

**PENERAPAN MODEL POE (*PREDICT, OBSERVE, EXPLAIN*) BERBANTUAN
MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID MATERI
GAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Amelia Burhan¹, Meylan Saleh², Rifda Mardian Arif³, Kudus⁴, Gamar Abdullah⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD, FIP, Universitas Negeri Gorontalo,

¹ameliaburhan28@gmail.com,

²meylansaleh.ung@gmail.com, ³rifda@ung.ac.id, ⁴kudus@ung.ac.id,

⁵gamar@ung.ac.id,

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students on the topic of force at SDN 5 Tilongkabila. Several problems were identified, including the limited variation in instructional models, which resulted in low student participation during the learning process, inadequate learning media, the failure of most students to meet the learning achievement criteria, and differences in students' academic abilities that required a more systematic and interactive learning approach. The research problem addressed in this study was whether the implementation of the Predict, Observe, Explain (POE) learning model assisted by interactive Canva media could improve students' learning outcomes on the topic of force in Grade IV at SDN 5 Tilongkabila. This study aimed to describe the improvement in students' learning outcomes through the implementation of the POE learning model supported by interactive Canva media. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, consisting of planning, action implementation, observation, evaluation, and reflection stages. The research subjects were 13 students, comprising 5 male students and 8 female students. The preliminary observation revealed that only 5 students (38.46%) achieved mastery learning. In Cycle I, the number of students achieving mastery increased to 9 students (69.23%), although it had not yet reached the success indicator of 80%. In Cycle II, students' learning outcomes further improved, with 11 students (84.62%) achieving mastery learning. Therefore, the implementation of the POE learning model assisted by interactive Canva media was proven to improve students' learning outcomes on the topic of force in Grade IV at SDN 5 Tilongkabila.

Keywords: learning outcomes, interactive canva media, predict–observe–explain (POE) model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid pada materi gaya di kelas IV SDN 5 Tilongkabila. Permasalahan yang ditemukan meliputi penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga murid kurang aktif dalam proses pembelajaran, keterbatasan media pembelajaran, sebagian besar murid belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, serta

adanya perbedaan kemampuan akademik murid yang memerlukan pembelajaran lebih sistematis dan interaktif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran POE (Predict, Observe, Explain) berbantuan media Canva interaktif dapat meningkatkan hasil belajar murid pada materi gaya di kelas IV SDN 5 Tilongkabila. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar murid melalui penerapan model pembelajaran POE berbantuan media Canva interaktif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pemantauan, evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 13 murid, yaitu 5 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hanya 5 murid atau 38,46% yang mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus I, jumlah murid yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 9 murid atau 69,23%, namun belum memenuhi indikator keberhasilan sebesar 80%. Selanjutnya, pada siklus II hasil belajar murid kembali meningkat menjadi 11 murid atau 84,62% yang mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran POE berbantuan media Canva interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar murid pada materi gaya di kelas IV SDN 5 Tilongkabila.

Kata Kunci: hasil belajar, media *canva*, *POE* (*predict, observe, explain*)

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia pada tingkat dunia masih tergolong rendah, baik dari segi sistem maupun mutu pembelajaran. Data yang dipublikasikan oleh *World Population Review* tahun 2021 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-54 dari 78 negara (Panjaitan et al., 2025). Selanjutnya, pada tahun 2022 posisi Indonesia menurun menjadi peringkat ke-67, yang menunjukkan bahwa dunia

pendidikan masih menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan kualitas guru dan proses pembelajaran (Putra & Huwaida, 2024). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan mutu pendidikan masih perlu diupayakan secara berkelanjutan, khususnya dalam meningkatkan kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial guru agar mampu melaksanakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan standar pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat

pada murid sehingga kualitas hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

