Copyright © 2026 pada penulis
***Madaniya*, Vol. 7, No. 4, November 2026**

Pemberdayaan Guru MAS Muhammadiyah Bulukumba Melalui Workshop Simulasi Model Pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) Berbasis *Role Playing*

Andi Yurni Ulfa [1]*, Haerul Mutiah [2], Ridha Ichwanty Sabir [3], Sri Wahyuni Thamrin [4], Triana Febrianti [5], Haerunnisalwa Syam [6]

[1–6] Universitas Muhammadiyah Bulukumba

* andiyurniulfa@umbulukumba.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim dosen multidisiplin dari Prodi Pendidikan Biologi, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Nonformal, dan Kimia. Workshop ini membahas beragam model pembelajaran inovatif yang relevan untuk mata pelajaran seperti Biologi, Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan Kimia. Mengingat keterbatasan waktu, simulasi interaktif yang dipraktikkan secara langsung difokuskan pada mata pelajaran Biologi khususnya materi sistem pencernaan manusia dengan menggunakan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing*. Sebanyak sepuluh guru MAS Muhammadiyah Bulukumba berpartisipasi dalam workshop ini; enam orang memerankan organ-organ pencernaan melalui pantomim, sementara empat orang lainnya bertindak sebagai pengamat yang mengisi Lembar Kerja Lokakarya (LKW) dan pemeran peran (*role player*) mengisi lembar refleksi diri. Hasil deskriptif menunjukkan 75% pengamat (tiga dari empat orang) mampu memprediksi urutan organ pencernaan dengan tepat; 100% berhasil melengkapi catatan observasi mereka; dan 75% mampu mengaitkan hasil observasi dengan prediksi awal mereka. Seluruh peserta (100%) menunjukkan pemahaman mengenai proses utama yang terjadi di lambung serta penyerapan nutrisi di usus halus Penggunaan pantomim terbukti membuat konsep abstrak menjadi lebih nyata, interaktif, dan mudah divisualisasikan. Refleksi pemeran peran (*role player*) menunjukkan bahwa kegiatan ini menghubungkan fungsi tubuh dengan gerakan tubuh sekaligus mendorong kolaborasi. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis yang bermakna bagi guru, sekaligus memperlihatkan bagaimana model pembelajaran lintas disiplin dapat diadaptasi. Untuk penerapan di masa mendatang, disarankan untuk menyertakan perangkat observasi yang terstruktur, serta evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan.

Kata Kunci: *Predict Observe Explain, role playing, pembelajaran biologi, pelatihan guru, sistem pencernaan*

Pendahuluan

Pembelajaran di tingkat madrasah aliyah harus menekankan tidak hanya transmisi pengetahuan tetapi juga peningkatan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan komunikatif, memotivasi siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka melalui

patisipasi langsung. Tuntutan tersebut memposisikan guru sebagai elemen penting dalam mempengaruhi kualitas pengalaman belajar. Guru harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, kebutuhan siswa, dan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Meskipun demikian, dalam praktiknya, penerapan pembelajaran inovatif secara konsisten menghadapi beberapa kendala, terutama mengenai pemahaman guru terhadap kerangka model pembelajaran dan kemampuannya dalam menerjemahkan kerangka tersebut ke dalam pengalaman pembelajaran nyata. Melibatkan guru melalui workshop dan kegiatan praktik merupakan pendekatan penting untuk mengatasi masalah ini. Hasil kegiatan pengabdian (Solihatin et al., 2025) menunjukkan bahwa pengabdian kepada masyarakat ini meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan lima sintaks yang sesuai untuk lingkungan kelas.

Berdasarkan hasil identifikasi awal pada MAS Muhammadiyah Bulukumba, menunjukkan bahwa para guru memerlukan pendampingan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Tantangan yang dihadapi oleh mitra tidak hanya sebatas kurangnya pemahaman mengenai model-model pembelajaran, tetapi juga kebutuhan akan pengalaman praktis dalam menerapkan tahapan-tahapan model tersebut secara sistematis. Hal ini penting karena memahami suatu model secara konseptual tidak serta-merta menjamin kemampuan seorang guru untuk menggunakan sintaks model tersebut secara efektif dalam kegiatan pembelajaran Temuan pada kegiatan pengabdian kepada guru oleh (Saputri et al., 2026) menunjukkan bahwa guru menunjukkan antusias yang kuat dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik dan sintaks model pembelajaran, serta hubungan antara model tersebut dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa. Selain itu, (Azizah et al., 2026) melaksanakan kegiatan workshop pengenalan dan pelatihan model pembelajaran OIDDE (*Orientation,Identify, Discussion, Decision, Engage in Behavior*) di MTs-MA Ma'arif Bangil menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan para guru untuk memahami dan menerapkan pengajaran inovatif yang mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran abad ke-21.. Dengan demikian, kebutuhan para guru di MAS Muhammadiyah Bulukumba akan kegiatan yang bersifat praktis, partisipatif, dan berbasis simulasi memegang peranan krusial dalam pelaksanaan proyek pengabdian kepada masyarakat ini.

Program yang ditawarkan untuk menjawab persoalan tersebut adalah workshop simulasi model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* yang meliputi tiga tahap utama yaitu *predict, observe*, dan *explain* yang mendorong siswa untuk membuat prediksi, melakukan pengamatan, serta menjelaskan hasil berdasarkan bukti yang terkumpul, sehingga membantu meningkatkan dan memperjelas pemahamannya. Menurut (Hujimaki et al., 2026) model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) memungkinkan siswa mengumpulkan informasi serta menguji konsep awal melalui pengalaman, yang mengarah pada penjelasan berdasarkan pengamatan mereka. Penelitian terbaru oleh (Barus et al., 2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE)berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Selanjutnya, penelitian

(Aulia et al., 2025) juga melaporkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam proses sains yang berkaitan dengan larutan penyangga. Model ini mengubah persepsi siswa terhadap penbelajaran kimia, dengan menunjukkan bahwa pemahaman kimia tidak terbatas pada teori dan perhitungan semata, melainkan benar-benar terhubung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Temuan ini mengindikasikan bahwa model tersebut didukung oleh data empiris yang relevan, menjadikannya pilihan yang tepat untuk pembelajaran aktif.

Dalam kegiatan ini, memperkenalkan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* kepada guru, sebuah strategi pedagogis di mana peserta mengambil peran tertentu dalam situasi yang mencerminkan konteks dunia nyata. Menurut (Fadilah et al., 2026) melalui *role playing*, memungkinkan peserta untuk berinteraksi dengan bahasa, menyesuaikan ekspresi mereka berdasarkan peran yang diberikan, serta berbagi gagasan dalam lingkungan sosial tertentu. Dalam workshop ini, pendekatan bermain peran dipilih karena memungkinkan para guru untuk memperoleh perspektif langsung mengenai pengalaman siswa selama proses pembelajaran. Guru dapat mengambil peran tertentu, berpartisipasi dalam jalannya kegiatan, mengamati peristiwa yang terjadi, memprediksi hasil, menyampaikan hasil pengamatan, serta memberikan penjelasan yang selaras dengan peran yang mereka mainkan. Dengan demikian, model *role playing* berfungsi sebagai simulasi yang membuat tahapan-tahapan dalam *Predict Observe Explain* (POE) menjadi lebih jelas dan lebih mudah dipahami oleh para peserta workshop.

Hasil penelitian terbaru oleh (Mahesta et al., 2026) menunjukkan bahwa Penerapan metode dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, hidup, dan bermakna. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung mengenai nilai-nilai Pancasila, prinsip-prinsip demokrasi, serta esensi tanggung jawab sosial dalam konteks kehidupan nyata. Selain itu, penelitian (Rahayu et al., 2026) mengungkapkan bahwa model pembelajaran role palying memengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri Bangunrejo. Temuan dari kedua penelitian ini memvalidasi alasan penggunaan role playing sebagai bentuk simulasi dalam sesi pelatihan guru.

