan model pembelajaran Radec berbasis games tournament ini bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran secara berkelompok. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kolaborasi siswa yaitu model pembelajaran RADEC. Sebagaimana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Handayani et al., 2019) bahwa dengan melalui penerapan model pembelajaran RADEC ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan guru pada masa depan untuk mengembangkan keterampilan abad 21, yaitu keterampilan menjelaskan, meningkatkan, kemampuan membaca, mendorong kemandirian siswa dalam belajar, meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi.

### Langkah-langkah model pembelajaran Radec Berbasis games Tournament

#### a. Read Tournament (RT)

Pada tahap ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara acak. Semua siswa didalam kelompok tersebut harus membaca materi ajar yang telah disiapkan oleh guru atau yang ada di buku pembelajaran. Lalu semua anggota kelompok yang paling cepat selesai membacanya guru akan memberikan poin atau nilai bagi kelompok tersebut.

**b. Answer Tournament (AT)**

Setelah membaca, guru memberikan pertanyaan pra-pembelajaran kepada semua kelompok secara random untuk mengetahui kemampuan membaca dan pemahaman siswa pada materi dengan memberikan pertanyaan spontan atau dalam bentuk LKPD, siswa yang dapat menjawab pertanyaan tersebut bisa mendapatkan poin atau nilai plus.

**c. Discuss Tournament (DT)**

Pada sesi diskusi para kelompok berdiskusi terkait mater yang telah mereka pahami dan berdiskusi mengenai tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Kelompok yang aktif dan bisa menyelesaikan tugas pertam dengan tepat sesuai dengan ketentuan waktu yang telah ditetapkan, maka kelompok tersebut mendapatkan nilai plus atau poin.

**d. Explain Tournament (ET)**

Pada tahap ini, siswa menjelaskan atau mempresentasikan hasil diskusi mereka didepan kelas, lalu kelompok lainnya menyimak dan bisa mendapatkn kesempatan untuk dapat poin dan niali dengan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi. Lalu, poin atau nilai akan ditambahkan ketika kelompok yang presentasi bisa menjawab pertanyaan dari kelompok lain.

**e. Explain Tournament (ET)**

Pada tahap ini, siswa perwakilan individu kelompok yang berani mengungkapkan ide-ide, gagasan atau mengungkapkan hasil yang telah mereka kerjakan atau buat. Setiap kelompok yang berani menyampaikan

hal tersebut maka akan mendapatkan poin atau nilai plus bagi kelompoknya

**Kelebihan Model Pembelajaran RADEC Berbasis Games Tournament**

1. Mengajarkan kepada siswa untuk tidak membeda-bedakan teman dari jenis kelamin, agama, suku dan ras nya.
2. Siswa akan memprioritasjab waktu untuk berdiskusi dan mengerjakan tugas.
3. Meningkatkan keterlampilan sosial siswa, karena dengan menggunakan model ini siswa dituntut untuk komunikasi, berinteraksi dan kerjasama
4. Meskipun konsepnya berkolaborasi, tetapi setiap individu siswa juga dituntut untuk tanggung jawab secara pribadi atas tugas-tugas yang mereka dapatkan.
5. Pembelajaran tidak terfokus kepada guru yang monoton
6. Akan menumbuhkan semangat belajar siswa dan belajar tidak membosankan
7. Meningkatkan kepekaan serta toleran terhadap sesama
8. Dapat meningkatkan kemampuan berkolaborasi atau kerjasama antar siswa

**Kekurangan Model Pembelajaran RADEC Berbasis Games Tournament**

- a. Dari segi waktu yang akan memerlukan cukup lama, jadi guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk dapat mengelola kelas dengan ketentuan waktu yang cukup
- b. Guru harus lebih mempersiapkan dan merencanakan hal-hal pa saja yang akan dilakukan pada proses model ini agar dapat bisa mencapai tujuan pembelajaran dan lebih tepat agar waktu bisa dimanfaatkan secara maksimal.