Pendidikan dasar memiliki peran penting sebagai fondasi perkembangan intelektual dan karakter murid. Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan literasi dan numerasi menjadi kemampuan esensial yang harus dikembangkan sejak dini karena berkaitan langsung dengan kemampuan membaca, menulis, memahami informasi, serta menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Literasi membantu murid dalam memahami dan menganalisis berbagai informasi, sedangkan numerasi memberikan kemampuan dasar dalam memahami konsep matematika dan pengambilan keputusan berbasis data. Akan tetapi, kondisi literasi dan numerasi di Indonesia masih menunjukkan capaian yang relatif rendah. Di Provinsi Gorontalo, data Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) Perpustakaan Nasional menempatkan provinsi ini pada peringkat ke-31 dari 38 provinsi, sedangkan skor numerasi nasional berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment*

(PISA) tahun 2022 sebesar 366 poin, masih berada di bawah rata-rata negara OECD sekitar 472 poin. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan akademik murid masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang inovatif dan bermakna (Sari & Harjono, 2024).

Kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan murid. Pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru cenderung menyebabkan murid kurang aktif, mudah bosan, serta memiliki motivasi belajar yang rendah. Akibatnya, pemahaman murid terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif dan partisipatif agar murid dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan keterlibatan aktif murid adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan ilmu yang mempelajari fenomena dan gejala alam yang lahir dari rasa ingin tahu manusia terhadap lingkungan sekitarnya (Saleh, Hasim, et al.,

2024). Dengan demikian, pembelajaran IPA tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga proses ilmiah seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan hasil pembelajaran.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar pada hakikatnya bertujuan melatih murid untuk berpikir mandiri dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya (Saleh et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran IPA seharusnya memberikan kesempatan kepada murid untuk mengalami secara langsung proses ilmiah dalam menemukan konsep pembelajaran. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPA yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran (Hidayat et al., 2025). Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran IPA masih sering berlangsung secara pasif dan monoton sehingga murid mengalami kesulitan memahami konsep secara mendalam. Permasalahan tersebut semakin terlihat pada materi gaya di kelas IV sekolah dasar yang menuntut pemahaman konseptual dan

keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Senin, tanggal 12 Januari 2026 bersama guru wali kelas IV SDN 5 Tilongkabila, diperoleh beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA. Pertama, pembelajaran telah menggunakan model *discovery learning*, tetapi implementasinya masih cenderung monoton sehingga murid belum sepenuhnya terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran. Kedua, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada video dari *YouTube* dan media konkret sederhana sehingga belum mampu mendukung variasi pembelajaran secara maksimal. Ketiga, dari 13 murid kelas IV, terdapat 8 murid (61,54%) yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPA sebesar 70, sedangkan hanya 5 murid (38,46%) yang mencapai ketuntasan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar murid masih mengalami kesulitan memahami konsep gaya secara menyeluruh. Selain itu, adanya perbedaan kemampuan akademik dan keberadaan murid yang

membutuhkan perhatian khusus menuntut guru untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih sistematis dan mampu mengakomodasi seluruh karakteristik murid.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran POE (*Predict, Observe, Explain*). Menurut (Harefa et al., 2025), model POE merupakan strategi pembelajaran yang menggali pemahaman peserta didik melalui tiga tahapan utama, yaitu memprediksi (*predict*), mengamati (*observe*), dan menjelaskan (*explain*). Model ini memungkinkan murid membangun sendiri pemahamannya berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung (Humairoh et al., 2022). Selain itu, model POE memiliki berbagai kelebihan, antara lain mendorong kreativitas murid dalam membuat prediksi, membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, mengurangi verbalisme melalui kegiatan eksperimen, serta membantu murid membandingkan antara teori dengan kenyataan secara langsung (Mutahharah & Suarlin, 2023).

Dengan demikian, penerapan model POE diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid dalam pembelajaran IPA.

