



Pengembangan Model RADEC dengan Pendekatan *Deep Learning* terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas V SD Negeri 1 Haurkuning

Nadia Sofia Zein^{1*}, Lousy Loustiaty¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3154>

Article Info:

Received : 28 Juli 2026
Revised : 19 Agustus 2026
Accepted : 29 Agustus 2026
Published : 18 September 2026

Correspondence:

Nadia Sofia Zein

Phone:

Abstract: Creativity is a crucial skill in visual arts education; however, instruction for fifth-grade students at SD Negeri 1 Haurkuning has tended to rely on conventional methods, resulting in low student engagement and suboptimal development of creativity. The RADEC model (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) can foster student engagement and creativity through activities involving reading, discussing, explaining, and creating artworks. To optimize this process, RADEC is integrated with a deep learning approach, which emphasizes conscious, meaningful, and enjoyable learning. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, comprising five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 30 fifth-grade students at SD Negeri 1 Haurkuning. Data collection techniques included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, observations, and creativity tests (pretest and posttest). Data analysis was conducted using quantitative descriptive methods with the aid of SPSS, encompassing descriptive statistics, normality tests, hypothesis testing, and N-Gain analysis. The results indicate that the RADEC learning model combined with the deep learning approach is feasible and practical for visual arts instruction. Teacher responses showed a 90% positive rate (categorized as "Strongly Agree"), while student responses showed a 98.3% positive rate (categorized as "Strongly Agree"). Analysis revealed that the average pretest score of 44.20 increased to 87.93 in the posttest. The Wilcoxon Signed-Rank test yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between pretest and posttest results. Furthermore, the average N-Gain score was 0.7831 (or 78.31%), falling into the high category. Thus, the RADEC learning model with a Deep Learning approach is proven effective in enhancing student creativity in Grade V Visual Arts lessons at SD Negeri 1 Haurkuning.

Keywords: RADEC Model; Deep Learning; Student Creativity; Visual Arts; ADDIE.

Citation: Zein, N. S., & Loustiaty, L. (2026). Pengembangan Model RADEC dengan Pendekatan Deep Learning terhadap Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas V SD Negeri 1 Haurkuning. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5562–5567. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3154>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pertumbuhan sumber daya manusia, Menurut Ki Hajar Dewanantara pendidikan yaitu tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak yang bermaksud menuntun segala kekuatan kodrati pada anak-anak itu supaya mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat

mampu menggapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. (Saryanto et al., 2022) Jadi, pendidikan adalah proses yang dilakukan seumur hidup (lifelong) yang dimulai dari seseorang lahir hingga kematiannya, yang membuat seseorang bersemangat dalam mewujudkan warga negara yang ideal dan mengajarkannya bagaimana cara memimpin

dan mematuhi yang benar. Masa depan pendidikan akan menghadapi berbagai dinamika yang memerlukan pendekatan baru, baik dalam hal pengelolaan, kurikulum, maupun model pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memahami tantangan-tantangan yang akan dihadapi pendidikan di masa depan agar dapat merumuskan langkah-langkah strategis yang mampu mencetak generasi yang siap menghadapi dunia yang semakin global dan dinamis. (Pratiwi Bernadetta Purba, 2025)

Memasuki era transformasi yang menuntut adopsi pendekatan holistik untuk mendukung perkembangan peserta didik. Perkembangan kreativitas pada peserta didik sekolah dasar memegang peranan sentral dalam konteks pendidikan. Kreativitas yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Mayesty menyatakan bahwa "kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain". Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif (Hasanah et al., 2023).

