

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Predict-Observe-Explain* (POE)

a. Pengertian Model Pembelajaran POE

Model pembelajaran POE adalah salah satu model pembelajaran yang berdasar pada teori belajar konstruktivis, dimana hal penting pada model pembelajaran ini siswa membangun sendiri pengetahuan awalnya dan dengan bimbingan guru mereka berusaha menemukan hal baru dan akhirnya mampu membangun pengetahuan sesuai dengan hasil pembelajaran yang didapatkan. POE adalah model pembelajaran dimana guru memiliki peran menggali pemahaman siswa dengan cara mengarahkan mereka untuk melaksanakan tiga tahapan utama, yaitu memprediksi (*predict*), melakukan observasi (*observe*), dan menjelaskan (*explain*) (Fathonah, 2016).

Model pembelajaran POE merupakan model pembelajaran dimana peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Rosidah dkk, 2021). Model POE adalah tipe pembelajaran yang melatih siswa untuk aktif mencari pengetahuan dengan menyesuaikan cara berpikir siswa. Model pembelajaran POE merupakan model yang mengacu pada teori konstruktivis (Firman & Ineu, 2017). Kegiatan pembelajaran dengan model POE dapat mengarahkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri utamanya ketika siswa menentukan prediksi atau dugaan terhadap suatu permasalahan dan ketika siswa melaksanakan

kegiatan pengamatan. Pada kegiatan menyampaikan prediksi, siswa akan mengingat kembali pengetahuan yang sudah diketahui sebelumnya dan pada kegiatan mengamati siswa akan mengaitkan pengalaman barunya saat melakukan pengamatan dengan peristiwa yang sudah diketahui sebelumnya. Pada tahapan tersebut siswa akan membangun sendiri pengetahuannya dan membuat konsepsi awal yang kemudian disempurnakan dengan penjelasan mengenai konsep yang sebenarnya, sehingga menjadi konsep pengetahuan baru yang utuh.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran POE merupakan model pembelajaran berdasarkan teori konstruktivis yang melibatkan keaktifan siswa dan terdiri dari tiga tahapan utama yaitu *predict*, *observe*, dan *explain*.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran POE

Menurut Nuraeni (2020), langkah-langkah model pembelajaran POE terdiri dari:

1) *Predict*

Langkah pertama, siswa memprediksi percobaan yang telah didemonstrasikan oleh guru. Siswa diinstruksikan untuk berdiskusi dengan kelompoknya, membuat jawaban sementara serta mengemukakan hasil prediksi.

2) *Observe*

Langkah kedua, guru memberikan lembar kerja siswa kepada setiap kelompok dan menyiapkan objek untuk diamati. Siswa

diarahkan untuk mengamati hal-hal yang terjadi kemudian menuliskan hasil pengamatan pada lembar kerja. Siswa melakukan uji coba untuk menguji hasil dari dugaan atau prediksi yang telah dibuat sebelumnya dan melakukan pengamatan untuk memperoleh informasi kemudian dituliskan pada lembar kerja.

3) *Explain*

Langkah ketiga, siswa melakukan diskusi terkait hasil prediksi dengan hasil kegiatan pengamatan. Guru memberikan fasilitas jalannya diskusi yang mengacu pada penemuan-penemuan selama tahap pengamatan. Guru memberikan kesempatan siswa untuk membandingkan hasil prediksi dengan hasil pengamatan. Guru menginstruksikan siswa untuk membuat kesimpulan dan meminta menyampaikan hasil penemuan mereka.

Tabel 2.1. Sintaks Model Pembelajaran POE

Fase	Deskripsi			
	(Fathonah, 2016)	(Fahrinnisak, 2018)	(Nuraeni dkk, 2020)	Dalam Penelitian ini
<i>Predict</i>	Siswa memprediksi / meramalkan peristiwa yang akan terjadi terhadap suatu permasalahan yang diinformasikan guru.	Guru menyajikan suatu permasalahan yang bertujuan memotivasi siswa agar mengemukakan pendapatnya dalam memprediksi.	Guru menampilkan suatu fenomena dan memberikan pertanyaan yang bisa memfasilitasi siswa untuk menjawab prediksi.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyajikan suatu permasalahan ▪ Siswa diminta untuk membuat prediksi.
<i>Observe</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dalam kelompok kecil (4-5 anak) melakukan percobaan berkaitan dengan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa melakukan percobaan untuk membuktikan prediksi mereka salah atau benar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa melakukan percobaan. ▪ Siswa mengamati hal-hal yang terjadi dengan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru meminta siswa secara berkelompok melakukan pengamatan .