Kehandalan program juga didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran POE menyajikan pengalaman belajar di mana siswa diminta untuk menghubungkan prediksi mereka dengan pengamatan serta penjelasan. Penelitian (Zai & Suryani, 2026) mengenai POE menyatakan bahwa model *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan alat peraga Komigi terbukti lebih efektif dalam membangun pemahaman konsep-konsep IPA dibandingkan dengan model POE yang digunakan tanpa alat peraga. Selain itu, penelitian (Junia & Wulandari, 2026) menunjukkan bahwa penggunaan model POE yang dipadukan dengan permainan ala Monopoli dapat meningkatkan pemahaman konsep sains secara signifikan, karena mendorong pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, model POE mencakup komponen-komponen yang selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif, sementara role-playing memberikan wawasan praktis bagi para guru dalam merancang aktivitas siswa untuk setiap tahapan dalam model *Predict Observe Explain* (POE).

Workshop ini dilaksanakan melalui kolaborasi tim pengabdi yang terdiri atas dosen Program Studi Pendidikan Biologi, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Nonformal, dan Kimia. Kegiatan mencakup presentasi singkat, demonstrasi, simulasi, bermain peran, diskusi, refleksi, dan evaluasi. Pada sesi penyampaian materi, tim menyajikan contoh penerapan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik khas berbagai mata pelajaran, seperti Biologi, Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), serta Kimia. Contoh-contoh lintas disiplin ini bertujuan untuk menunjukkan kepada guru mengenai fleksibilitas dalam memanfaatkan model pembelajaran kreatif yang selaras dengan sifat unik setiap mata pelajaran beserta tujuan pembelajaran. Mengingat terbatasnya waktu untuk workshop tersebut, simulasi praktis difokuskan pada pembelajaran biologi, pada materi sistem pencernaan manusia. Dalam simulasi ini, guru tidak sekadar menyerap informasi, mereka berpartisipasi sebagai pembelajar yang secara langsung menjalani proses pembelajaran dengan mengintegrasikan model *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing*. Guru memeragakan peran berbagai organ yang terlibat dalam pencernaan seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus. Setiap pemeran peran (*role player*) mengenakan karton yang dikalungkan di leher, yang mencantumkan nama organ pencernaan tertentu, sementara fungsi organ tersebut dijelaskan secara rinci pada lembar terpisah. Tahap *Predict* berfokus pada pengumpulan pendapat pengamat mengenai urutan dan mekanisme pencernaan. Tahap *Observe* mencakup pemetaan jalur perjalanan makanan serta hubungan antarorgan. Tahap *Explain* bertujuan untuk mengevaluasi hasil, serta merevisi atau konfirmasi terhadap prediksi awal. Pola ini membantu guru memahami bagaimana model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* melalui pengalaman langsung sebuah sistem yang nantinya dapat direplikasi dan disesuaikan untuk topik atau mata pelajaran lain.

Pemilihan bentuk workshop berbasis simulasi sejalan dengan penelitian pengabdian masyarakat terkini yang menekankan pentingnya pengalaman praktis dalam pembelajaran guru. Temuan pada kegiatan pengabdian kepada guru oleh (Setyowati et al., 2026) tentang pengabdian kepada masyarakat workshop inovasi pembelajaran guru SMP menunjukkan bahwa program-program tersebut secara efektif menjembatani teori pendidikan kontemporer dengan penerapan praktis di dalam kelas. Integrasi teknologi canggih terbukti mampu merevitalisasi kerangka pembelajaran kolaboratif, meningkatkan partisipasi dan kerja sama, sekaligus memperkuat kepercayaan diri para pendidik dalam mengimplementasikan Kurikulum Nasional di era digital. Senada dengan hal tersebut, sebuah pelatihan yang mengedepankan model pembelajaran kreatif yang dilaksanakan oleh (Arif et al., 2026) yang mencakup analisis kebutuhan, perencanaan strategis, kerja tim, pelaksanaan program, dan evaluasi terbukti mampu meningkatkan keterampilan kompetensi pedagogik guru. Oleh karena itu, workshop dengan model *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* bagi guru di MAS Muhammadiyah Bulukumba, tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai model-model pembelajaran, tetapi juga berupaya memberikan pengalaman praktis yang dapat dijadikan landasan oleh para guru dalam menyempurnakan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupaya meningkatkan pemahaman dan kemampuan para guru di MAS Muhammadiyah Bulukumba dalam menerapkan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) melalui

simulasi berbasis *role playing*. Kegiatan ini bertujuan memberikan manfaat bagi para guru dengan memperdalam pemahaman mereka mengenai pembelajaran inovatif, meningkatkan kemampuan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang selaras dengan tahapan-tahapan *Predict Observe Explain* (POE) serta mengasah keterampilan dalam memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Program ini menawarkan cara bagi pihak madrasah untuk mengembangkan keterampilan mengajar guru, sekaligus mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan bermakna. Bagi tim pengabdi, kegiatan ini merupakan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada satuan pendidikan mitra.

Metode Pelaksanaan

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di MAS Muhammadiyah Bulukumba, yang bertindak sebagai mitra. Kegiatan ini diselenggarakan dalam bentuk workshop tatap muka, di mana para guru berpartisipasi dan berkontribusi aktif dalam simulasi model pembelajaran. Lokasi ini dipilih setelah melakukan penilaian terhadap kebutuhan mitra, yang menunjukkan pentingnya peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif dan aplikatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan tersebut berlangsung pada tanggal 22 Oktober 2026. Workshop ini dirancang untuk mengintegrasikan pemaparan teoretis, demonstrasi, simulasi, latihan bermain peran, diskusi, serta refleksi. Pemilihan lokasi di lingkungan madrasah bertujuan untuk memastikan bahwa simulasi berlangsung dalam suasana yang benar-benar mencerminkan situasi kelas yang sesungguhnya. Dokumentasi lokasi kegiatan dan peta lokasi mitra ditunjukkan pada Gambar 1.



***Gambar 1**. Peta dan Lokasi MAS Muhammadiyah Bulukumba*

Khalayak sasaran kegiatan adalah guru MAS Muhammadiyah Bulukumba. Pelaksanaan kegiatan ini merupakan hasil kerja sama tim pengabdi yang terdiri dari dosen Program Studi Pendidikan Biologi, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Nonformal, dan Kimia. Keterlibatan tim lintas program studi ini dibentuk untuk memberikan wawasan yang lebih luas kepada guru mengenai penerapan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual, yang disesuaikan dengan karakteristik unik dari masing-masing disiplin ilmu. Guru dipilih sebagai mitra kolaborasi, karena kegiatan ini bertujuan membekali mereka dengan pengalaman praktis dalam memahami dan menerapkan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* sebagai alternatif pengajaran yang menarik dan aplikatif. Workshop ini diikuti oleh sepuluh peserta yang terdiri atas enam guru sebagai pemeran peran (*role player*), empat orang bertindak sebagai pengamat, sementara tim penyelenggara berperan sebagai fasilitator dan narator. Pembagian peran dilakukan sebelum simulasi dimulai. Setiap guru yang mewakili organ pencernaan mengenakan replika organ tersebut yang terbuat dari karton dan dikalungkan di leher. Selain itu, workshop ini juga dilengkapi dengan Lembar Kerja Workshop (LKW) untuk diisi oleh pengamat, lembar refleksi diri bagi pemeran peran (role player), serta makanan (nasi) yang digunakan sebagai media pendukung dalam simulasi tersebut.