Dunia anak merupakan dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas. (Salamun et al., 2023)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang relevan dengan masalah-masalah tersebut. Salah satunya ialah model pembelajaran RADEC, Model RADEC merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan literasi dan pemahaman peserta didik. Model RADEC dapat memfasilitasi siswa untuk memiliki keterampilan tinggi, belajar mandiri, berkomunikasi dan berkolaborasi, serta menunjang peserta didik dalam memperoleh pemahaman. Model RADEC dapat meningkatkan keterampilan HOTS (Higher Order Thinking Skills), seperti berpikir analitis dan kreatif. Model RADEC membantu peserta didik menjadi aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam

menghadapi tantangan abad ke-21, serta meningkatkan literasi. (Amelia et al., 2024)

RADEC memiliki langkah-langkah (sintaks) dalam proses pelaksanaannya. (Suleman & Kiaymodjo, 2023) Di bawah ini adalah sintaks atau prosedur untuk mengimplementasikan model pembelajaran RADEC:

- 1) Read (Membaca) Siswa akan membaca materi yang diberikan.
- 2) Answer (Menjawab) Setelah membaca, siswa akan Menanggapi pertanyaan yang terkait dengan bahan yang sudah dipelajari.
- 3) Discuss (Diskusi) Siswa kemudian mendiskusikan jawaban mereka dalam kelompok kecil atau dengan seluruh kelas.
- 4) Explain (Menjelaskan) Setelah diskusi, siswa diminta untuk menjelaskan konsep dan materi yang telah mereka pelajari kepada teman-teman mereka.
- 5) Create (Membuat) Siswa diharapkan untuk membuat sesuatu yang relevan dengan materi yang ada yang telah dipelajari.

Model RADEC terbukti dapat membantu guru dalam meningkatkan minat baca siswa, sebagaimana yang diungkapkan dalam penelitian (Setiawan et al., 2022) yang berjudul "Keterampilan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran seni rupa Menggunakan Model Pembelajaran RADEC di Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa model ini merupakan pilihan yang bisa diterapkan oleh guru dalam proses pengajaran karena dapat mengembangkan keterampilan dalam pembelajaran, yaitu keterampilan menjelaskan, meningkatkan kemampuan membaca, mendorong kemandirian siswa dalam belajar, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Sedangkan pendekatan deep learning adalah Deep learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pemahaman yang mendalam terhadap konsep dan keterkaitannya, bukan sekadar hafalan informasi. Gagasan ini pertama kali dikenalkan oleh Marton dan Saljo, yang melihat bahwa pembelajaran harus melibatkan pemrosesan informasi secara menyeluruh, baik secara kognitif maupun emosional. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk benar-benar memahami materi, bukan hanya mengingat, sehingga mereka mampu berpikir kritis, kreatif, dan menyelesaikan masalah. Suwandi menyatakan bahwa deep learning bertujuan menggantikan metode tradisional yang cenderung berfokus pada pengulangan menjadi pembelajaran yang lebih bermakna dan reflektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 1 Haurkuning tentang proses pembelajaran dikelas guru telah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan Model RADEC, yaitu membaca, menjawab, diskusi, menjelaskan dan menciptakan ide-

ide baru. Tetapi belum diintegrasikan pada pendekatan yang tepat. Maka dalam penerapannya, model RADEC masih dapat ditingkatkan efektivitasnya melalui integrasi pendekatan pembelajaran yang lebih mendalam, seperti Deep Learning. Pendekatan Deep Learning tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, tetapi juga pada kemampuan siswa mengaitkan pengetahuan dengan konteks nyata, mengembangkan pemikiran reflektif, dan memecahkan masalah secara kreatif.

Integrasi model RADEC dengan pendekatan Deep Learning dalam pembelajaran Seni Rupa dilakukan dengan menggabungkan tahapan Read, Answer, Discuss, Explain, and Create dengan prinsip Mindful, Meaningful, and Joyful Learning. Siswa membaca dan mengamati materi seni rupa, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menjelaskan hasil pemikiran, kemudian membuat karya seni. Pendekatan Deep Learning membuat kegiatan tersebut lebih sadar, bermakna, dan menyenangkan sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, ide, dan keterampilan berkarya.

Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan model RADEC dengan pendekatan Deep Learning terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Rupa di kelas V sekolah dasar masih terbatas, khususnya di SD Negeri 1 Haurkuning. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengintegrasikan model RADEC dengan pendekatan Deep Learning pada pembelajaran Seni Rupa. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Model RADEC Dengan Pendekatan Deep Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas V SD Negeri 1 Haurkuning".