**Analisis Data**

1) Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk dapat mengetahui sebaran data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau

tidak. Dengan melihat pada rumus dasar pengambilan Keputusan jika nilai uji normalitas > 0,05 maka data berdistribusi normal. Maka, hasil analisis data uji normalitas sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Ujian	Preetest	.148	21	.200*	.919	21	.084
	Posttest	.135	21	.200*	.937	21	.187

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas hasil nilai tes awal (pretest) memiliki nilai signifikansi 0,084 lebih besar dari 0,05 dan hasil nilai akhir (posttest) menunjukan nilai signifikansi 0,187 lebih beasar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan peneliti untuk menguji apakag data memiliki varian yang sama atau tidak atau homogen atau tidak. Data tersebut sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Ujian	Based on Mean	2.773	1	40	.104
	Based on Median	2.711	1	40	.108
	Based on Median and with adjusted df	2.711	1	38.316	.108
	Based on trimmed mean	2.973	1	40	.092

Berdasarkan tabel diatas, hasil tes homogenitas menunjukan nilai signifikansi sebesar 0,104 yang mana lebih besar dari rumus dasar pengambilan keputusan yaitu >0,05, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa nilai dari data *pretest* dan *posttest*

memiliki data yang homogen atau sama

3) Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan uji T (*t-test*) ini dihitung dengan menggunakan progam SPSS 21. Uji Hipotesis ini bertujuan untuk

mengetahui nilai signifikansi dan *posttest*, sebagai berikut:  
kemampuan kolaborasi siswa kelas V SDN 1 Sukamulya pada *pretest*

Tabel 3. Hasil Uji-T

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Preetest - Posttest	-2.762	1.261	.275	-3.336	-2.188	-10.036	20	.000

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa hasil dari signifikansi (2-tailed) dengan nilai 0,000. Maka dari itu, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari rumus dasar pengambilan keputusan ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, hipotesis ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis ( $H_a$ ) diterima.

## A. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Pengembangan Model Pembelajaran Radec Berbasis Games Tournament

Dalam hasil pengumpulan data yang dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran radec berbasis games tournament untuk meningkatkan kolaborasi siswa kelas V SDN 1 Sukamulya. berdasarkan teori sugiyono pengembangan ADDIE itu sendiri meliputi lima langkah, yaitu: Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi

(*implementation*), Evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap awal yaitu analisis dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SDN 1 Sukamulya, yang mana pada proses pembelajaran terdapat beberapa masalah diantaranya permasalahan gender, siswa laki-laki dan siswa perempuan sulit disatukan pada saat pembagian kelompok, pada saat pengerjaan tugas kelompok mengandalkan siswa yang aktif saja, tidak efektif kemampuan kolaborasi ketika berkelompok. Guru sudah menggunakan model pembelajaran ketika pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran RADEC, tetapi pada penerapan model tersebut masih kurangnya efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selanjutnya setelah melakukan tahap analisis kebutuhan siswa memerlukan model pembelajaran yang lebih mendekatkan antara siswa laki-laki dan Perempuan, pembelajaran yang

menyenangkan dan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa kelas V SDN 1 Sukamulya ini dengan bermain games dan hasilnya siswa lebih suka belajar secara berkelompok. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran Radec berbasis games tournament untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamulya.

Berikutnya tahap perancangan (*design*) perancangan desain yang dimulai dengan merubah sintaks-sintak model pembelajaran radec terdahulu ke model pembelajaran radec berbasis *games tournament*, dan memilih materi atau pembelajaran serta merancang konsep pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Kemudian tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini model pembelajaran radec berbasis *games tournament* mengubah langkah-langkah dari model radec terdahulu dengan disetiap langkah atau urutannya itu berbentuk *games tournament* dengan kelompok lain yang mana harus saling mengumpulkan *point* atau nilai untuk memenangkan pembelajaran tersebut.

Selanjutnya, tahap implementasi (*implementation*), tahap ini dilakukannya promosi produk model pembelajaran *games tournament* agar bisa digunakan pada saat pembelajaran. Hasil pengumpulan data menunjukkan

bahwa produk model pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat layak oleh ahli design, layak oleh ahli pendidik dan layak oleh ahli materi. Tahap ini juga bermaksud untuk mendapatkan masukan serta saran dalam menyempurnakan penelitian ini sebagai upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa serta manfaat atas hasil penelitian yang telah dilakukan.

## 2. Kelayakan Model Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi terhadap model pembelajaran radec berbasis games tournament yang dilakukan oleh ahli design, ahli pendidik dan respon pendidik di kelas V SDN 1 Sukamulya:

### a. Penilaian Ahli *Design*

Hasil dari validasi ahli design dilakukan satu kali penilaian. Hasil validasi ahli design sebesar 92,94% dengan kategori “sangat layak”.