Metode pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan workshop kolaboratif yang menampilkan simulasi model *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing*. Kegiatan ini berlangsung dalam lima tahapan, dimulai dengan tahap pertama adalah tahap persiapan, di mana tim berkolaborasi dengan MAS Muhammadiyah Bulukumba untuk menentukan waktu, lokasi, peserta, kebutuhan fasilitas, serta teknis pelaksanaan workshop. Selanjutnya, kebutuhan guru diidentifikasi melalui wawancara mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan model pembelajaran inovatif, pemahaman tentang *Predict Observe Explain* (POE), penerapan *role playing*, serta tantangan yang dihadapi dalam menerapkan pendekatan yang berpusat pada siswa. Tim kemudian menyusun materi lokakarya yang mencakup konten *Predict Observe Explain* (POE), ide-ide bermain peran, simulasi situasi, alat peraga organ tubuh dari karton, serta instrumen penilaian. Instrumen tersebut dirancang untuk memastikan bahwa ketercapaian kegiatan dapat diukur secara sistematis. Koordinasi antara tim PkM dan MAS Muhammadiyah Bulukumba, ditunjukkan pada Gambar 2.



***Gambar 2**. Koordinasi tim PKM dan Pihak MAS Muhammadiyah Bulukumba*

Selanjutnya, tahap kedua adalah tahap penguatan konsep, tim menyajikan penguatan konsep mengenai model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing*. Materi *Predict Observe Explain* (POE) ini mencakup pengertian, karakteristik, tujuan, sintaks, kelebihan, keterbatasan, serta contoh penerapannya dalam pembelajaran. Karena tim pengabdi berasal dari latar belakang bidang keilmuan yang beragam yaitu Pendidikan Biologi, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Nonformal, dan Kimia maka contoh yang diberikan pun mencakup berbagai topik, seperti biologi, bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), serta kimia. Contoh-contoh tersebut dipaparkan selama sesi pembelajaran untuk mengilustrasikan bagaimana model pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru memandang bermain peran sebagai model simulasi yang memungkinkan individu untuk mengambil peran-peran tertentu selama proses pembelajaran berlangsung. Penjelasan ini tidak sekadar memberikan definisi dasar, melainkan juga menekankan keterkaitan antara kegiatan bermain peran dengan tiga tahapan utama (sintaks) dalam model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE).

Tahap ketiga adalah tahap demonstrasi dan simulasi, dilaksanakan melalui model *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing*. Meskipun pada tahap penguatan konsep, peserta telah memperoleh contoh penerapan model pembelajaran pada beberapa mata pelajaran, yaitu biologi, Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta kimia, kegiatan simulasi praktik difokuskan pada pembelajaran biologi Pemusatan simulasi pada bidang biologi dilakukan karena keterbatasan waktu pelaksanaan workshop dan agar tahapan model dapat dipraktikkan secara lebih utuh. Sistem pencernaan manusia digunakan sebagai ilustrasi kontekstual untuk simulasi ini. Tim penyelenggara memandu guru dalam sebuah pantomim pertunjukan tanpa kata yang disampaikan sepenuhnya melalui gestur tubuh dan ekspresi wajah dengan tim berperan sebagai fasilitator sekaligus narator. Guru mengambil peran yang berbeda-beda, ada yang merepresentasikan mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus. Setiap pemeran peran (*role player*) menerima kartu yang menunjukkan organ apa yang mereka perankan, sementara para pengamat dibekali dengan informasi mengenai fungsi organ-organ tersebut, yang kemudian harus mereka sampaikan kepada "organ" terkait selama kegiatan berlangsung. Simulasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam menerapkan tahapan *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* yang mencakup memprediksi hasil, menyaksikan peragaan, membandingkan hasil observasi dengan prediksi awal, serta memberikan penjelasan dan melakukan refleksi terhadap proses tersebut.

Tahap keempat adalah indikator keberhasilan, yang mengharuskan guru untuk memantau dan memahami proses *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* melalui simulasi. Indikator keberhasilan kegiatan ditunjukkan pada Tabel 1.

Selanjutnya, tahap kelima adalah tahapan metode evaluasi. Evaluasi kegiatan workshop dilakukan secara deskriptif untuk mengukur indikator keberhasilan dengan menggunakan dua instrumen yaitu Lembar Kerja Workshop (LKW) dan lembar refleksi pemeran peran (role player) pencernaan. Evaluasi menggunakan LKW mencakup tiga tiga tahapan model *Predict Observe Explain* (POE), beserta evaluasi reflektif pedagogis. Pada tahap *'predict'*, indikator yang diamati antara lain ketepatan peserta dalam menyusun bagian-bagian sistem pencernaan dan pemahaman mereka terhadap fungsi pencernaan

lambung dan penyerapan nutrisi di usus halus. Pada tahap '*observe*', evaluasi difokuskan pada analisis keakuratan dan detail catatan peserta mengenai aksi pantomim dan perubahan makanan (nasi) yang digambarkan. Pada tahap '*explain*', evaluasi terkonsentrasi pada kemampuan peserta untuk membedakan prediksi awal mereka dengan pengamatan mereka dan untuk mengenali aspek-aspek demonstrasi yang mereka anggap paling berkesan. Refleksi edukasi bertujuan untuk mengungkap pandangan peserta tentang manfaat menggunakan pantomim dibandingkan membaca buku teks dan kemampuan yang berpotensi dilatih melalui tahap predict.

Tabel 1. *Indikator Keberhasilan Kegiatan*

No.	Indikator Keberhasilan	Target
1	Kemampuan guru untuk memprediksi urutan organ dan proses pencernaan.	Minimal 75% dari peserta yang mengamati mampu memperkirakan urutan organ pencernaan dengan tepat.
2	Kemampuan guru dalam mengamati dan mencatat proses demonstrasi.	100% pengamat berhasil mengisi pengamatan pada Lembar Kerja Workshop (LKW) dengan memanfaatkan pertunjukan pantomim.
3	Kemampuan guru dalam mengaitkan gerakan pantomim dengan fungsi organ serta proses perubahan makanan (nasi).	Berdasarkan jawaban Lembar Kerja Workshop (LKW) atau refleksi yang dikumpulkan, minimal 75% peserta mampu mengidentifikasi hubungan antara gerakan pantomim dan fungsi organ-organ pencernaan.
4	Kemampuan guru dalam membandingkan prediksi dengan hasil pengamatan	Minimal 75% pengamat partisipan dapat menilai prediksi awal dalam kaitannya dengan hasil pengamatan, serta menentukan apakah keduanya selaras atau justru berbeda.
5	Kemampuan guru merefleksikan penggunaan POE berbasis Role Playing dalam pembelajaran	Minimal 75% peserta yang menyampaikan pandangan positif terhadap penggunaan pantomim sebagai metode yang lebih nyata, menarik, dan interaktif untuk mengajarkan biologi.