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan menguji sejauh mana produk tersebut efektif digunakan. (Hafidah, 2021) Untuk menciptakan produk tersebut, dilakukan terlebih dahulu analisis kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan pengujian efektivitas agar produk dapat digunakan secara luas oleh masyarakat. Karena itu, penelitian dan pengembangan bersifat berkelanjutan dan dapat berlangsung dalam jangka waktu panjang. (Abdul Mukhyi, 2023).

R&D dalam pendidikan mencakup proses desain dan validasi produk pembelajaran, baik berupa produk baru maupun penyempurnaan produk yang sudah ada.

Proses ini tidak hanya berfungsi sebagai pengembangan, tetapi juga sebagai bentuk evaluasi dari hasil penelitian sebelumnya.

Tujuan utama dari penelitian pengembangan adalah menciptakan produk yang efektif digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Pengembangan dalam R&D mencakup penerjemahan rancangan ke dalam bentuk nyata melalui pendekatan desain pembelajaran sistematis, yang dilengkapi evaluasi untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan model yang sudah ada. Penelitian kebutuhan dilakukan untuk menghasilkan produk yang tepat, dan pengujian efektivitas dibutuhkan agar produk dapat berfungsi secara optimal di tengah masyarakat. (Robert & Brown, 2024)

Hasil dan Diskusi

Hasil Pengembangan Model RADEC dengan Pendekatan Deep Learning

Penelitian ini menghasilkan pengembangan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*) dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran Seni Rupa kelas V SD Negeri 1 Haurkuning. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengembangan model diarahkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Seni Rupa yang masih kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam mengembangkan ide, berdiskusi, menjelaskan gagasan, dan menghasilkan karya secara kreatif.



Gambar 1. Observasi Awal

Integrasi pendekatan *Deep Learning* dilakukan dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui aktivitas yang mendorong siswa memahami materi, menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman, berdiskusi, mengembangkan ide, dan menghasilkan karya. (Royani et al., 2024) Sintaks RADEC memberikan alur pembelajaran yang sistematis,

sedangkan pendekatan *Deep Learning* memperkuat kualitas pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada proses berpikir dan kemampuan menghasilkan karya.



Gambar 2. Kreativitas siswa dalam pembuatan gelang makrame

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa model yang dikembangkan memperoleh respons yang sangat positif. Angket respon guru memperoleh persentase 90% dengan kategori *Sangat Setuju*, sedangkan respon siswa memperoleh persentase 98,3% dengan kategori *Sangat Setuju*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model RADEC dengan pendekatan *Deep Learning* dapat diterima dengan baik dan dinilai praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa.

Peningkatan Kreativitas Siswa

Efektivitas model yang dikembangkan dilihat melalui perbandingan hasil pretest dan posttest kreativitas siswa. Penelitian melibatkan 30 siswa kelas V. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar setelah model RADEC dengan pendekatan *Deep Learning* diterapkan.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	32	61	44.20	7.237
Posttest	30	83	94	87.93	3.373
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor kreativitas siswa mengalami peningkatan dari 44,20 pada pretest menjadi 87,93 pada posttest, atau meningkat sebesar 43,73 poin. Selain peningkatan rata-rata, skor minimum meningkat dari 32 menjadi 83, sedangkan skor maksimum meningkat dari 61 menjadi 94. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran

menggunakan model RADEC dengan pendekatan *Deep Learning*, kemampuan siswa dalam pembelajaran Seni Rupa mengalami peningkatan. Hasil pengujian selanjutnya menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test karena data posttest tidak memenuhi asumsi normalitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan, yang ditunjukkan oleh 30 positive ranks, tanpa adanya negative ranks maupun ties.