	<p>permasalahan yang telah diinformasikan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati hasil percobaan untuk menguji kebenaran prediksi/ramalan yang telah dibuat. 	<p>terhadap permasalahan yang disajikan oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati secara langsung apa yang diprediksi dan apa yang sebenarnya terjadi dengan melakukan percobaan. 	<p>bantuan lembar kerja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menuliskan hasil pengamatan pada lembar kerja.
<i>Explain</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dalam kelompok kecil menuliskan hasil percobaan dan menyusun hipotesis atas hasil percobaan tersebut. ▪ Siswa menjelaskan perbedaan yang terjadi antara prediksi awal mereka dengan hasil percobaan yang dilakukan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil percobaan yang dilakukan dan kesesuaian dengan prediksi yang mereka ajukan. ▪ Guru membimbing siswa untuk menguatkan pemahaman yang telah siswa dapatkan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa berdiskusi mengenai hasil prediksi dengan hasil pengamatan. ▪ Guru memfasilitasi jalannya diskusi yang didasarkan pada penemuan selama tahap <i>observe</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberi kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil pengamatan dan menyesuaikan dengan prediksi yang mereka ajukan.

Berdasarkan uraian tersebut, langkah model pembelajaran POE terdiri dari 3 langkah pembelajaran, yaitu *predict* membuat prediksi atau dugaan suatu peristiwa, *observe* melakukan pengamatan apa yang terjadi, dan *explain* memberi penjelasan

tentang kesesuaian antara prediksi dengan kejadian yang sebenarnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran POE

Kelebihan model pembelajaran POE menurut Muna (2017) sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan kreatifitas siswa terutama ketika mengajukan prediksi. Dari prediksi yang dibuat siswa, guru dapat mengetahui konsep awal pengetahuan siswa.
- 2) Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa untuk melakukan penyelidikan, membuktikan hasil prediksinya.
- 3) Dapat mengurangi verbalisme dengan melakukan eksperimen.
- 4) Pembelajaran menjadi lebih menarik, karena siswa mengamati peristiwa yang terjadi sehingga tidak hanya mendengarkan penjelasan guru.
- 5) Siswa berkesempatan untuk membandingkan dugaan atau prediksi dengan kenyataan melalui kegiatan mengamati secara langsung sehingga siswa akan lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran.

Adapun kekurangan model pembelajaran POE menurut Muna (2017) yaitu:

- 1) Memerlukan persiapan yang lebih matang terutama berkaitan dengan penyajian persoalan, eksperimen, dan demonstrasi yang

akan dilakukan. Diperlukan waktu yang lebih banyak untuk mempersiapkannya.

- 2) Memerlukan alat-alat dan bahan-bahan yang memadai bagi siswa ketika melakukan eksperimen.
- 3) Guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan yang lebih untuk melakukan eksperimen dan demonstrasi Guru juga dituntut untuk lebih profesional.
- 4) Guru perlu memiliki kemauan dan motivasi yang baik sehingga proses pembelajaran berhasil.

2. Media Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Video animasi merupakan media yang dapat menampilkan gambar menarik, berwarna dan bergerak dengan audio yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat (Qorinasari, 2020). Video animasi adalah salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Video animasi mampu memperkaya dan memperluas pengalaman visual dan audio siswa dengan gambar yang menarik, berwarna, dan bergerak, serta disertai dengan audio yang menyesuaikan karakter yang dibuat. Video animasi juga memungkinkan pembuatnya untuk mengekspresikan ide, pesan, dan cerita secara lebih kreatif dan dinamis.

Video animasi adalah objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak (Agustien dkk, 2018). Karakter yang dibuat pada video

animasi terdiri dari kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang disajikan lebih bervariasi dengan gambar yang menarik dan berwarna sehingga mampu memberikan daya tarik siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang menyajikan gambar bergerak dengan karakter yang dibuat menarik disertai audio sesuai karakter tersebut. Video animasi dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa.

b. Pengertian Video Animasi *Powtoon*

Powtoon adalah aplikasi berbasis situs web daring yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan beragam fitur yang menarik. Fitur yang disediakan diantaranya animasi kartun, animasi tangan, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan linimasa yang mudah (Anjarsari dkk, 2020).

Video animasi pembelajaran *Powtoon* adalah video animasi kartun yang dapat berisi materi pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar karena karakternya yang menarik dan terkesan lucu, dan sesuai untuk siswa sekolah dasar. *Powtoon* adalah penyedia pembuatan video animasi yang bersifat daring yang terdapat di internet dan merupakan aplikasi pembuat video untuk media pembelajaran maupun presentasi (Nuswantoro & Wicaksono, 2019).