Agar penerapan model POE dapat berlangsung lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media Canva interaktif. Canva merupakan aplikasi desain berbasis daring yang menyediakan berbagai template visual untuk mendukung proses pembelajaran (Hutahaeen & Hasyim, 2025a). Penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih komunikatif, visual, dan menarik sehingga murid lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Media Canva interaktif juga memungkinkan penyajian materi gaya secara sistematis dan variatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman murid selama proses pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Dengan adanya kombinasi model POE dan media Canva interaktif, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan sesuai

dengan kebutuhan belajar murid sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model POE mampu meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian yang dilakukan oleh (Gustina et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan model POE berbantuan media diorama memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,60, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 61,80, serta hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,01$. Penelitian lain oleh (Faustina et al., 2023) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang aktif dapat meningkatkan hasil belajar materi gaya secara signifikan, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata murid dari 67,50 pada kondisi awal menjadi 86,88 pada siklus II. Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan model POE berbantuan media Canva interaktif pada materi gaya di kelas IV sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya pada konteks pembelajaran di SDN 5 Tilongkabila.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan model POE (*Predict, Observe, Explain*) berbantuan media Canva interaktif untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi gaya kelas IV SDN 5 Tilongkabila. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar murid melalui penerapan model pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 5 Tilongkabila, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Penelitian difokuskan pada pembelajaran IPA materi gaya di kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran POE (*Predict, Observe, Explain*) berbantuan media Canva interaktif. Subjek penelitian berjumlah 13 murid yang terdiri atas 5 murid laki-laki dan 8 murid perempuan dengan kemampuan akademik yang beragam. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara bersama guru wali kelas IV pada tanggal 12 Januari 2026, diketahui bahwa hasil belajar murid pada materi gaya masih rendah,

sebagian besar murid belum mencapai ketuntasan belajar, serta keaktifan murid dalam proses pembelajaran masih kurang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penerapan model pembelajaran yang lebih sistematis, interaktif, dan berpusat pada murid.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengacu pada model tindakan kelas Hopkins yang meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Pahleviannur et al., 2022). Pada tahap perencanaan disusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar kerja murid (LKM), media Canva interaktif, instrumen observasi, dan tes evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan melalui penerapan model pembelajaran POE yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu *predict*, *observe*, dan *explain* (Gulo et al., 2024). Pada tahap *predict*, murid diarahkan untuk membuat prediksi terhadap fenomena gaya yang disajikan melalui media Canva interaktif. Pada tahap *observe*, murid melakukan percobaan sederhana

terkait macam-macam gaya dan mencatat hasil pengamatan pada LKM. Selanjutnya, pada tahap *explain*, murid mempresentasikan hasil pengamatan dan menjelaskan kesimpulan berdasarkan hasil percobaan yang telah dilakukan. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi ketercapaian indikator penelitian dan menentukan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas IV untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi pembelajaran IPA, karakteristik murid, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan murid selama penerapan model pembelajaran POE berbantuan media Canva interaktif. Instrumen observasi guru terdiri atas 48 aspek pengamatan, sedangkan instrumen observasi murid terdiri atas 41 aspek pengamatan yang disusun berdasarkan sintaks model pembelajaran POE. Tes digunakan

untuk mengukur hasil belajar murid pada materi gaya melalui soal uraian yang diberikan pada akhir setiap siklus pembelajaran. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, aktivitas murid, dan pelaksanaan penelitian di kelas.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar murid yang dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. penilaian aktivitas guru dan murid dilakukan menggunakan skala empat kategori, yaitu skor 1 = kurang, skor 2 = cukup, skor 3 = baik, dan skor 4 = sangat baik, kemudian dikonversikan ke dalam kategori persentase (Umar et al., 2025). Analisis hasil belajar murid menggunakan lima kategori penilaian, yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik (Saleh, Podungge, et al., 2024). Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung

berdasarkan persentase murid yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% murid mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, keberhasilan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran dianalisis menggunakan klasifikasi persentase yang direkomendasikan oleh (Arikunto, 2010).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Data Awal