Pada saat yang sama, lembar refleksi pemeran dianalisis untuk mengevaluasi pemahaman peserta mengenai fungsi organ yang ditampilkan, pengalaman mereka dalam melakukan gerakan pantomim, kesulitan yang dihadapi dalam memeragakan proses biologis secara nonverbal, peran umpan balik pengamat, serta pandangan mereka mengenai keunggulan dan potensi pengembangan penggunaan model ini dalam pembelajaran biologi. Data reflektif tersebut disusun berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan tujuan workshop dan disajikan secara dikelompokkan berdasarkan tema yang relevan dengan tujuan workshop dan disajikan secara deskriptif. Data Lembar Kerja Workshop (LKW) yang dapat dianalisis menggunakan frekuensi dan persentase dengan rumus P=F/N x 100% dengan (P) sebagai persentase, (f) sebagai jumlah peserta pada kategori tertentu, dan (N) sebagai jumlah pengisi instrumen. Analisis mencakup penilaian terhadap Lembar Keja Workshop (LKW) yang diisi oleh empat pengamat. Data refleksi pemeran peran (*role player*) pencernaan dianalisis secara kualitatif berdasarkan isi tanggapan mereka; persentase hanya digunakan apabila data individu dapat dikuantifikasi secara tepat. Hasil dari kedua instrumen tersebut dianalisis untuk memperoleh wawasan mengenai keterlibatan peserta, pemahaman yang tercermin dalam jawaban mereka,

pengalaman mereka selama demonstrasi, serta penerimaan mereka terhadap simulasi model *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing*.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Workshop

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di MAS Muhammadiyah Bulukumba dan dibuka oleh Bapak Kepala Sekolah yang diwakili oleh Wakil kepala Sekolah bidang Kurikulum. Pembukaan kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Gambar 3.



***Gambar 3**. Pembukaan Pengabdian kepada Masyarakat*

Materi workshop diawali dengan presentasi oleh tim pengabdi yang terdiri dari dosen dari berbagai multidisiplin, yaitu Pendidikan Biologi, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Nonformal, dan Kimia. Dengan memanfaatkan kepakaran tim multidisiplin tersebut, materi yang disajikan mencakup ringkasan serta berbagai contoh model pembelajaran inovatif dan kontekstual yang dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, seperti Biologi, Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Kimia. Tujuannya adalah untuk membekali seluruh guru sebagai peserta workshop termasuk guru mata pelajaran non biologi mengenai fleksibilitas yang diperlukan dalam menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis aktivitas.

Mengingat terbatasnya waktu yang tersedia untuk kegiatan ini, diputuskan bahwa simulasi interaktif bersama guru akan difokuskan pada satu topik contoh Biologi (sistem pencernaan manusia). Simulasi ini menggunakan model *Predict Observe Explain* (POE) yang berbasis *role playing*. Dengan memusatkan perhatian pada satu topik saja, peserta dapat memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh mengenai model serta fungsionalitas model tersebut melalui pengalaman praktis pengetahuan yang nantinya dapat diadaptasi oleh guru untuk mata pelajaran mereka masing-masing. Pemberian materi workshop mengenai model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* ini ditunjukkan pada Gambar 4.



***Gambar 4**. Pemberian Materi Workshop Model POE Berbasis Role Playing*

Kegiatan ini melibatkan 10 guru yang dibagi ke dalam dua bagian yaitu enam orang berperan sebagai organ pencernaan, sementara empat orang lainnya bertugas sebagai pengamat. Keenam orang yang mewakili organ mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus memperagakan peran tersebut melalui pantomim. Secara bersamaan, keempat pengamat mengikuti jalannya peragaan dan mengisi Lembar Kerja Workshop (LKW) dengan menggunakan model *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing*. Kegiatan dimulai dengan tahap "*Predict*", di mana pengamat menyampaikan dugaan mereka mengenai perjalanan makanan serta fungsi dari setiap organ pencernaan. Selanjutnya adalah tahap "*Observe*", saat pengamat menyimak peragaan pantomim yang dilakukan oleh guru mengenai perjalanan makanan tersebut. Pada tahap "*explain*", pengamat membandingkan prediksi awal mereka dengan hasil observasi, serta mengidentifikasi aspek-aspek dari peragaan tersebut yang dianggap menarik atau memberikan wawasan baru bagi mereka. Kegiatan simulasi model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* ditunjukkan pada Gambar 5.



***Gambar 5**. Kegiatan Simulasi Model Pembelajaran POE Berbasis Role Playing*

Sepanjang simulasi berlangsung, pengamat menetapkan fungsi organ kepada guru yang memerankan organ tersebut, berdasarkan gambar organ yang ditampilkan di karton. Penetapan fungsi organ oleh pengamat kepada pemeran peran (*role player*) pencernaan ditunjukkan pada Gambar 6.



***Gambar 6**. Penetapan Fungsi Organ oleh Pengamat kepada Pemeran Peran (role player) Pencernaan*

Setelah simulasi, pemeran peran (*role player*) pencernaan melakukan refleksi terkait pengalaman mereka, kesulitan yang dihadapi dalam mengilustrasikan fungsi organ, dan potensi penerapan model tersebut dalam pembelajaran biologi.

Hasil Evaluasi Lembar Kerja Workshop

Evaluasi Lembar Kerja Workshop (LKW) dilakukan terhadap empat pengamat. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berhasil memprediksi urutan organ pencernaan dengan tepat, memahami proses-proses dasar yang terjadi di dalam lambung dan usus halus, serta mengisi tabel pengamatan sesuai dengan peragaan. Ringkasan hasil evaluasi ditunjukkan pada Tabel 2.

***Tabel 2**. Hasil Evaluasi Lembar Kerja Workshop (LKW)*

No.	Aspek Evaluasi	Hasil	Persentase
1	Ketepatan dalam memprediksi urutan organ pencernaan	3 dari 4 peserta	75%
2	Memahami mekanisme di dalam lambung serta penyerapan nutrisi di usus halus.	4 dari 4 peserta	100%
3	Kelengkapan pengisian tabel pengamatan dari mulut hingga anus	4 dari 4 peserta	100%
4	Pencatatan gerakan pada organ mulut sebagai gerakan tangan naik-turun	3 dari 4 peserta	75%
5	Pernyataan bahwa hasil pengamatan sesuai dengan prediksi awal	3 dari 4 peserta	75%
6	Menyebut lambung sebagai bagian peragaan yang paling berkesan	4 dari 4 peserta	100%
7	Penilaian bahwa pantomim lebih nyata, interaktif, menarik, dan lebih mudah dibayangkan daripada sekadar membaca buku teks	4 dari 4 peserta	100%
8	Pandangan bahwa tahap predict dapat melatih pemikiran kritis, menstimulasi rasa ingin tahu, memperkuat kemampuan memprediksi, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat.	4 dari 4 peserta	100%

Berdasarkan Tabel 2, pada tahap predict, tiga orang pengamat (75%) berhasil mengidentifikasi urutan organ pencernaan dengan tepat mulai dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus. Satu orang pengamat (25%) menyatakan ketidakpastian mengenai urutan antara usus halus dan usus besar. Terkait pemahaman mengenai pencernaan, keempat pengamat (100%) menunjukkan pemahaman dasar tentang bagaimana makanan diurai di dalam lambung yang menghasilkan kimus serta bagaimana penyerapan nutrisi terjadi di dalam usus halus. Pada tahap observe, seluruh pengamat (100%) melengkapi tabel pengamatan terkait peragaan sistem pencernaan, mulai dari mulut hingga anus. Meski demikian, terdapat ketidakkonsistenan tertentu dalam penggambaran gerakan pantomim yang merepresentasikan bagian mulut. Tiga pengamat (75%) mencatat adanya gerakan tangan naik turun, sementara satu pengamat (25%) menuliskan gerakan mengunyah. Variasi ini menunjukkan bahwa para pengamat memprioritaskan aspek yang berbeda saat mendeskripsikan gerakan dalam peragaan tersebut. Pada tahap Explain, tiga pengamat (75%) mengindikasikan bahwa temuan tersebut konsisten dengan prediksi awal, sedangkan satu pengamat (25%) menunjukkan perbedaan. Lambung menjadi bagian peragaan yang paling banyak dianggap berkesan. Keempat pengamat (100%) menuliskan lambung dalam pilihan mereka; tiga pengamat hanya memilih lambung, sementara satu pengamat memilih lambung sekaligus usus besar. Selain itu, seluruh pengamat menyatakan bahwa simulasi pantomim menyajikan gambaran yang lebih nyata, menarik, imersif, dan mudah dibayangkan dibandingkan sekadar membaca buku teks. Keempat pengamat tersebut juga berpendapat bahwa tahap" *Predict"* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, memicu rasa ingin tahu, mengembangkan kemampuan membuat prediksi, serta memperkuat kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat.

