



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Poe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas 4 Sdn Jati Tarokan

Semen Sugiarti¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Ita Kurnia³,

Universitas Nusantara PGRI Kediri

semensugiarti26@gmail.com¹, dhian.2nw@unpkediri.ac.id²,

itakurnia@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the limitations of teachers in using interactive multimedia in grade IV, which still relies on lecture methods and simple media such as pictures and theme books. As a result, approximately 50% of students obtain grades below the KKTP (70). The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of interactive multimedia based on the Predict-Observe-Explain (POE) model on the material of the rights and obligations of grade IV students at SDN Jati Tarokan. The study used the R&D method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques included interviews, observations, validation questionnaires, practicality questionnaires, and pretest and posttest tests. The results showed that the media was very valid (average 94.75%), very practical (95%), and effective in improving student learning outcomes with an increase in the average score from 43.18 to 84.55 and an N-Gain value of 0.728. Thus, interactive multimedia based on POE is suitable for use in learning.

Keywords: Interactive multimedia, POE model, rights and obligations, learning outcomes, elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan guru dalam menggunakan multimedia interaktif di kelas IV, yang masih mengandalkan metode ceramah dan media sederhana seperti gambar dan buku tema. Akibatnya, sekitar 50% siswa memperoleh nilai di bawah KKTP (70). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis model Predict-Observe-Explain (POE) pada materi hak dan kewajiban siswa kelas IV SDN Jati Tarokan. Penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket validasi, angket kepraktisan, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan media sangat valid (rata-rata 94,75%), sangat praktis (95%), dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan nilai rata-rata dari 43,18 menjadi 84,55 serta nilai N-Gain sebesar 0,728. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis POE layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia interaktif, model POE, hak dan kewajiban, hasil belajar, siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik, termasuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Di era digital saat ini, proses pembelajaran dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi agar lebih menarik,



interaktif, dan bermakna. Sayangnya, di lapangan masih banyak dijumpai proses belajar mengajar yang belum optimal, seperti di SDN Jati Tarokan, di mana pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang sangat terbatas, seperti buku teks dan gambar statis. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa, terutama pada materi Pendidikan Pancasila mengenai hak dan kewajiban.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sekitar 50% siswa kelas IV memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Kurangnya penggunaan multimedia interaktif menjadi salah satu penyebab lemahnya pemahaman siswa. Padahal, penggunaan multimedia interaktif yang dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat, seperti Predict-Observe-Explain (POE), terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, memotivasi siswa, dan membuat pembelajaran lebih kontekstual serta bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model POE efektif meningkatkan hasil belajar dan keterampilan proses siswa (Muna, 2017; Yupani & Widana, 2023). Di sisi lain, multimedia interaktif juga terbukti memperkaya pengalaman belajar siswa melalui integrasi elemen audio, visual, animasi, dan interaksi langsung (Yusni et al., 2023; Nazar et al., 2020). Namun, penggabungan multimedia interaktif berbasis POE pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban siswa sekolah dasar, masih jarang dilakukan.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *multimedia interaktif berbasis POE* yang valid, praktis, dan efektif. Tujuannya adalah menciptakan alternatif media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang merupakan akronim dari lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SDN Jati Tarokan, Kabupaten Kediri, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan guru kelas IV di sekolah tersebut.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, antara lain wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara dan observasi digunakan untuk mengetahui kondisi awal dan kebutuhan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media melalui angket penilaian. Angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui



kemudahan dan kenyamanan penggunaan media. Sementara itu, efektivitas media diuji menggunakan tes pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis POE. Analisis data dilakukan secara kuantitatif, dengan menghitung persentase kevalidan, kepraktisan, serta nilai N-Gain untuk mengetahui efektivitas media. Berdasarkan tahapan ini, penelitian bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis POE (Predict, Observe, Explain) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jati Tarokan pada materi hak dan kewajiban. Produk yang dikembangkan telah melalui proses validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas.