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 5 Tilongkabila, Kecamatan Tilongkabila, Kabupaten Bone Bolango. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 13 orang, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Berdasarkan hasil observasi awal, data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Data Hasil Observasi Awal
Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Siswa	Jumlah	Persentase
Tuntas	5	38,46%
Tidak Tuntas	8	61,54%
Jumlah	13	100%

Sumber: Data Hasil Observasi Awal

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah adalah 70.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Data hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1

Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	0	0%
Baik	21	43,75%
Cukup	17	35,42%
Kurang	10	20,83%
Jumlah	48	100%

Sumber: Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1

Persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 55,73% (kategori kurang).

Tabel 3 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2

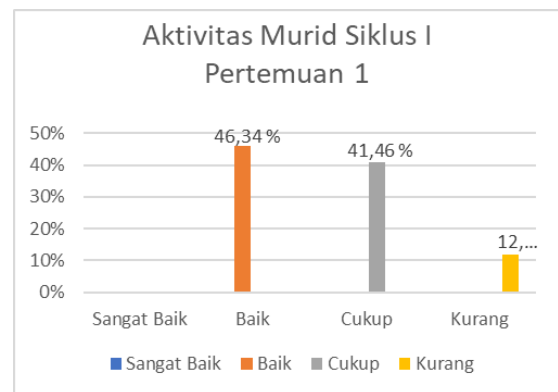
Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	0	0%
Baik	37	77,08%
Cukup	10	20,83%
Kurang	1	2,08%
Jumlah	48	100%

Sumber: Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2

Persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2 sebesar 68,75% (kategori cukup).

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

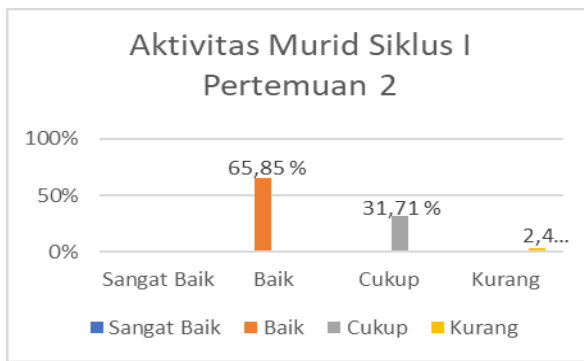
Data hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1 Grafik Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1

Sumber: Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan data pada siklus I pertemuan 1 dari 41 aspek kegiatan siswa, kategori sangat baik 0%, kategori baik 46,34% (19 aspek), kategori cukup 41,46% (17 aspek), dan kategori kurang 12,20% (5 aspek). Persentase aktivitas siswa sebesar 58,53% (kategori kurang).



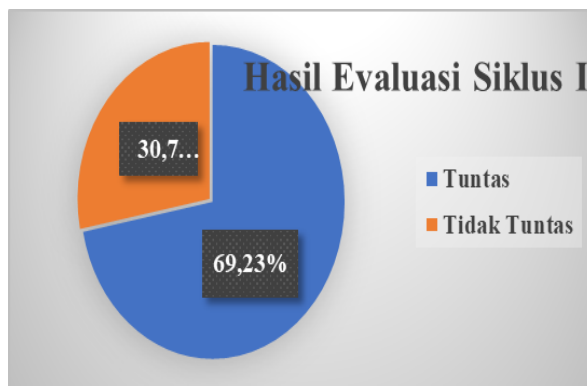
Gambar 2 Grafik Aktivitas Siswa
 Siklus I Pertemuan 2

*Sumber: Data Hasil Observasi Siklus I
 Pertemuan 2*

Berdasarkan data pada siklus I pertemuan 2, kategori sangat baik 0%, kategori baik 65,85% (27 aspek), kategori cukup 31,71% (13 aspek), dan kategori kurang 2,44% (1 aspek). Persentase aktivitas siswa sebesar 65,85% (kategori cukup).

Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I

Data hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Diagram Hasil Evaluasi
 Siklus I

Sumber: Data Hasil Evaluasi Siklus I

Dari 13 siswa yang mengikuti tes, terdapat 9 siswa (69,23%) yang mencapai KKTP (70) dan dinyatakan tuntas, sedangkan 4 siswa (30,77%) belum mencapai KKTP dan dinyatakan tidak tuntas. Indikator kinerja keberhasilan yang ditetapkan adalah 80% siswa tuntas.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Data hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 disajikan pada Tabel 4 dan Tabel 5.

**Tabel 4. Lembar Pengamatan
 Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1**

Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	16	33,33%
Baik	32	66,67%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Jumlah	48	100%

*Sumber: Data Hasil Observasi Siklus
 II Pertemuan 1*

Persentase aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 sebesar 83,33% (kategori baik).

**Tabel 5 Lembar Pengamatan Aktivitas
 Guru Siklus II Pertemuan 2**

Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	41	85,42%

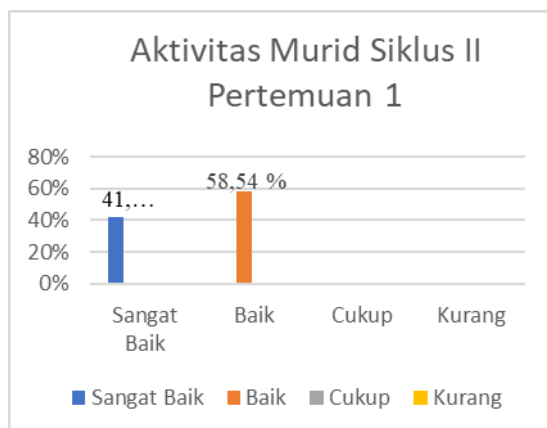
Baik	7	14,58%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Jumlah	48	100%

Sumber: Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2

Persentase aktivitas guru pada siklus II pertemuan 2 sebesar 96,35% (kategori sangat baik).

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Data hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II disajikan pada Gambar 4 dan Gambar 5.

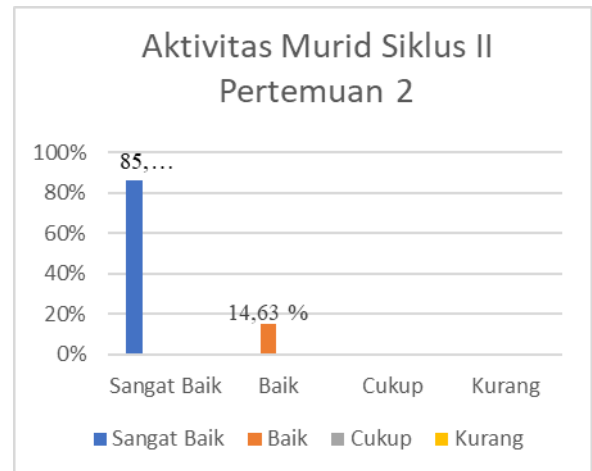


Gambar 4 Grafik Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1

Sumber: Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan data pada siklus II pertemuan 1 dari 41 aspek kegiatan siswa, kategori sangat baik 41,46% (17 aspek), kategori baik 58,54% (24 aspek), kategori cukup 0%, dan kategori kurang 0%. Persentase

aktivitas siswa sebesar 85,36% (kategori sangat baik).



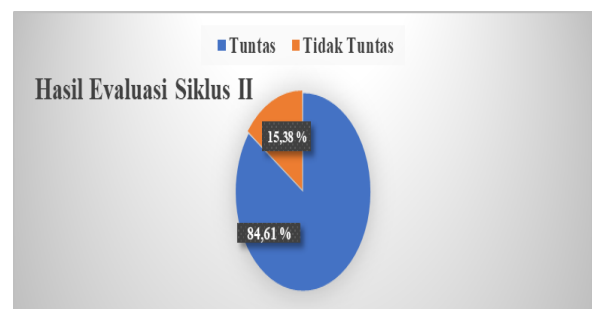
Gambar 5 Grafik Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2

Sumber: Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2

Berdasarkan data pada siklus II pertemuan 2, kategori sangat baik 85,37% (35 aspek), kategori baik 14,63% (6 aspek), kategori cukup 0%, dan kategori kurang 0%. Persentase aktivitas siswa sebesar 96,34% (kategori sangat baik).

Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus II

Data hasil evaluasi belajar siswa pada siklus II disajikan pada Gambar 6.



**Gambar 6 Diagram Hasil Evaluasi
Siklus II**

Sumber: Data Hasil Evaluasi Siklus II

Dari 13 siswa yang mengikuti tes, terdapat 11 siswa (84,61%) yang mencapai KKTP (70) dan dinyatakan tuntas, sedangkan 2 siswa (15,38%) belum mencapai KKTP dan dinyatakan tidak tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penerapan model pembelajaran *Predict, Observe, Explain* (POE) berbantuan media Canva Interaktif terbukti secara konsisten meningkatkan hasil belajar murid pada materi gaya, baik dari aspek proses maupun ketuntasan belajar. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran yang dirancang mampu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar yang disebabkan oleh model pembelajaran monoton dan keterbatasan media interaktif.

Interpretasi utama dari temuan ini adalah bahwa keberhasilan model POE terletak pada kemampuannya untuk menggeser pusat pembelajaran dari guru ke murid. Pada kondisi awal, hanya 38,46% murid yang mencapai KKTP, yang mencerminkan pembelajaran pasif. Setelah penerapan POE, terjadi peningkatan

bertahap; siklus I mencapai ketuntasan 69,23%, dan siklus II mencapai 84,62%, melampaui indikator keberhasilan 80%. Peningkatan ini tidak hanya bersifat kuantitatif tetapi juga kualitatif, di mana murid menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, keberanian bertanya, dan keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini terjadi karena model POE memaksa murid untuk melalui proses berpikir tertib: memprediksi (mengaktifkan pengetahuan awal), mengamati (membangun pengalaman konkret), dan menjelaskan (merekonstruksi pemahaman), seperti yang dikemukakan oleh (Ulandari et al., 2023) dan (Harefa et al., 2025).

Temuan ini secara kuat mendukung teori konstruktivisme dari (Piaget, 1971) yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh murid melalui pengalaman (Arafah et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini, tahap *observe* memberikan pengalaman langsung yang menjadi fondasi bagi murid untuk memperbaiki konsep awal mereka. Hal ini sejalan dengan pernyataan Tran Vui bahwa konstruktivisme menekankan pembelajaran berbasis pengalaman

pribadi (Lathifah et al., 2024). Lebih lanjut, temuan ini juga selaras dengan ranah kognitif Bloom yang diuraikan oleh (Andryannisa, 2023); model POE secara efektif melatih kognitif tingkat dasar (pemahaman dan penerapan) sekaligus menjadi jembatan menuju kognitif tingkat tinggi (analisis dan evaluasi) karena murid tidak sekadar mengingat fakta, tetapi membandingkan prediksi dengan hasil observasi.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini konsisten dan memperkuat temuan (Marbun et al., 2025) yang menunjukkan pengaruh positif model POE berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS. Meskipun media yang digunakan berbeda (Canva interaktif vs diorama), keduanya sama-sama menekankan pada visualisasi dan pengalaman konkret. Selain itu, temuan ini juga mendukung hasil penelitian (Faustina et al., 2023) tentang model kooperatif *Jigsaw*, di mana keaktifan murid menjadi kunci peningkatan hasil belajar. Namun, keunikan penelitian ini terletak pada sinergi antara model POE dan Canva Interaktif. Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual (Hutahaeen & Hasyim,

2025b), tetapi juga sebagai perancah (*scaffold*) yang memandu murid selama tahap *observe* dengan tampilan interaktif dan berwarna, sehingga mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar.

Peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II (69,23% menjadi 84,62%) mengindikasikan adanya efek pembelajaran adaptif. Pada siklus I, ketidakterbiasaan murid dengan langkah-langkah POE menjadi hambatan utama, terutama dalam merumuskan prediksi dan menjelaskan hasil secara runtut. Namun, pada siklus II, setelah murid terbiasa, kerja sama kelompok membaik dan murid yang sebelumnya bergantung pada teman mulai memahami peran masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas model POE tidak instan, tetapi membutuhkan masa adaptasi agar murid mampu menginternalisasi setiap fase pembelajaran.

Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah memperkaya literatur tentang penerapan konstruktivisme melalui model POE, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang selama ini masih terbatas pada mata pelajaran eksakta. Implikasi praktisnya, guru disarankan untuk mengintegrasikan

media visual interaktif seperti Canva ke dalam model POE guna mengatasi keterbatasan pengalaman langsung murid, terutama pada materi abstrak seperti gaya. Keberhasilan yang ditandai dengan ketuntasan belajar 84,62% juga menegaskan bahwa kombinasi model dan media yang tepat mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jangka waktu tindakan yang hanya berlangsung hingga siklus II, sehingga belum dapat mengukur retensi jangka panjang hasil belajar murid. Selain itu, sampel terbatas pada satu kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk: (1) menguji efektivitas model POE berbantuan Canva Interaktif pada materi IPA lain atau mata pelajaran berbeda, (2) menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol untuk mengukur besaran pengaruh secara lebih akurat, (3) menambahkan variabel afektif dan psikomotorik untuk mendapatkan gambaran holistik tentang dampak model POE.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran POE (*Predict, Observe, Explain*) berbantuan media Canva interaktif secara efektif meningkatkan hasil belajar IPA pada materi gaya di kelas IV SDN 5 Tilongkabila. Peningkatan terjadi secara bertahap dan signifikan, dari kondisi awal ketuntasan belajar hanya 38,46% menjadi 69,23% pada siklus I, dan mencapai 84,62% pada siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan (80%). Lebih dari sekadar angka ketuntasan, temuan utama penelitian ini adalah bahwa model POE mampu mengubah dinamika pembelajaran: murid menunjukkan peningkatan keberanian dalam mengemukakan pendapat, keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, serta pemahaman konsep gaya yang lebih kuat melalui pengalaman langsung dalam kegiatan memprediksi, mengamati, dan menjelaskan. Dengan demikian, kontribusi teoritis penelitian ini terletak pada penguatan bukti efektivitas pendekatan inkuiri berbasis prediksi-observasi-eksplanasi yang dipadukan dengan media visual interaktif di tingkat sekolah dasar. Implikasi

praktisnya, model ini layak menjadi strategi alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar IPA yang disebabkan oleh pasifnya keterlibatan murid.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian (misalnya: jumlah subjek terbatas pada satu kelas dan belum terukurnya retensi jangka panjang), disarankan agar: (1) Guru menerapkan model POE berbantuan Canva interaktif secara berkelanjutan dengan perhatian khusus pada diferensiasi pembelajaran, terutama bagi murid dengan kemampuan membaca dan pemahaman soal yang rendah; (2) Sekolah menyediakan dukungan fasilitas teknologi dan pelatihan singkat tentang desain media interaktif; (3) Peneliti selanjutnya menguji efektivitas model ini pada materi IPA lain atau jenjang kelas berbeda, serta menambahkan variabel dependen seperti keterampilan berpikir kritis atau motivasi belajar, serta menggunakan desain eksperimen kuasi untuk generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andryannisa, M. A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730.
- Arafah, A. A., Sukriadi, & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2000), 358–366.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Faustina, A. N., Canzabella, A., Kusuma, A., & Berliani, N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Gaya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Gulo, T. N., Putri, S. M., Fahreza, R., & Pradesa, K. (2024). Pengaruh Strategi Predict Observe Explain (Poe) Terhadap Menulis Cerita Anak Dalam Bahasa Indonesia Yang Benar. *Senapadma Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 4(1).
- Gustina, R., Hastuti, I. D., Nizaar, M., & Syaharuddin. (2023). Predict Observe Explain Learning Model : Implementation And Its Influence On Students' Critical Thinking Ability And Learning Outcomes (A Meta-Analysis Study). *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(2), 706–718.
- Harefa, N. K., Harefa, H. O. N., Hulu,