Tabel 2. Hasil Rank

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai Posttest Seni Rupa – Nilai Pretest Seni Rupa	0 ^a	0,00	0,00
Negative Ranks	30 ^b	15,50	465,00
Positive Ranks			
Ties	0 ^c		
Total	30		

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Tabel 3. Hasil test statistic

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai Posttest Seni Rupa – Nilai Pretest Seni Rupa	0 ^a	0,00	0,00
Negative Ranks	30 ^b	15,50	465,00
Positive Ranks			
Ties	0 ^c		
Total	30		

Untuk mengetahui besarnya peningkatan, dilakukan analisis N-Gain. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7831 atau 78,31%, dengan nilai minimum 0,66 dan maksimum 0,88. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut berada pada kategori tinggi.

Tabel 4. Hasil N-Gain Kreativitas Siswa

	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	30	0,66	0,88	0,7831	0,05824
Ngain_Perse n	30	66,00	87,76	78,3087	5,82375
Valid N (listwise)	30				

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa model RADEC dengan pendekatan *Deep Learning* tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan

keaktivitas siswa pada pembelajaran Seni Rupa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model RADEC dengan pendekatan *Deep Learning* memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran Seni Rupa di kelas V sekolah dasar. Temuan utama penelitian terlihat dari peningkatan rata-rata kreativitas siswa sebesar 43,73 poin, dari 44,20 menjadi 87,93. Peningkatan tersebut diperkuat dengan hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran yang dikembangkan.

Peningkatan tersebut dapat dipahami dari karakteristik model RADEC yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Tahap *Read* memberikan kesempatan kepada siswa memperoleh informasi awal secara mandiri, tahap *Answer* mendorong siswa mengolah informasi melalui jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan, tahap *Discuss* memberikan ruang bagi siswa untuk bertukar gagasan, tahap *Explain* melatih siswa mengomunikasikan pemahamannya, sedangkan tahap *Create* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan gagasan dalam bentuk karya. (Afrina, 2025) Rangkaian aktivitas tersebut relevan dengan pengembangan kreativitas karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, mengembangkan, mengomunikasikan, dan menghasilkan sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya.

Integrasi pendekatan *Deep Learning* semakin memperkuat proses tersebut karena pembelajaran diarahkan agar siswa memperoleh pengalaman yang lebih bermakna dan mendalam. Dalam pembelajaran Seni Rupa, pengalaman langsung melalui proses menciptakan karya memungkinkan siswa menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan aktivitas praktik. Hal tersebut tampak pada kegiatan membuat karya seni makrame sederhana, ketika siswa tidak hanya mengikuti langkah pembuatan, tetapi juga mengembangkan ide dan menghasilkan karya berdasarkan pemahamannya. Instrumen observasi penelitian juga menempatkan kemampuan menganalisis konsep dan membuat karya seni makrame sebagai bagian dari pengukuran kreativitas siswa. (Raup et al., 2022)

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil, ditunjukkan dengan 30 siswa berada pada kategori *positive ranks*, sementara tidak ditemukan siswa yang mengalami penurunan maupun memiliki nilai yang sama antara pretest dan posttest. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penerapan model memberikan dampak yang relatif konsisten terhadap peserta didik dalam kelompok penelitian.

Besarnya peningkatan juga ditunjukkan melalui nilai N-Gain sebesar 0,7831 atau 78,31%, yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa perubahan kemampuan siswa bukan sekadar perbedaan skor secara statistik, tetapi juga menunjukkan peningkatan yang relatif kuat secara praktis. Model RADEC dengan pendekatan *Deep Learning* memberikan pengalaman pembelajaran yang memungkinkan siswa membaca dan memahami informasi, mengembangkan pemikiran melalui diskusi, menjelaskan gagasan, serta mengaktualisasikan gagasan tersebut dalam bentuk karya.