Hasil Refleksi Peserta Pemeran Peran (*role player*)

Selain lembar kerja workshop, hasil evaluasi didasarkan pada refleksi para pemeran peran (*role player*). Refleksi ini memberikan pemahaman mengenai pengalaman mereka dalam mengubah proses biologis menjadi pantomim. Ringkasan refleksi ditunjukkan pada Tabel 3

Refleksi pemeran peran (*role player*) menunjukkan bahwa setiap peran memberikan pengalaman unik yang selaras dengan fungsi spesifik organ yang diperagakan. Peserta yang memerankan mulut dan esofagus menekankan pada gerakan tubuh serta proses penyaluran makanan, sementara mereka yang mewakili lambung dan usus halus berfokus pada penggambaran pencernaan makanan dan penyerapan nutrisi melalui gerakan simbolis. pemeran yang merepresentasikan usus besar dan rektum menggambarkan tahapan akhir pencernaan, yaitu pembentukan limbah dan pengeluaran feses. Refleksi juga mengungkapkan tantangan dalam menerjemahkan proses biologis yang tidak selalu dapat diamati secara langsung menjadi gerakan yang mudah dipahami. pemeran harus memilih gestur yang mampu merepresentasikan fungsi organ secara efektif dengan meminimalkan ketergantungan pada penjelasan verbal. Masukan dari pengamat menjadi kunci untuk menentukan apakah gerakan yang ditampilkan berhasil menyampaikan pesan yang dimaksud. Refleksi kelompok menunjukkan bahwa simulasi ini menghadirkan kesempatan belajar yang memadukan aktivitas fisik, kreativitas, kerja sama tim, serta upaya untuk mengaitkan konsep-konsep biologis dengan situasi nyata.

***Tabel 3**. Ringkasan Refleksi Peserta Pemeran peran (Role Player)*

No.	Peran	Pengalaman dan Pemahaman yang Direfleksikan
1	Mulut	Pemeran peran (*role player*) merasakan pengalaman yang interaktif dengan menirukan gerakan mengunyah, sehingga memahami bahwa makanan dipecah secara mekanis dan dicampur dengan air liur.
2	Kerongkongan	Pemeran peran (role player) memahami bahwa gerakan peristaltik membantu menyalurkan makanan ke lambung melalui serangkaian kontraksi otot.
3	Lambung	Pemeran peran (role player) berupaya menunjukkan proses pencampuran makanan melalui gerakan meremas dan mencampur, yang menggambarkan bagaimana enzim serta asam menguraikan makanan hingga terbentuk kimus
4	Usus halus	Pemeran peran (role player) memperagakan penyerapan zat gizi dengan berjalan secara zigzag sembari membawa kantong plastik berisi nasi yang telah dihaluskan; pengalaman ini diperkaya dengan gerakan menepuk-nepuk tubuh mereka untuk menggambarkan proses penyerapan zat gizi
5	Usus besar	Pemeran peran (role player) merefleksikan peran penyerapan kembali air dan elektrolit, serta pemadatan sisa makanan, dalam pembentukan feses.
6	Anus	Pemeran peran (role player) mengenali anus sebagai bagian terakhir dari sistem pencernaan, yang memfasilitasi pembuangan sisa-sisa dari dalam tubuh (feses)

Setelah kegiatan pengabdian masyarakat berakhir, guru yang turut serta dalam kegiatan bergabung dengan tim penyelenggara pengabdian masyarakat untuk berfoto bersama yang ditunjukkan pada Gambar 7.



***Gambar 7**. Penutupan Workshop dan Foto Bersama Tim PkM dan Guru*

Simulasi POE Berbasis Role Playing sebagai Pembelajaran Biologi yang Kontekstual

Pelaksanaan workshop menunjukkan bahwa simulasi model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis role playing dapat memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam menerapkan pembelajaran yang melibatkan prediksi, pengamatan, penjelasan, dan peragaan. Kegiatan tidak hanya menempatkan guru sebagai penerima informasi, tetapi melibatkan mereka secara aktif sebagai pemeran maupun pengamat. Pola kegiatan seperti ini relevan dengan kebutuhan pengembangan kompetensi guru

karena pelatihan yang bersifat praktik memungkinkan peserta mengalami secara langsung strategi pembelajaran yang akan diterapkan di kelas.

Temuan tersebut sejalan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh (Amin & Karmila, 2025) pada guru di MAS Aliyah Babang, Halmahera Selatan, Maluku Utara. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PkM ini sangat menunjang pengembangan karir profesionalisme mereka sebagai guru Kondisi tersebut memiliki relevansi dengan workshop di MAS Muhammadiyah Bulukumba. Perbedaan utama kegiatan ini terletak pada bentuk pengalaman yang diberikan kepada guru, yaitu bukan hanya penjelasan mengenai sintaks model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis role playing, tetapi simulasi langsung melalui permainan peran organ pencernaan. Dengan demikian, guru memperoleh kesempatan untuk mengalami posisi sebagai peserta didik yang melakukan prediksi, mengamati peragaan, dan memberikan penjelasan berdasarkan hasil pengamatan. Hasil ini juga diperkuat oleh (Minsih et al., 2026) yang melaporkan bahwa workshop yang memadukan ceramah, diskusi, dan praktik terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi serta keterampilan guru untuk merancang kegiatan belajar yang berpusat pada siswa.

Dengan demikian, kegiatan workshop di MAS Muhammadiyah Bulukumba memberikan kebermanfaatan yang bersifat praktis, yaitu guru tidak hanya mengetahui konsep Predict Observe Explain (POE) secara teoritis, tetapi memperoleh contoh bagaimana sintaks tersebut dapat diterjemahkan menjadi aktivitas pembelajaran yang konkret.

Transferabilitas Model Pembelajaran Inovatif Lintas Disiplin Ilmu

Struktur kepakaran tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang terdiri dari dosen dari program studi Pendidikan Biologi, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Nonformal, dan Kimia menjadi landasan dalam pengembangan materi pengayaan lintas disiplin ilmu. Melalui presentasi slide (PPT), tim tersebut menyajikan berbagai contoh metode pengajaran inovatif untuk mata pelajaran Biologi, Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Kimia, dengan menekankan bahwa model pembelajaran yang berpusat pada siswa menawarkan fleksibilitas serta kemampuan adaptasi yang tinggi. Meskipun terbatas pada mata pelajaran Biologi (sistem pencernaan manusia) karena kendala waktu, simulasi ini berfungsi sebagai prototype sebuah model dasar untuk latihan. Dalam simulasi percontohan ini, guru dari berbagai disiplin ilmu (seperti Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) , dan Kimia) memperoleh pemahaman mengenai penerapan praktis model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing*. Keterampilan metodologis yang diperoleh dari partisipasi dalam simulasi Biologi tersebut dapat diadaptasi dan disesuaikan dengan karakteristik unik serta tujuan pembelajaran dari masing-masing mata pelajaran. Hal ini berkaitan dengan konsep "transfer pelatihan" dalam pengembangan profesional guru, di mana pemahaman mendalam mengenai suatu model pedagogis di satu bidang dapat memfasilitasi penerapan model serupa di bidang akademik lainnya.