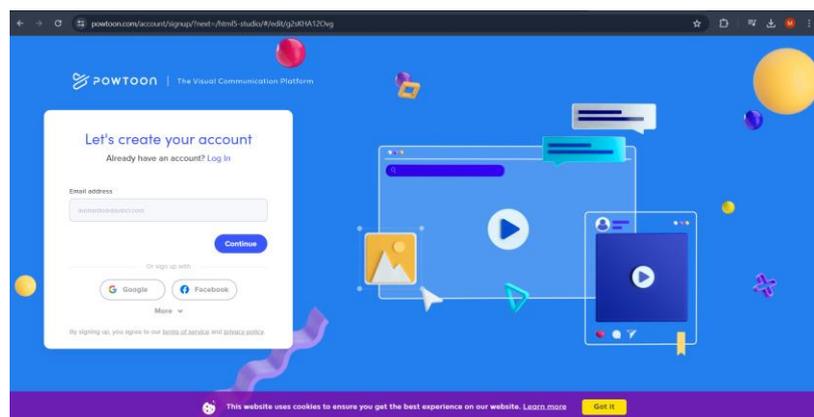
c. Langkah-langkah Pembuatan Video Animasi *Powtoon*

Langkah-langkah pembuatan video animasi berbasis *Powtoon* yaitu:

- 1) Mengunjungi situs *Powtoon* melalui tautan berikut ini:

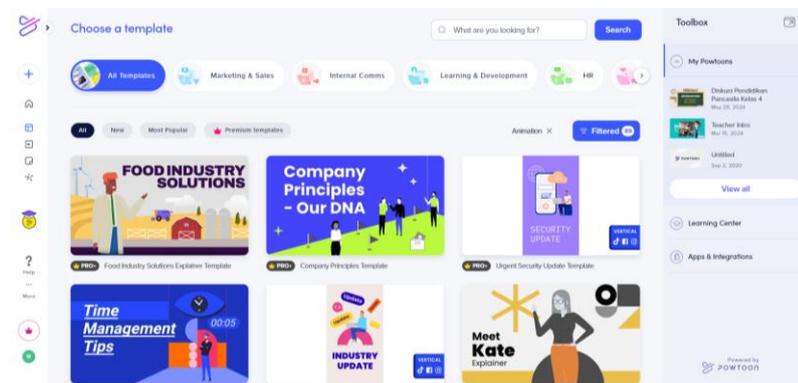
<https://www.powtoon.com>

- 2) Buat akun baru apabila belum mempunyai akun. Jika sudah memiliki akun, pilih *log in*.



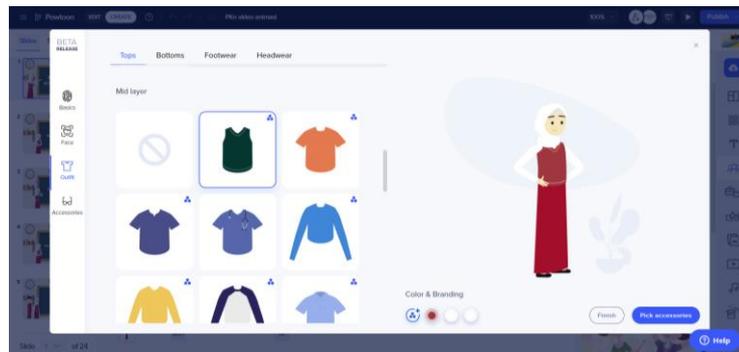
Gambar 2.1. Login pada *website Powtoon*

- 3) Pilih template yang diinginkan. Lalu edit sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.2. Template pada situs *Powtoon*

4) Edit karakter yang diinginkan.



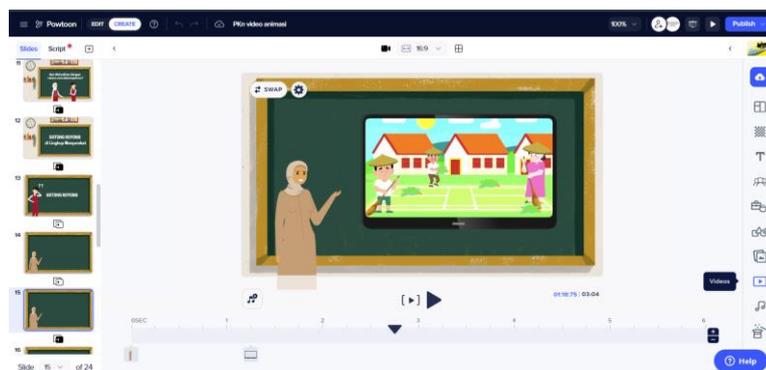
Gambar 2.3. Fitur *character* pada *Powtoon*

5) Tambahkan teks dan beri efek transisi.