Selain aspek efektivitas, penerimaan terhadap model juga menjadi temuan penting. Respon guru sebesar 90% dan respon siswa sebesar 98,3% dengan kategori *Sangat Setuju* menunjukkan bahwa model relatif mudah diterima oleh pengguna pembelajaran. Tingginya respons tersebut dapat menjadi indikator bahwa sintaks pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya karena pembelajaran memberikan kesempatan untuk membaca, berdiskusi, berkomunikasi, dan berkarya secara langsung.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang tercantum dalam skripsi bahwa model RADEC telah menunjukkan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, literasi, hasil belajar, kemampuan kognitif, dan kreativitas siswa. Kajian penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa RADEC dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional serta dapat mendorong siswa menghasilkan karya yang menunjukkan unsur orisinalitas dan pengembangan ide. (Amelia et al., 2024)

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model RADEC dengan pendekatan *Deep Learning* dalam pembelajaran Seni Rupa pada materi membuat karya seni makrame sederhana. Integrasi tersebut menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pemahaman materi, tetapi juga memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan ide dan menghasilkan karya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model RADEC dengan pendekatan *Deep Learning* memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa. Peningkatan nilai rata-rata dari 44,20 menjadi 87,93, hasil uji Wilcoxon $0,000 < 0,05$, serta N-Gain sebesar 0,7831 (78,31%) kategori tinggi menjadi bukti bahwa model yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kreativitas

siswa. Dengan karakteristik pembelajaran yang aktif, kolaboratif, bermakna, dan berorientasi pada penciptaan karya, model ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran Seni Rupa yang dapat mendukung pengembangan kreativitas siswa di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) dengan pendekatan Deep Learning berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahapan Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model yang dikembangkan memperoleh respons positif dari pengguna, dengan persentase respons guru sebesar 90% dan respons siswa sebesar 98,3%, yang keduanya berada pada kategori sangat setuju. Penerapan model RADEC dengan pendekatan Deep Learning juga terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Rupa kelas V SD Negeri 1 Haurkuning. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kreativitas siswa dari 44,20 pada pretest menjadi 87,93 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan model. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7831 atau 78,31% termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, model RADEC dengan pendekatan Deep Learning dapat menjadi alternatif model pembelajaran Seni Rupa yang efektif untuk menciptakan pembelajaran aktif, bermakna, dan mendorong siswa dalam mengembangkan ide serta menghasilkan karya kreatif.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh peserta didik SDN 1 Haurkuning yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan selama proses penelitian berlangsung. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, keluarga, serta semua pihak yang telah memberikan motivasi, arahan, dan kontribusi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Referensi

- Abdul Mukhyi, M. (2023). Metodologi Penelitian Panduan Praktis Penelitian Yang Efektif (1).
- Afrina, A. (2025). RADEC Model : A Solution to Train Students ' Collaborative Skills in Learning Islamic Education. 8, 344-354.
- Amelia, E. D., Imran, M. E., & Anisa. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discussion, Explain, and Create) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran IPA SD Inpres Pattalassang. *Journal on Education*, 6(3), 17890-17901.
- Hasanah, H., Faizi, N., & Wijaya, A. (2023). Perkembangan Kreativitas Peserta Didik: Tinjauan Literatur dalam Konteks Kehidupan Abad Ke-21. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 143-154.
- Pratiwi Bernadetta Purba, at al. (2025). Pendidikan di Era Digital: Tantangan bagi Generasi. Yayasan Kita Menulis.
- Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3258-3267. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.805>
- Robert, B., & Brown, E. B. (2024). Teori Dan Praktik Pendekatan (Issue 1).
- Royani, R., Ahda, S., Silalahi, S., Manajamen, P., & Bangsa, U. B. (2024). MODEL PEMBELAJARAN DEEP LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPS DI SEKOLAH DASAR: STUDI KASUS DI SD GLOBAL GARUDA. 3, 77-88.
- Saryanto, Murjainah, Ali, R., & Dll. (2022). Meretas Permasalahan Pendidikan Di Indonesia. In M. Suardi (Ed.), *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA (Pertama)*. CV Azka Pustaka.
- Setiawan, T. Y., Destrinelli, D., & Wulandari, B. A. (2022). Keterampilan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Radec di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 133-141. <https://doi.org/10.31764/justek.v5i2.11421>
- Hafidah, I. (2021). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development). <https://atbandung.ac.id/berita/penelitian-dan-pengembangan-research-development>
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). Buku-Referensi-Model-Model-Pembelajaran-Inovatif.