Tahap Predict Membantu Mengungkap Pengetahuan Awal Peserta

Hasil Lembar Kerja Workshop (LKW) menunjukkan bahwa tiga dari empat peserta pengamat (75%) mampu memprediksi urutan organ pencernaan dengan tepat, sedangkan

satu peserta (25%) masih menempatkan usus halus dan usus besar secara terbalik. Pada saat yang sama, seluruh peserta (100%) menunjukkan pemahaman dasar mengenai proses yang berlangsung di lambung dan fungsi usus halus dalam penyerapan zat gizi. Temuan ini menunjukkan bahwa tahap *Predict* dapat digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta sebelum memperoleh informasi melalui pengamatan. Keberadaan satu peserta yang masih keliru dalam menentukan urutan organ juga menunjukkan bahwa prediksi dapat menjadi titik awal untuk menemukan bagian konsep yang masih perlu diperjelas.

Temuan tersebut memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian (Rosmelia et al., 2026) yang mengkaji penerapan model POE pada materi sistem organ. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada tahap predict, siswa didorong untuk menafsirkan dan mengklasifikasikan fenomena perubahan wujud benda berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada siswa dan bukan kegiatan pengabdian kepada guru, hasilnya mendukung argumentasi bahwa struktur POE dapat digunakan untuk mendorong peserta menghubungkan prediksi dengan hasil pengamatan dan penjelasan. Hasil serupa juga dilaporkan oleh (Anggraeni & Noviani, 2026) yang mengkaji model *Predict Observe Explain* (POE) pada pembelajaran IPAS. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada tahap predict, siswa diarahkan untuk mengartikulasikan gagasan awal atau hipotesis tentang fenomena ilmiah. Pada tahap ini, siswa distimulus untuk menggunakan pengetahuan awal. Selain itu, siswa diharapkan juga dapat mengembangkan sifat ingin tahunya.

Dalam konteks workshop, tahap *Predict* menjadi penting karena guru mengalami sendiri bagaimana sebuah pembelajaran dapat dimulai dari dugaan peserta sebelum fasilitator memberikan penjelasan. Pengalaman tersebut dapat membantu guru memahami bahwa prediksi bukan sekadar pertanyaan pembuka, tetapi bagian dari rangkaian pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menguji pengetahuan awalnya melalui pengalaman pengamatan.

Tahap Observe Membuat Konsep Pencernaan Lebih Konkret

Pada tahap *Observe*, seluruh peserta pengamat (100%) mampu mengisi tabel pengamatan dari organ mulut hingga anus. Peserta mencatat gerakan tubuh yang dilakukan oleh pemeran serta perubahan yang terjadi pada makanan berdasarkan simulasi. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan peragaan dapat memberikan objek pengamatan yang konkret bagi peserta. Penggunaan gerakan pantomim dalam workshop memberikan bentuk representasi sederhana terhadap proses biologis yang sebenarnya berlangsung di dalam tubuh dan sulit diamati secara langsung. Misalnya, gerakan meremas dan mengaduk pada pemeran lambung digunakan untuk merepresentasikan proses pengolahan makanan, sedangkan gerakan tertentu pada pemeran kerongkongan digunakan untuk menggambarkan peristaltik.

Persepsi peserta mendukung temuan tersebut. Seluruh peserta pengamat (100%) menyatakan bahwa penggunaan pantomim membuat pembelajaran lebih konkret, interaktif, menarik, dan mudah dibayangkan dibandingkan hanya membaca buku teks. Temuan ini memperlihatkan bahwa kebermanfaatan metode tidak hanya terletak pada aspek hiburan, tetapi pada kemampuannya menyediakan pengalaman representasional

yang dapat digunakan untuk menghubungkan konsep dengan aktivitas yang dapat diamati.

Temuan tersebut memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian (Salsabillah et al., 2026) yang mengkaji efektivitas media video animasi mitigasi gempa bumi dengan model *Predict Observe Explain* (POE). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada tahap observe, siswa menyaksikan video animasi dan membandingkan hasil pengamatan dengan prediksi awal, sehingga terjadi proses konfirmasi atau revisi konsep secara mandiri yang jauh lebih bermakna dibandingkan sekadar menerima informasi secara pasif. Pada tahap explain, siswa mengomunikasikan pemahaman secara ilmiah, mendorong kemampuan berargumentasi dan memperkuat representasi konsep dalam struktur kognitif.

Dalam konteks kegiatan ini, pantomim berfungsi sebagai bentuk pengalaman langsung yang relatif sederhana. Guru tidak memerlukan alat laboratorium khusus untuk memperagakan fungsi dasar organ, tetapi tetap dapat menciptakan situasi pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pengamatan.

Tahap Explain Mendorong Peserta Membandingkan Dugaan dengan Hasil Pengamatan

Pada tahap *Explain,* tiga peserta (75%) menyatakan bahwa hasil pengamatan sesuai dengan prediksi awal, sedangkan satu peserta (25%) menemukan adanya ketidaksesuaian. Perbedaan tersebut penting karena menunjukkan bahwa peserta memiliki kesempatan untuk memeriksa kembali dugaan awal berdasarkan pengalaman pengamatan. Dalam *Predict Observe Explain* (POE), perbandingan antara prediksi dan hasil pengamatan merupakan bagian penting untuk membangun penjelasan. Ketika dugaan tidak sesuai dengan hasil pengamatan, peserta memperoleh kesempatan untuk mengidentifikasi bagian pemahaman yang perlu diperbaiki. Dalam workshop ini, kekeliruan satu peserta pada tahap prediksi mengenai posisi usus halus dan usus besar menjadi contoh bahwa kegiatan dapat membuka ruang untuk melakukan klarifikasi konsep.

Hasil tersebut dapat dikaitkan dengan penelitian (Siregar, 2025) yang mengkaji model POE terhadap hasil belajar biologi siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada tahap explain, siswa diberikan kesempatan menambah penjelasan terhadap ramalan yang telah dibuat sebelumnya, dengan cara berdiskusi antara anggota kelompok. Selanjutnya masing- masing kelompok secara acak ditunjuk untuk memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap permasalahan yang sedang dibahas dengan menunjukkan hasil pengamatan yang telah mereka peroleh. Meskipun konteks penelitian berbeda, prinsip pembelajarannya relevan karena peserta diarahkan untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi melakukan proses prediksi, pengamatan, dan penjelasan.

Pada workshop, proses tersebut juga memberikan pengalaman kepada guru mengenai bagaimana pertanyaan reflektif dapat digunakan setelah kegiatan observasi. Dengan demikian, guru dapat mengadaptasi pertanyaan seperti “Apakah hasil pengamatan sesuai dengan dugaan awal?” dan “Bagian mana yang berbeda dan mengapa?” untuk mendorong siswa melakukan refleksi terhadap proses berpikirnya.

Role Playing Memberikan Pengalaman Belajar yang Partisipatif

Refleksi enam pemeran peran (*role player*) menunjukkan bahwa setiap pemeran memperoleh pengalaman yang berbeda sesuai dengan organ yang diperankan. Pemeran mulut merepresentasikan proses mengunyah dan pencampuran makanan dengan air liur; pemeran kerongkongan menggambarkan peristaltik; pemeran lambung memperagakan pengadukan dan pencampuran makanan; pemeran usus halus menggambarkan penyerapan zat gizi; sedangkan pemeran usus besar dan anus merepresentasikan proses akhir pencernaan. Pengalaman tersebut memperlihatkan karakter partisipatif dari *role playing*. Guru tidak hanya mendengar penjelasan mengenai fungsi organ, tetapi harus memahami fungsi tersebut terlebih dahulu agar dapat mengubahnya menjadi gerakan yang dapat dipahami peserta lain. Dengan demikian, proses bermain peran menuntut peserta untuk menginterpretasikan konsep sebelum menyampaikannya melalui tindakan.