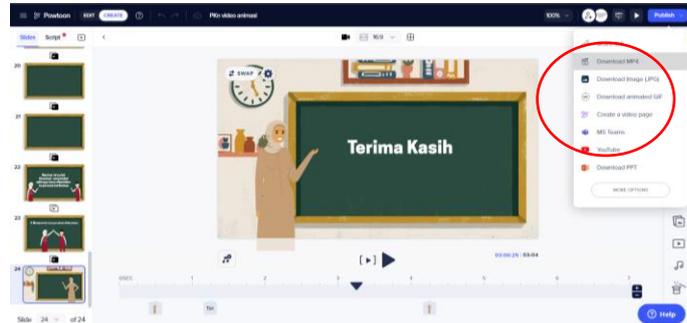
Gambar 2.4. Fitur *text* pada *Powtoon*

6) Tambahkan gambar atau video untuk memberi ilustrasi sesuai materi pembelajaran.



Gambar 2.5. Fitur *images* dan *videos* pada *Powtoon*

- 7) Apabila proses *editing* sudah selesai, klik ekspor. Terdapat beberapa pilihan yakni *download*, *publish*, dan *share*.



Gambar 2.6. Langkah menyimpan video *Powtoon*

d. Manfaat Video Animasi *Powtoon*

Aplikasi *Powtoon* menurut Windi dkk, (2024) memiliki manfaat antara lain:

- 1) Menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif
- 2) Motivasi belajar siswa meningkat
- 3) Prestasi belajar siswa dapat menjadi lebih meningkat
- 4) Meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru

Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* sangat bermanfaat bagi siswa dan guru (Semaan & Ismail, 2018). Manfaat bagi siswa antara lain:

- 1) Konsentrasi belajar siswa meningkat saat menggunakan *Powtoon*.
- 2) Siswa dapat menemukan hal menarik dari hasil tampilan gambar media visual.
- 3) Siswa menjadi lebih antusias dalam membuat video yang menarik.
- 4) Membantu kegiatan presentasi karena siswa sehingga siswa menjadi lebih percaya diri.

Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran *Powtoon* bagi guru antara lain:

- 1) Memudahkan guru dalam menjelaskan penyampaian materi
- 2) Materi dan konsep yang disampaikan guru menjadi lebih mudah dipahami
- 3) Menurut guru, siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Aspek kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Aspek afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Adapun aspek psikomotor meliputi perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu (Kosilah & Septian, 2020).

Hasil belajar adalah suatu kecakapan atau kompetensi yang dapat dicapai siswa setelah melalui aktivitas pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Nurrita, 2018). Hasil belajar mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran. Hasil belajar bukan hanya sebatas pencapaian akademik, tetapi juga mencakup aspek sosial dan

emosional yang akan membantu siswa dalam mengembangkan diri secara holistik. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan peran guru sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu aktivitas. Diperlukan adanya indikator-indikator agar dapat mengukur hasil belajar sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar siswa. Hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom terbagi dalam 3 macam yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- 2) Ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku. Ranah afektif hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi.
- 3) Ranah psikomotor, adalah yang berkaitan dengan kemampuan atau keterampilan melakukan suatu hal yang disusun menurut urutan mulai terendah hingga paling tinggi.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk, menata, dan membimbing siswa menjadi warga negara yang baik dan berkarakter Profil Pelajar Pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada tuhan YME, bernalar kritis, bergotong royong, berkebinekaan global, mandiri, serta kreatif (Dewi dkk, 2023). Dengan mempelajari nilai-nilai Pancasila sejak dini, siswa diharapkan dapat menginternalisasikan dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai anggota masyarakat maupun individu.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang memiliki pemahaman dan kemampuan untuk melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter yang sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Suprpto, 2016). Melalui Pendidikan Pancasila, diharapkan siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan menjadi warga negara yang memiliki pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai anggota masyarakat, serta dapat menjalankan peran dan tanggung jawabn dengan baik. Pendidikan Pancasila bukan hanya sekadar mengajarkan konsep dan teori, tetapi juga mempersiapkan generasi muda untuk menjadi agen perubahan yang mampu membangun bangsa dan negara dengan menjunjung tinggi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu menjadikan siswa menjadi manusia yang baik dan cerdas serta demokratis sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam Pancasila dan UUD 1945. Nilai-nilai tersebut meliputi penguasaan pengetahuan (*knowledge*), nilai dan sikap (*attitudes and values*), dan keterampilan (*skills*) (Hamisa & Murdiono, 2018).