- S. K., & Bawamenewi, A. (2025). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Predict Observe Explain Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(8), 10185–10196.
- Hidayat, Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengaruh Penggunaan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 5(3), 1610–1618.
- Humairoh, P., luthfi, A., & Daulay, M. I. (2022). Pengaruh Model Predict-Observe-Explain (Poe) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1337–1343.
- Hutahaeen, H. B., & Hasyim. (2025a). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Mplb Dengan Kemandirian Belajar Siswa Sebagai Variabel Moderasi Di Smks Pab 2 Helvetia. *Ikraith-Ekonomika*, 8(2), 568–575.
- Hutahaeen, H. B., & Hasyim, H. (2025b). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Mplb Dengan Kemandirian Belajar Siswa Sebagai Variabel Moderasi Di Smks Pab 2 Helvetia. . *Ikraith-Ekonomika*, 8(2), 568–575.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(4), 108–113.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
- Marbun, E. B. P., Angin, M. P. L., Rozi, F., Manurung, F. U. I., Siregar, M. W., & Medan, U. N. (2025). Pengaruh Model Poe (Predict-Observe-Explain) Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar. . *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(1), 115–116.
- Mutahharah, & Suarlin, H. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (Poe) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal Of Education*, 3(5), 93–104.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., & Aini, K. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.
- Panjaitan, E. D., Sitohang, S., & Thesalonika, E. (2025). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Ii Sd Negeri 098166 Perumnas Batu Vi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 11245–11261.
- Piaget, J. (1971). *Genetic Epistemology*. W. W. Norton & Company.

- Putra, D. W., & Huwaida, H. (2024). Kepemimpinan Pembelajaran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru AI Islam Melalui Perkaderan Profesi. *Trilogi: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Eksakta Volume*:, 3(2), 212–220.
- Saleh, M., Hasim, E., & Smith, M. Bin. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Mordiscvein Berbantuan Magic Box Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar Kota Gorontalo. *Mjp Journal Of Education And Teaching Learning*, 2(1), 77–84.
- Saleh, M., Podungge, P. F., Arifin, N. I., & Arifin, M. V. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Physical Self Assesment (Psa) Dikombinasikan Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Ipa Tema 7 Kelas V Di Sdn 87 Sipatana Kota Gorontalo. *Journal Of Elementary Education*, 3(1), 28.
- Saleh, M., Podungge, S. K., Podungge, S. K., Yusuf, A., Sid, N. N., & Ishak, S. A. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dan Media Digital Berbasis Ai Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(8), 5165–5170.
<https://doi.org/10.56338/Jks.V8i8.8461>
- Sari, M. O. S. K., & Harjono. (2024). Pbl-Tarl-Crt: Integrating Innovative Approaches To Improve Science Learning Outcomes In Grade 8. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(April), 69–83.
- Ulandari, L., Surya, Y. F., Kusuma, Y. Y., Rizal, M. S., & Fadhilaturrahmi. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Model Predict, Observer, Explain (Poe) Berbantuan Video Animasi Siswa Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 10(3), 701–710.
- Umar, S. K., Arifin, I. N., Abdullah, G., Panai, A. H., & Saleh, M. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Video Pembelajaran Materi Bunyi Dan Sifatnya Kelas V Sdn 89 Sipatana. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1272–1286.