Temuan ini memiliki relevansi langsung dengan hasil pengabdian kepada masyrakat (Sari et al., 2025) yang menggunakan *role playing* sebagai pendekatan berbasis pengalaman dan partisipasi. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta dalam simulasi peran menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan. Walaupun konteksnya berbeda konseling sosial, bukan pembelajaran biologi temuan tersebut mendukung prinsip bahwa keterlibatan dalam suatu peran dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan penerimaan informasi secara pasif.

Lebih spesifik pada konteks pelatihan guru, (Budiman et al., 2025) melaksanakan pelatihan metode *role playing* bagi guru PJOK melalui workshop, micro teaching, pendampingan, evaluasi, dan tindak lanjut. Hasilnya menunjukkan pelatihan metode role-playing berbasis *Culturally Responsive Teaching* berhasil meningkatkan kompetensi guru PJOK SMP dalam menanamkan nilai sportivitas. Temuan tersebut memperkuat bahwa *role playing* dapat digunakan bukan hanya sebagai model yang diterapkan kepada siswa, tetapi juga sebagai metode pelatihan guru untuk mengalami secara langsung strategi pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Hal tersebut menjadi salah satu aspek kebermanfaatan utama workshop di MAS Muhammadiyah Bulukumba. Guru memperoleh pengalaman sebagai pemeran sekaligus pengamat sehingga dapat melihat pembelajaran dari perspektif peserta didik.

Kebermanfaatan bagi Guru Sebagai Mitra

Kebermanfaatan kegiatan terlihat dari respons peserta terhadap pengalaman mengikuti simulasi. Seluruh peserta pengamat menyatakan bahwa pantomim membuat pembelajaran lebih konkret, interaktif, menarik, dan mudah dibayangkan. Sementara itu, refleksi pemeran menunjukkan bahwa peserta memperoleh pengalaman dalam menghubungkan fungsi organ dengan gerakan tubuh, bekerja sama dalam peragaan, serta mempertimbangkan bagaimana suatu konsep dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

Temuan tersebut sejalan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh (Sirih et al., 2026) melaporkan bahwa kegiatan pendampingan ini berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dan efektif, sekaligus mendorong peningkatan mutu pembelajaran di SMA Al Quran Wahdah Islamiyah Kendari serta membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan siswa. Disisi lain,

temuan tersebut juga sejalan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh (Watini et al., 2026) melalui kegiatan seminar, workshop, dan pendampingan implementasi pembelajaran di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap konsep literasi dan numerasi anak usia dini, peningkatan kualitas perencanaan pembelajaran, perubahan cara pandang menuju pembelajaran berbasis bermain, serta peningkatan kepercayaan diri guru dalam menerapkan model ASYIK.

Temuan ini memperkuat pesan utama dari workshop ini bahwa manfaat bagi para mitra tidak sekadar terbatas pada perolehan pengetahuan baru, tetapi juga mencakup pengalaman praktis yang dapat diintegrasikan ke dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Di MAS Muhammadiyah Bulukumba, guru menemukan alternatif untuk mengajarkan materi sistem pencernaan dengan memadukan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbasis role-playing. Selain itu, mereka juga memahami mengadaptasi model inovatif tersebut untuk mata pelajaran lain (Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan Kimia), sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.Secara keseluruhan, hasil kegiatan memperlihatkan bahwa workshop *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* memberikan pengalaman positif bagi guru MAS Muhammadiyah Bulukumba. Data Lembar Kerja Workshop (LKW) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu melakukan prediksi, mengamati peragaan, dan membandingkan prediksi dengan hasil pengamatan. Sementara itu, refleksi pemeran menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam memainkan peran organ membantu peserta menghubungkan fungsi organ dengan gerakan yang dapat diamati. Dengan demikian, kontribusi utama kegiatan PKM ini bukan pada pembuktian efektivitas POE secara eksperimental, melainkan pada pemberian pengalaman praktis kepada guru untuk memahami dan mensimulasikan sintaks *Predict Observe Explain* (POE) melalui *role playing*. Model ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran biologi yang lebih aktif, kontekstual, dan melibatkan peserta didik secara langsung. Namun, penerapan lebih lanjut di kelas masih memerlukan evaluasi menggunakan instrumen yang lebih terstruktur untuk mengetahui dampaknya terhadap pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Secara keseluruhan, temuan menunjukkan bahwa workshop *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi guru di MAS Muhammadiyah Bulukumba. Informasi dari Lembar Kerja Workshop (LKW) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berhasil merumuskan prediksi, menyaksikan demonstrasi, serta membandingkan prediksi mereka dengan hasil observasi. Sementara itu, wawasan dari pemeran peran (role player) yang memerankan berbagai peran menunjukkan bahwa keterlibatan aktif melalui peragaan fungsi organ tertentu membantu mereka dalam mengaitkan fungsi organ dengan gerakan yang dapat diamati secara nyata. Dengan demikian, nilai utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bukanlah untuk membuktikan secara empiris efektivitas model POE, melainkan untuk memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam memahami dan menyimulasikan model *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* sekaligus menyebarluaskan pengetahuan mengenai model ini untuk berbagai mata pelajaran. Model ini membuka peluang bagi terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, relevan, dan praktis bagi siswa. Meskipun demikian, penerapan lebih lanjut di dalam kelas akan memerlukan evaluasi

menggunakan instrumen yang lebih terstruktur untuk mengukur dampaknya terhadap pemahaman dan kemampuan siswa.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui workshop pemberdayaan guru MAS Muhammadiyah Bulukumba dilaksanakan oleh tim yang terdiri dari dosen dari berbagai bidang keilmuan, yaitu Pendidikan Biologi, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Nonformal, dan Kimia. Workshop ini memberikan pemaparan komprehensif mengenai ragam rancangan model pembelajaran yang sesuai untuk materi Biologi, Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta Kimia. Mengingat keterbatasan waktu, simulasi interaktif yang dilakukan berfokus pada materi Biologi sistem pencernaan manusia sebagai contoh penerapan *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing*. Kebaruan kegiatan terletak pada pengintegrasian sintaks *Predict Observe E*xplain (POE) berbasis *role playing* berbentuk pantomim, sehingga guru tidak hanya mempelajari tahapan model secara teoritis,, tetapi mengalami secara langsung dalam melakukan proses predict, observe, explain dan demonstrasi fungsi organ melalui gerakan tubuh. Hasil Lembar Kerja Workshop menunjukkan bahwa 75% peserta mampu memprediksi urutan organ pencernaan dengan tepat, 100% mampu mengisi hasil pengamatan, dan 75% mampu membandingkan prediksi dengan hasil pengamatan. Refleksi pemeran juga menunjukkan bahwa peragaan membantu peserta menghubungkan fungsi organ dengan gerakan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual.

Bagi mitra, kegiatan ini tidak hanya memberikan alternatif strategi pembelajaran Biologi untuk memvisualisasikan proses biologis yang sulit diamati secara langsung. Selain itu, hal ini memberikan gambaran praktis bagi guru mata pelajaran lain (Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan Kimia) untuk mengadaptasi dan mentransfer alur model pembelajaran inovatif serupa ke dalam materi mereka masing-masing. Guru mengembangkan pengalaman dalam merancang peran, memanfaatkan aktivitas fisik untuk mendemonstrasikan konsep, memberikan umpan balik, dan membantu pelajar menghubungkan prediksi dengan pengamatan mereka.