### b. Penilaian Ahli Pendidik

Hasil dari validasi ahli pendidik model pembelajaran ini mendapatkan hasil sebesar 80% dengan kategori “layak”.

### c. Penilaian Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 76% dengan kategori “layak”.

### d. Respon Siswa Mengenai Keterbaruan Model Pembelajaran Radec Berbasis *Games Tournament*

1) Item pernyataan pertama

- mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 89%,
- 2) Item pernyataan kedua, mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 87%
  - 3) Item pernyataan ketiga, mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 88%
  - 4) Item pernyataan keempat, mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 87%
  - 5) Item pernyataan kelima, mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 87%,
  - 6) Item pernyataan keenam, mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 90%
- e. Respon Guru

Hasil dari respon guru wali kelas V SDN 1 Sukamulya terhadap keterbaruan dari model pembelajaran radec berbasis games tournament ini memperoleh presentase rata-rata sebesar 88,57%, maka dapat disimpulkan respon guru pada model pembelajaran radec berbasis games tournament ini “sangat baik” untuk diterapkan di kelas V SDN 1 Sukamulya

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan model pembelajaran radec berbasis *games tournament* untuk

meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamulya dengan menggunakan metode Research and development dengan Model ADDIE. Pengembangan ini merubah sintaks atau langkah-langkah dari model pembelajaran RADEC Sebelumnya yang dirubah dengan keterbaruan model RADEC Berbasis Games Tournament. Implementasi atau penerapan model radec berbasis *games tournament* ini diterapkan kepada siswa kelas V SDN 1 Sukamulya sebanyak 21 siswa dengan 12 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa Perempuan. Model ini diterapkan pada pembelajaran tematik Tema 9 subtema 3 pembelajaran1 dan tema 9 subtema 3 pembelajaran 3 dengan langkah-langkah terbaru dari model pembelajaran radec berbasis *games tournament*.

Hasil data menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa pada siswa kelas V SDN 1 Sukamulya. Pada data *Preetest* memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 8,38 dan pada data *posttest* memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 11,14 setelah diberikan perlakuan (*treatment*), maka dari itu dapat disimpulkan dengan penerapan model pembelajaran radec berbasis games tournament kemampuan kolaborasi siswa kelas V SDN 1 Sukamulya meningkat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Handayani, H., Sopandi, W., Syaodih, E., Setiawan, D., & Suhendra, I. (2019). Dampak Perlakuan Model Pembelajaran Radec Bagi Calon Guru

- Terhadap Kemampuan Merencanakan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(1), 89. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1857>
- Kasih, F., Suryadi, & Triyono. (2021). Kolaborasi pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar pada masa new normal. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(1), 51. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5252>
- PENDAHULUAN
- Kholifah, U., Nurulita, I., & Ikhtiari, P. (2022). Implementasi Aplikasi Kontrol Progres Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Kolaborasi. *Indonesian Journal of Engineering and Technology (INAJET)*, 4(2), 51. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/inajet.v4n2.p50-55>
- Mulyoto. (2018). EMPIRISME. In *EMPIRISME* (p. 54). [https://www.google.co.id/books/edition/Jurnal\\_Pendidikan\\_Empirisme/2y6DDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&kptab=overview](https://www.google.co.id/books/edition/Jurnal_Pendidikan_Empirisme/2y6DDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&kptab=overview)
- Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (n.d.). *No Title*.
- Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2021). LINGKUNGAN SEKOLAH DALAM MEMBENTUK PRILAKU SOSIAL SISWA. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5 No.2b, 897. <https://doi.org/https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2b.1219>
- Pohan, A. A., Abidin, Y., & Sastromiharjo, A. (2020). Model Pembelajaran RADEC dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV, 2020: Seminar Daring Internasional Riksa Bahasa XIV*, 251. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1354/1231>
- Regina, D. A. (2020). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In D. A. Regina (Ed.), *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia. [https://www.google.co.id/books/edition/BELAJAR\\_DAN\\_PEMBELAJARAN/3KJKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&q=pembelajaran+adalah&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/3KJKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&q=pembelajaran+adalah&printsec=frontcover)
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D* (Sutopo (ed.)). ALFABETA,cv.
- Sugiyono. (2022). *MOTODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALTATIF, DAN R&D* (26th ed.). Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Yusritawati, I., & Zaenal, R. M. (Nurfirdaus & Sutisna, n.d.)