

Pengaruh Model Pembelajaran POE (*Predict-Observe-Explain*) Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar

Mufida Sabita Ihsani, ✉ Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

Rissa Prima Kurniawati, Universitas PGRI Madiun

✉ mufidasabita19@gmail.com

Abstract: The aim of this research is to find out the effect of the POE learning model assisted by animated videos on the learning outcomes of class IV SDIT Badrussalam students in the Pancasila Education subject. This research is a quantitative research using a true experimental design method with a posttest only control design. The population in this study was 74 students and from this number the research samples were selected in the control class as many as 25 students and in the experimental class as many as 25 students. Sample selection was carried out using a simple random sampling technique where data was collected in the form of learning outcomes using a test technique, namely posttest. There are two prerequisite tests, namely normality and homogeneity testing. Based on the research results, it is known that the POE learning model has a significant effect on the Pancasila education learning outcomes of elementary school students. This is supported by the results of the hypothesis test where $t_{count} (2.5225) > t_{table} (2.0106)$ so H_0 is rejected, H_a is accepted. From the basis of these results, it can be concluded that there is an influence of the POE learning model with the help of animated videos on the Pancasila Education learning outcomes of class IV SDIT Badrussalam students.

Keywords: POE learning model, Animated Video, Pancasila Education Learning Outcomes

Abstrak: Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mencari tahu pengaruh model pembelajaran POE berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDIT Badrussalam pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode *true eksperimental design* dengan desain *posttest only control design*. Populasi pada penelitian ini sejumlah 74 siswa dan dari jumlah tersebut dipilih sampel penelitian pada kelas kontrol sebanyak 25 siswa dan pada kelas eksperimen sebanyak 25 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* dimana pengumpulan data berupa hasil belajar menggunakan teknik tes yaitu *posttest*. Terdapat dua uji prasyarat yaitu pengujian normalitas dan homogenitas. Berdasarkan perolehan hasil penelitian diketahui model pembelajaran POE berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa SD. Hal ini didukung dengan hasil pengujian uji hipotesis dimana $t_{hitung} (2,5225) > t_{tabel} (2,0106)$ jadi H_0 ditolak, H_a diterima. Dari dasar hasil tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran POE dengan bantuan video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDIT Badrussalam.

Kata kunci: Model Pembelajaran POE, Video Animasi, Hasil Belajar Pendidikan Pancasila



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses hubungan antara guru sebagai pendidik dan siswa yang mempunyai tujuan siswa dalam belajar dengan baik (Siswinarti, 2019). Partisipasi aktif siswa di kelas dan pembelajaran efektif merupakan dua indikator pembelajaran positif. Guru mempunyai peran penting untuk membuat lingkungan belajar yang mendorong siswa terlibat dalam diskusi, bertanya, dan mengungkapkan gagasannya guna melaksanakan kegiatan pembelajaran aktif.

Profil Pelajar Pancasila merupakan karakter mata pelajaran pendidikan Pancasila yang mempunyai tujuan untuk menjadikan siswa kelak menjadi warga negara yang baik (R. K. Dewi et al., 2023). Guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat menguasai gagasan nilai yang terdapat dalam Pendidikan Pancasila dan mengimplementasikan model-model yang dapat menjadikan lingkungan belajar yang intuitif sehingga peserta didik berperan aktif dalam membangun wawasannya sendiri. Namun pada realitanya Pendidikan Pancasila hanya sekedar memberikan ilmu yang harus dihafal dan kurang memahami nilai-nilai yang dipelajari. Jadi belum terjadi perluasan pola pikir diri sebagai siswa. Guru sebagai pengajar masih jarang memberikan kontribusi terhadap makna proses pembelajaran dan pemahaman nilai (Alifia et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi di SDIT Badrussalam Magetan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, guru menjelaskan materi dengan berpedoman pada buku paket dan buku lembar kerja siswa. Guru menjelaskan materi tanpa bantuan media ajar sehingga siswa kurang berminat dalam belajar. Hal ini menjadikan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran terbilang kurang. Ketika pembelajaran di kelas, cenderung pasif dan tidak terdapat diskusi.

Hasil ulangan harian menunjukkan 8 dari 25 siswa masih di bawah KKM satuan pendidikan yaitu 75 dan tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDIT Badrussalam belum optimal. Sehingga perlu adanya model pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk agar hasil belajar siswa meningkat. Model pembelajaran yang dapat diimplementasikan dan menjadi alternatif adalah model pembelajaran POE (*Predict-Observe-Explain*).