Kegiatan berikutnya disarankan untuk dilengkapi dengan lembar observasi terstruktur, instrumen penilaian pemahaman sebelum dan sesudah kegiatan, serta pendampingan penerapan *Predict Observe Explain* (POE) berbasis *role playing* di kelas. Evaluasi lanjutan juga perlu melibatkan siswa agar manfaat metode terhadap pemahaman konsep, keterlibatan, dan keterampilan berpikir dapat dikaji secara lebih terukur.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada Bapak Kepala Sekolah MAS Muhammadiyah Bulukumba, guru dan tenaga kependidikan yang telah memfasilitasi tim pengabdian sehingga kegiatan ini berjalan lancar dan baik. Terima kasih juga kami ucapkan kepada peserta kegiatan PkM yang telah bersedia mengikuti rangkaian kegiatan ini sampai akhir. Terima kasih kepada civitas akademik Universitas Muhammadiyah Bulukumba yang telah mendukung kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh tim Dosen dan mahasiswa.

Referensi

Amin, A. M., & Karmila, F. (2025). Pelatihan Model Pembelajaran Pj4CS (Integrated Project-Based and 4C- Scaffolding) dan Model WE-ARe (Warm-Up , Exploring , Argumentation , Resume) pada Guru Madrasah Aliyah Swasta Babang Kecamatan Bacan Halamera Selatan. *Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *8*(8), 1–9. https://doi.org/10.31604/jpm.v8i8%25p.

Anggraeni, T. M., & Noviani, E. P. F. (2026). Implementasi Model Pembelajaran Predict Observe Explain dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Perubahan Wujud Zat. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *6*(1), 482–490. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i1.4028.

Arif, B. S. M., Budiarso, A. S., Nuriman, Darmayanti, V., & Dewi, N. D. L. (2026). Pelatihan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Deep Learning bagi Guru SDN Ampel 1 Wuluhan. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(3), 1780–1787. https://doi.org/10.31949/jb.v7i3.16259.

Aulia, F., Paristiowati, M., & Nanda, E. V. (2025). Pengaruh Model POE (Predict Observe Explain) terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas XI pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, *15*(2), 163–173. https://doi.org/10.21009/JRPK.152.07.

Azizah, H. F., Hudha, A. M., Wahyono, P., & Nurwidodo. (2026). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pengenalan dan Pelatihan Model Pembelajaran OIDDE di MTs-MA Ma'arif Bangil. *Juragan: Jurnal Ragam Pengabdian Dan Penelitian*, *3*(2), 3578–3590. https://doi.org/10.62710./6njgh645.

Barus, D. S. B., Batubara, E. M., & Sinaga, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran POE (Prediction , Observation , Explanation) terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial (JIPSI)*, *4*(3), 383–393. https://doi.org/10.58540/jipsi.v4i3.1043.

Budiman, Junanda, H. A., Hadyansah, D., & Alim, M. I. N. (2025). Pelatihan Metode Role Playing Berbasis Culturally Responsive Teaching bagi Guru PJOK dalam Menanamkan Nilai Sportivitas di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Aksara Raga*, *7*(2), 35–39. https://doi.org/10.37742/aksararaga.v7i2.122.

Fadilah, S., Widyaningsih, Y. I., & Nugraha, W. S. (2026). Pengaruh Penggunaan Model Role Playing dengan Bantuan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di SDN 5 Sukamentri. *CaXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *06*(02), 315–329. https://doi.org/10.31980/caxra.v6i2.1884.

Hujimaki, S. K., Mubarok, A., & Muharomah, D. R. (2026). Implementasi Model Predict Observe Explain (POE) Berbantuan Aplikasi Qreative Educative terhadap Literasi Sains. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, *11*(03), 436–447. https://doi.org/10.23969/jp. v11i03.66731.

Junia, L., & Wulandari, F. (2026). Pengaruh Model POE Menggunakan Permainan Monopoli terhadap Pemahaman Konseptual Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *16*(4), 1700–1709.

Mahesta, C. A., Salfadilah, F., Ariani, I., & Yadila, K. (2026). Implementasi Model Role Playing dalam Menumbuhkan Nilai- Nilai Karakter Demokrasi pada Pembelajaran PKn. *The Prime: Journal of Islamic Elementary School*, *2*(1), 43–57. https://doi.org/10.37459/theprime.v2i1.379.

Minsih, Desstya, A., Sari, A. Y., & Helzi. (2026). Peningkatan Pemahaman Guru tentang Pembelajaran Inovatif pada Sekolah Penggerak di Surakarta. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(2), 262–270. https://doi.org/10.30997/ejpm.v7i2.24637.

Rahayu, W., Isbandiyah, & Sofiarini, A. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *5*(2), 300–332. https://doi.org/10.55606/jpbb.v5i2.6303.

Rosmelia, F., Nuraeni, F., & Rosmana, P. S. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Peedict Observe Explain (POE) Berbantuan Media Genially terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Polygot: Jurnal Illmiah*, *22*(2), 106–126. https://doi.org/10.19166/pji.v22i2.11237.

Salsabillah, M., Panjaitan, R. L., & Syahid, A. A. (2026). Efektivitas Media Video Animasi Mitigasi Gempa Bumi dengan Model POE (Predict Observe Explain) terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V. *Qasim: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, *4*(4), 3567–3577. https://doi.org/10.61104/jq.v4i3.8382.

Saputri, W., Astriani, M., Anjelia, B., & Sari, L. K. (2026). Penguatan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui Edukasi Model Pembelajaran Inovatif di SMA Negeri 9 OKU. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, *5*(2), 1011–1017. https://doi.org/10.59025/hhf9v825.

Sari, N. P., Arsyad, M., Setiawan, M. A., Putro, H. Y. S., Hadiatama, D. S., & Maisaroh, S. (2025). Meningkatkan Empati Anak dengan Konseling Role Playing untuk Rehabilitasi Sosial. *Promotif: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 53–62. https://doi.org/10.17977/um075v5i112025p53-62.

Setyowati, D., Afryaningsih, Y., Hidayati, A., Hertanti, E., & Fathonah, I. N. (2026). Workshop Inovasi Pembelajaran : Integrasi Media Emerging EdTech pada Model Kooperatif bagi Guru SMP. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, *4*(3), 3636–3644. https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.1068.

Siregar, R. (2025). Pengaruh Model POE terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Padangsidimpuan. *Jurnal Education and Development Institut*, *13*(1), 389–392. https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6670.

Sirih, M., Damhuri, Darlian, L., Zubaidah, D. N., Saprin, Jumadin, L., King, R., Breedia, N. I., & Alam, M. F. (2026). Pendampingan Penerapan Model Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Al Quran Wahdah Islamiyah Kendari. *Jurnal Pusat Inovasi Masyarakat*, *8*(1), 115–125. https://doi.org/10.29244/jpim.8.1.115-125.

Solihatin, E., Raharjo, Maiwan, Syarifain, R. I., & Rasyid, R. (2025). Workshop Model Pembelajaran Problem Based Learning bagi Guru-Guru di Desa Cisaat Ciater Subang Jawa Barat. *Besiru: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(6), 542–552. https://doi.org/10,62335/besiru.v2i6.1333.

Watini, S., Rahmawati, N. F., Hendiyani, H., & Hermawansyah, W. (2026). Implementasi Inovasi Model Pembelajaran Asyik dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi Guru Satuan PAUD Sejenis (SPS) Petukangan Utara Jakarta Selatan. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, *09*(1), 31–42.

Zai, Y. E. J., & Suryani, E. (2026). Pengaruh Model Predict Observe Explain (POE) Berbantuan Media Alat Peraga Komigi terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Paedagogie*, *21*(3), 2131–2139. https://doi.org/10.31603/paedagogie.213.17223.