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila juga memiliki tujuan untuk membentuk sikap dan perilaku individu, anggota masyarakat dan warga negara yang memiliki rasa tanggung jawab, serta memberikan kondisi kemampuan untuk mengenyam pendidikan tingkat menengah (Kartini & Dewi, 2020).

B. Penelitian Yang Relevan

Sejalan dengan topik penelitian yang dipaparkan, berikut beberapa kajian penelitian tentang model pembelajaran POE berbantuan video animasi diantaranya:

1. Marina & Arafat Lubis (2022) meneliti penerapan model pembelajaran POE di sekolah dasar. Hasil penelitian diketahui bahwa dengan penerapan model pembelajaran POE hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 02 Kotapinang pada pembelajaran tematik meningkat. Model POE dapat menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan respon guru, dapat dikatakan bahwa model POE dapat dijadikan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan langkah-

langkahnya menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam membuat prediksi, melakukan pengamatan, dan kemampuan menjelaskan hasil pengamatan.

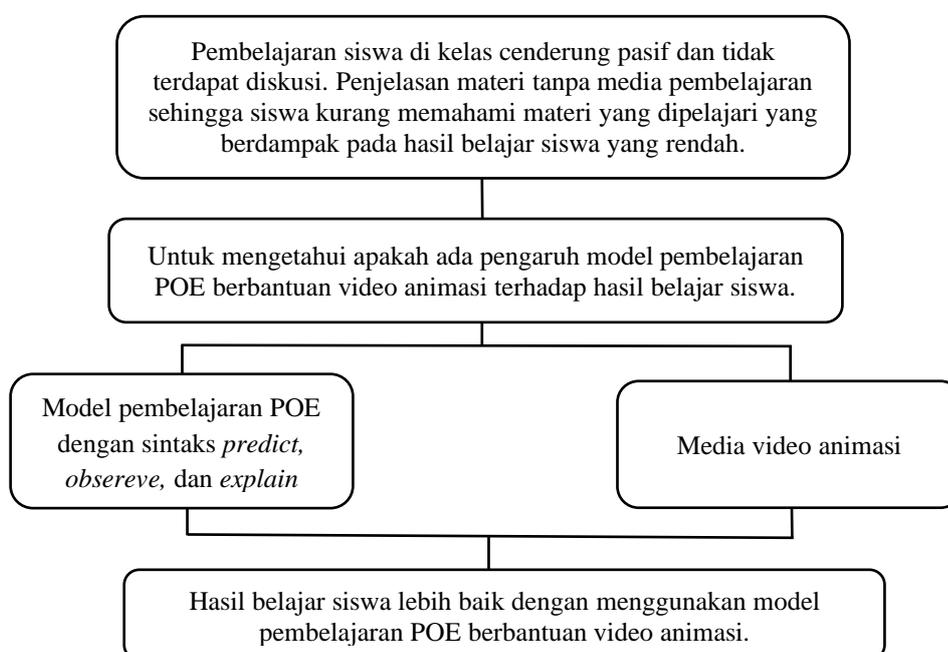
2. Sudrajat dkk (2021) meneliti penggunaan model POE untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV di SDN Pondok Bambu 06 Jakarta pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *predict, observe, and explain* memiliki dampak terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Penerapan model pembelajaran *predict, observe, and explain* dapat menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Hal ini dikarenakan pelajaran yang cenderung sulit dipahami dan dimengerti siswa akan menjadi lebih mudah dipahami, siswa secara bertahap dapat belajar untuk memahami materi dan memberikan solusinya.
3. Nurila & Fikri (2023) meneliti penggunaan video animasi terhadap hasil belajar PPKn. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Ketanggan pada mata pelajaran PPKn materi persatuan dan kesatuan.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang penelitian, diketahui bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDIT Badrussalam masih tergolong rendah. Hal ini dapat diketahui dari hasil ulangan harian yang sudah mencapai KKM (75) sebanyak 17 siswa, sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 8 siswa. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang terbilang rendah disebabkan pembelajaran yang kurang efektif.

Pada saat pembelajaran berlangsung, guru memaparkan materi dengan pedoman buku paket. Guru memberikan penjelasan materi tanpa bantuan media pembelajaran sehingga kurang menarik minat belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran kurang. Ketika pembelajaran di kelas, siswa cenderung pasif dan tidak terdapat diskusi.

Penerapan model pembelajaran POE dengan media video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Model pembelajaran POE merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk dapat berpikir kritis dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran POE dengan bantuan video animasi yang sesuai dapat memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Video animasi dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menarik, terutama ketika digunakan untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar.



Gambar 2.7. Kerangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran POE berbantuan video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran POE berbantuan video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.