Model pembelajaran POE merupakan model pembelajaran berdasarkan teori konstruktivis yang menumbuhkan keaktifan siswa dan terdiri dari tiga langkah inti yaitu *predict*, *observe*, dan *explain*. Pada model pembelajaran ini, guru memiliki peran menggali wawasan siswa yaitu dengan cara mengarahkan dan membimbing siswa untuk melakukan tiga tahapan, yaitu membuat prediksi (*predict*), mengobservasi (*observe*), dan menjelaskan (*explain*) (Fathonah, 2016). Melalui penerapan model pembelajaran ini siswa dapat terlibat aktif untuk berpikir kreatif dan dapat menemukan pengetahuannya sendiri.

Pengimplementasian model pembelajaran ini akan lebih bermakna apabila dipadukan dengan pemanfaatan media video animasi. Video animasi ialah media berbasis audio dan visual yang memadukan gambar animasi dan suara dalam jangka waktu tertentu. Video animasi berupa penggambaran suatu peristiwa dari perpaduan beberapa gambar atau gerakan yang digabungkan sedemikian rupa (Berliana & Aka, 2023). Video animasi dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Terutama bila diterapkan pada sekolah dasar untuk membantu dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan video animasi untuk menerjemahkan ide-ide rumit menjadi gambar yang mudah dipahami siswa. Pemanfaatan video animasi memungkinkan guru memaparkan pemikiran dan gagasan dengan cara yang menarik guna meningkatkan pembelajaran siswa (Ashar & Supriansyah, 2023).

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Metode *True Experiment Design* diterapkan dalam penelitian ini. Desain *True Experimental Posttest-Only Design* digunakan untuk desain penelitian. Penelitian menggunakan penentuan subjek yang acak dan mencakup dua kelas yaitu kontrol dan eksperimen tanpa adanya *pretest*.

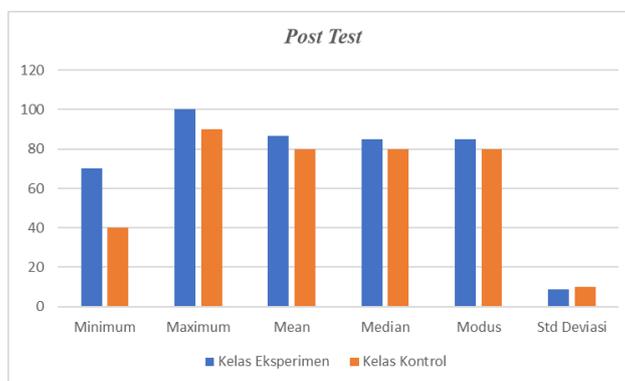
Populasi adalah jumlah dari seluruh obyek maupun subyek yang digunakan dalam penelitian yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu untuk dapat diambil kesimpulan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini melibatkan populasi yaitu seluruh siswa SDIT Badrussalam, Magetan. Sampel merupakan suatu jumlah yang terbatas yang dipilih dari populasi (Winarno, 2018). Sampel yang terpilih yaitu wakil dari populasi yang akan dilakukan penelitian. Sampel pada penelitian yaitu siswa kelas 4 SDIT Badrussalam yang meliputi kelas 4 A sejumlah 25 siswa dan kelas 4 B sejumlah 25 siswa.

Penelitian ini mengaplikasikan teknik pengumpulan data yang berupa tes dan dokumentasi. Tes bertujuan untuk menilai hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Tes berupa *posttest* yang diberikan setelah pembelajaran selesai dilakukan dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Untuk melengkapi data yang berkaitan dengan penelitian dilakukan dengan dokumentasi.

Pengujian kelayakan soal dilakukan peneliti dengan empat pengujian yaitu uji validitas, uji taraf kesukaran, uji reliabilitas, uji daya pembeda. Adapun uji prasyarat yang diaplikasikan yaitu pengujian homogenitas, pengujian normalitas, dan pengujian hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Tujuan analisis penelitian adalah untuk mencari tahu apakah model pembelajaran POE dengan bantuan video animasi berpengaruh pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan 25 siswa kelas 4A yang merupakan kelas kontrol dan 25 siswa kelas 4B yang merupakan kelas eksperimen. Kesimpulan yang dapat diambil dari analisis 20 soal pilihan ganda hasil tes Pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut:



GAMBAR 1. Perbandingan Hasil Posttest

Berdasarkan informasi yang didapat dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen, yaitu: hasil *posttest*, nilai paling rendah bernilai 70, dan nilai tertinggi bernilai 100, nilai rata-rata bernilai 86, nilai tengah yaitu 85, nilai modus yaitu 85, nilai simpangan baku atau standar deviasi yaitu 8,86, sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol yaitu: nilai paling rendah yaitu 40, nilai tertinggi bernilai 90, nilai mean atau rata-rata bernilai 79, nilai tengah atau median yaitu 80, nilai modus yaitu 80, nilai simpangan baku atau standar deviasi yaitu 10,15.