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 87,5%, sedangkan validasi dari ahli materi memperoleh skor sebesar 90%. Rata-rata total dari kedua validasi ini adalah 94,75%, sehingga media dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada uji kepraktisan, hasil angket yang diberikan kepada guru memperoleh skor rata-rata kepraktisan sebesar 95%, dan angket kepraktisan yang diisi oleh siswa juga menunjukkan nilai kepraktisan sebesar 95%. Dengan demikian, media termasuk dalam kategori sangat praktis.

Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media, dilakukan tes hasil belajar menggunakan pretest dan posttest. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 43,18, sementara hasil posttest menunjukkan rata-rata meningkat menjadi 84,55. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,728, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel berikut merangkum data hasil penelitian:

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

No	Komponen yang diukur	Hasil	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	90%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media	87,5%	Sangat Valid
3	Kepraktisan oleh Guru	90%	Sangat Praktis
4	Kepraktisan oleh Siswa	100%	Sangat Praktis
5	Rata-rata Pre-test	83,7%	Efektif
6	Rata-rata Post-test	84,55%	Efektif
7	Nilai N-gain	0,728	Tinggi

Pengembangan multimedia interaktif berbasis POE pada materi hak dan kewajiban siswa kelas IV SDN Jati Tarokan telah melalui tahapan validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media



tergolong sangat valid dengan skor rata-rata 94,75%. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) bahwa media pembelajaran yang baik harus dapat memperjelas informasi, menumbuhkan motivasi, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Validasi dari ahli materi dan media menyatakan bahwa media ini telah memenuhi kriteria isi, desain, serta kelayakan penggunaan di kelas.

Kepraktisan media juga menunjukkan hasil sangat baik, dengan nilai rata-rata kepraktisan sebesar 95% baik dari guru maupun siswa. Ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dipahami. Sejalan dengan pendapat Manurung (2021), media pembelajaran yang praktis dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima informasi. Selain itu, multimedia yang digunakan bersifat interaktif, yang berarti pengguna (siswa) dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan belajar.

Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa, dari nilai rata-rata pretest sebesar 43,18 menjadi 84,55 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,728 menunjukkan peningkatan yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis POE secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Hasil ini sesuai dengan pendapat White dan Gunstone (dalam Muna, 2017) bahwa model pembelajaran POE dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep melalui tahapan prediksi, observasi, dan penjelasan.

Penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu. Yupani & Widana (2023) membuktikan bahwa model POE yang diintegrasikan dengan materi bermuatan lokal mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila secara signifikan. Penelitian oleh Nazar et al. (2020) juga menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman konsep. Hal ini membuktikan bahwa gabungan antara model POE dan media interaktif sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Lebih lanjut, temuan ini juga selaras dengan penelitian Yusni et al. (2023), yang menegaskan pentingnya integrasi model pembelajaran dengan teknologi dalam proses pembelajaran. Model POE mendukung pembelajaran aktif dan reflektif, sementara multimedia interaktif menyediakan lingkungan belajar yang kaya dan merangsang. Oleh karena itu, penggabungan keduanya menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak seperti hak dan kewajiban.

Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif berbasis POE ini tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis POE pada materi hak dan kewajiban siswa kelas IV SDN Jati Tarokan, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai. Pertama, multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli, baik dari segi isi materi maupun desain media. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kedua, multimedia interaktif berbasis POE ini dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa. Media mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa memahami pembelajaran. Kemudahan akses dan tampilan media yang interaktif menjadi keunggulan dalam pelaksanaannya di kelas.

Ketiga, multimedia interaktif yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Model POE yang digunakan dalam media ini berhasil menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan keterlibatan siswa secara langsung.

Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif berbasis POE ini dinyatakan berhasil karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, D., Lestari, I. G. A. M., & Handayani, D. P. (2019). Pengaruh model pembelajaran Predict-Observe-Explain terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 12–20.
- Arifin, Z. (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Husein, R., & Ariani, N. (2019). Multimedia interaktif dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(2), 34–40.
- Izza Aliyatul Muna. (2017). Penerapan model POE untuk meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 45–53.
- Yusni, H., Maftuhah, S., Supriatno, B., & Riandi, R. (2023). Integrasi model pembelajaran dengan teknologi digital untuk pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 55–63.