Berdasarkan hasil tes, disimpulkan kelas eksperimen nilai siswa yang paling rendah di bawah KKM yaitu 70, sedangkan nilai siswa yang paling tinggi berada di atas KKM yaitu

100. Adapun pada kelas kontrol nilai siswa yang paling rendah berada di bawah KKM yaitu sebesar 40, sedangkan nilai siswa paling tinggi berada di atas KKM yaitu sebesar 90.

Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya pengujian normalitas adalah untuk mencari tahu apakah data sampel kelas eksperimen dan data sampel kelas kontrol berdistribusi normal. Metode *Lilliefors* digunakan untuk pengujian normalitas, dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\% = 0,05$.

Tabel 1. Hasil uji normalitas

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan	Keputusan
Eksperimen	0,092	0,180	Normal	H_0 diterima
Kontrol	0,158	0,180		

Berdasarkan data, didapat nilai *posttest* pada kelas eksperimen dengan L_{hitung} (0,092) < L_{tabel} (0,180) jadi H_0 diterima, sedangkan nilai *posttest* di kelas kontrol didapat nilai L_{hitung} (0,158) < L_{tabel} (0,180) jadi H_0 diterima. Maka nilai yang didapatkan dari kelas eksperimen serta nilai yang didapat dari kelas kontrol pada *posttest* dari sampel berdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Tujuan dilakukannya uji homogenitas adalah untuk melihat dua populasi penelitian homogen atau tidak. Dari hasil pengujian homogenitas, didapat hasil nilai *posttest* di kelas kontrol serta nilai dari kelas eksperimen yaitu F_{hitung} (0,7623) < F_{tabel} (1,9837), jadi H_0 diterima, sehingga hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki sampel yang homogen.

Tabel 2. Hasil uji homogenitas

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan	Keputusan
Eksperimen	0,7623	1,9837	Homogen	H_0 diterima
Kontrol				

Uji Hipotesis

Tujuan pengujian hipotesis adalah mencari tahu apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Uji t digunakan untuk uji hipotesis dimana data dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$.

Tabel 3. Hasil uji hipotesis

T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan	Keputusan
2,5225	2,0106	Homogen	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil uji t *posttest*, didapatkan hasil t_{hitung} (2,5225) > t_{tabel} (2,0106), jadi H_a diterima. Dari hasil kalkulasi dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh model pembelajaran POE dengan bantuan video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 4 sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran POE berbantuan media video animasi di kelas IV B SDIT Badrussalam Magetan sebagai kelas eksperimen. Untuk menggugah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, kegiatan pendahuluan diawali dengan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan pengetahuan awal siswa. Hal ini sependapat dengan Supardi (2022) bahwa siswa akan lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran jika mampu mengaitkan materi yang dipelajarinya dengan

mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai selama proses pembelajaran.

Kegiatan inti dimulai dengan mengarahkan seluruh siswa membagi dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa. Guru selanjutnya membagikan LKPD kepada siswa untuk menuliskan hasil diskusi. Guru memberikan permasalahan berupa pertanyaan yang ditampilkan pada video animasi. Tahap pertama yaitu *predict*, guru memberi arahan siswa untuk menulis prediksi pada LKPD. Siswa mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan prediksinya dan kelompok lain dapat memberi tanggapan. Pada tahap *predict*, siswa akan membangun sendiri pengetahuannya. Hal ini sependapat dengan Firman & Ineu (2017) yang menyatakan bahwa dalam kegiatan prediksi, siswa akan mengingat-ingat kembali pengetahuan yang sebelumnya sudah diketahui dan membangun sendiri pengetahuannya.

Tahap kedua yaitu *observe*, guru membimbing siswa untuk melakukan pengamatan dengan melihat tayangan video animasi. Video animasi menampilkan penjelasan materi melalui gambar animasi, audio, dan teks yang dipadukan dalam satu kesatuan. Penggunaan video animasi dapat memberikan kemudahan siswa dalam pemahaman konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana. Hal ini sependapat dengan Ashar & Supriansyah (2023) bahwa penggunaan media video animasi memudahkan guru untuk memberikan visualisasi konsep yang rumit dan kompleks menjadi visualisasi yang lebih mudah dimengerti dan sederhana bagi siswa.

Pada tahap *observe*, siswa mengumpulkan informasi dengan melakukan pengamatan. Menurut pendapat Nuraeni (2020) pengamatan dilakukan untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dengan mengoptimalkan semua indera. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk menuliskan hasil pengamatan dan mendiskusikan hasil prediksi dengan hasil pengamatan.

Pada tahap *explain*, guru memberi arahan setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil prediksi dan hasil pengamatan. Siswa dapat melakukan perbandingan hasil presentasi mereka dan kelompok lain untuk menentukan prediksi dan hasil yang benar. Menurut Ismayanti (2022) bahwa siswa dapat mengevaluasi keakuratan prediksi dan hasil observasi dengan membandingkan presentasinya dengan presentasi kelompok lain untuk mengetahui apakah guru masih perlu memberikan bimbingan konseptual atau tidak. Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan menyatakan pendapat atau tanggapan kepada kelompok lain. Kemudian guru memberikan penguatan konsep dengan menjelaskan materi menggunakan video animasi untuk memberikan kemudahan siswa dalam pemahaman materi.

Kegiatan penutup dilaksanakan dengan refleksi dan membuat kesimpulan. Selanjutnya, siswa diberikan penugasan berupa PR untuk dikerjakan di rumah. Pemberian PR memiliki tujuan untuk memberikan motivasi siswa belajar sehingga siswa dapat mempelajari kembali pelajaran yang dipelajari. Hal ini sesuai pendapat Astuti (2017) yang menyatakan bahwa pemberian PR memiliki tujuan untuk memberi motivasi semangat siswa dalam belajar dan lebih meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran yang dipelajari.

Penggunaan model pembelajaran POE berbantuan video animasi memungkinkan siswa aktif pada kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa pada kegiatan belajar menjadi besar dan siswa mendapatkan kesempatan menyampaikan pengetahuan yang mereka ketahui. Kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya dalam mengajukan prediksi dapat terasah dengan menerapkan model pembelajaran POE. Siswa dapat menemukan dan membangun sendiri konsep pengetahuan dari proses observasi. Hal ini sependapat dengan Anpariza & Fitria (2021) yaitu siswa dapat membangun dan menggabungkan pengetahuan yang baru diperoleh dan pengetahuan sebelumnya.

Nilai kelas eksperimen ada perbedaan dibanding dengan kelas kontrol berdasarkan data hasil *posttest*. Siswa pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran POE

mendapat nilai mean atau rata-rata sebesar 79,8. Sedangkan siswa di kelas kontrol mendapat nilai mean atau rata-rata 86,6. Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol. Berdasarkan nilai yang diperoleh maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan hasil $t_{hitung} (2,5225) > t_{tabel} (2,0106)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan ada pengaruh yang cukup signifikan penerapan model pembelajaran POE dengan bantuan video animasi pada hasil belajar Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan pengujian dan pembahasan terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDIT Badrussalam yang mengimplementasikan model pembelajaran POE berbantuan video animasi lebih tinggi dan unggul jika dibandingkan kelas kontrol yang tidak mengimplementasikan model pembelajaran POE dengan bantuan video animasi. Berdasarkan analisis uji-t didapat $t_{hitung} (2,5225) > t_{tabel} (2,0106)$, maka H_a diterima. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran POE dengan bantuan media video animasi mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDIT Badrussalam.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Alifia, H. N., Prihantini, & Kuswanto. (2021). JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 64–73. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/download/16820/9987>
3. Anpariza, D., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Strategi POE Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1492–1501. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/965>
4. Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
5. Astuti, P. (2017). *Peningkatan Motivasi Belajar Bidang Studi PPKn Melalui Pemberian Pekerjaan Rumah*. 2, 66–72. <http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/brilliant>
6. Berliana, T., & Aka, K. A. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman. *Revolusi Pendidikan Di Era VUCA*, 581–586.
7. Dewi, R. K., Sary, K. R. C., & Hanifah, H. (2023). *Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas III*.
8. Fathonah, F. S. (2016). Penerapan Model POE (Predict-Observe-Explain) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 171–178.
9. Firman, S., & Ineu, N. H. (2017). Predict-Observe-Explain (POE) Learning Model for Increase Student's Concept Understanding on The Material of The Nature of Light. *Antologi UP*, 12–23.
10. Ismayanti, I., Tanjung, I. F., & Khairuddin, K. (2022). The Effect Of Predict-Observe-Explain (POE) Learning Model On Students' Science Process Skills Biology In MTs Aisyiyah Binjai. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(1), 25–37.
11. Nuraeni, I. dkk. (2020). Penerapan Model Predict Observe Explain (POE) Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 41–52.
12. Siswinarti, P. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Bermediakan Video Terhadap Hasil Belajar PKN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v2i1.18084>

13. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
14. Supardi, S. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungsari. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(4), 623–627. <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v2i4.661>