

# CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENTS (SOLE) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI ASEMPAPAN DALAM PEMBELAJARAN DARING

Eny Yuliyanti<sup>1)</sup>, Filia Prima Artharina<sup>2)</sup>, Mira Azizah<sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa bisa disebabkan karena kurangnya pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan dan motivasi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Asempapan dalam pembelajaran daring menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* (SOLE). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dalam bentuk *Pre Eksperimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Negeri Asempapan dengan sampel yang berjumlah 16 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan nilai motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata kelas untuk pertemuan I (*pretest*) kategori Cukup 62,5%, kategori Baik 37,5%. Dan untuk pertemuan II setelah diberi perlakuan dengan *Self organized Learning Environments* (SOLE) (*posttest*) dan didukung dengan persentase hasil angket motivasi belajar siswa kategori Baik 93,75% dan kategori Sangat Baik 6,25%. Jadi hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Self organized Learning Environments* (SOLE) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV.

**Kata Kunci:** Model SOLE, Motivasi, Siswa

---

### History Article

Received 14 Agustus 2023

Approved 18 Agustus 2023

Published 15 Oktober 2023

### How to Cite

Yuliyanti, Eny, Artharina, Prima. Filia., & Azizah, Mira. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Self Organized Learning Environments* (Sole) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Asempapan Dalam Pembelajaran Daring. *Cerdas Mendidik*, 2(2), 84-91

---

### Coressponding Author:

Jl. Lingga III No. 07, Semarang. Indonesia

E-mail: <sup>1</sup> [enyuliyanti74@gmail.com](mailto:enyuliyanti74@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 menuntut seorang individu untuk memiliki kemampuan dari segi keterampilan, pengetahuan, dan sikap, serta penguasaan teknologi dan informasi sehingga nantinya menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetensi. Untuk membangun pendidikan masa depan perlu dirancang sebuah sistem yang dapat menjawab harapan dan tantangan terhadap perubahan yang terjadi (Hayat, Roshayanti dan Artharina). Menurut Permendikbud nomor 21 tahun 2016 menyatakan bahwa Standar Kompetensi Lulusan dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis pada kompetensi Abad 21 yang berisi kompetensi *soft skill*. Selain itu keterampilan berpikir lebih tinggi (Higher Order Thinking Skills (HOTS) keterampilan ini dirancang untuk menghadapi tantangan global di abad 21. Dan dalam upaya mewujudkan pendidikan berbasis abad 21 yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nadiem Anwar Makarim membuat kebijakan “Merdeka Belajar”. Namun, pada awal tahun 2020 seluruh dunia mengalami wabah yaitu pandemi Covid 19 yang mengakibatkan beberapa dampak bukan hanya di dunia ekonomi namun juga dunia pendidikan misalnya perubahan proses belajar mengajar di sekolah dan lain sebagainya.

Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, menyatakan agar proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, diganti dengan belajar dari rumah melalui pembelajaran dalam jaringan (Daring). Pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara memanfaatkan perangkat digital dan internet untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, kreatif dan mandiri (Kristina 2020). Menurut Pakpahan (2020) Pembelajaran dalam jaringan (daring) sendiri bertujuan untuk memenuhi standart pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antara siswa dan guru maupun antara mahasiswa dengan dosen sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik. Metode Pembelajaran dalam jaringan (daring) diharapkan menjadi salah satu pendorong bagi pendidik dan peserta didik untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi. Teknologi sendiri merupakan salah satu hal penting dalam pembelajaran abad 21 yang mengharuskan generasi sekarang untuk memahami serta mengaplikasikan segala sesuatu yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pembelajaran daring pastinya memberikan beberapa manfaat dan dampak positif yang dapat membantu proses pembelajaran baik dari perspektif pengajar maupun dari pembelajar menurut Nabila (2020) adapun manfaat pembelajaran daring yaitu waktu dan tempat yang fleksibel, efisiensi biaya, lalu pembelajaran variatif, aktif, kreatif dan mandiri, mendapatkan informasi lebih banyak, mengoperasikan teknologi lebih baik, Hubungan dengan keluarga menjadi lebih dekat, Lebih menghargai waktu, materi atau tugas bisa di pelajari secara detail, *paperless* (Penggunaan kertas pada pembelajaran secara daring telah digantikan oleh jaringan), Segala aktivitas terekam, dan pemerataan penyampaian materi. Pembelajaran daring memang memberikan banyak manfaat untuk proses pembelajaran, tetapi selain manfaat ada beberapa kelemahan seperti Koneksi internet yang kurang, Kurang paham penggunaan teknologi, Susah mengukur pemahaman dan kemampuan siswa, Standardisasi dan efektivitas pembelajaran, dan kurangnya interaksi dalam pembelajaran.

Pelaksanaan belajar dari rumah melalui pembelajaran dalam jaringan (daring), guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Model-model pembelajaran yang inovatif menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga dapat melatih peserta didik untuk mandiri memanfaatkan berbagai fasilitas untuk mengakses media dan sumber belajar. Selain itu diharapkan dengan model-model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sendiri. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sehingga hasil belajarnya pun dapat ditingkatkan (Arnista, Saputra dan Azizah, 2019). Namun, faktanya pembelajaran dalam jaringan (daring) tidak mudah, dimana pada proses pembelajaran daring ini masih mengalami banyak kendala pernyataan ini didukung hasil penelitian menurut (Mar'ah, Rusilowati, & Sumarni, 2020) bahwa pembelajaran daring memiliki beberapa kendala dari segi pengajar belum bisa beradaptasi dengan budaya mengajar jarak jauh sehingga mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, namun bukan hanya pengajar yang terkendala, peserta didik juga memiliki kesulitan untuk beradaptasi dengan proses belajar secara online dimana banyaknya gangguan-gangguan yang tidak bisa di atasi saat belajar jarak jauh sehingga mengakibatkan kejenuhan, kehilangan jiwa sosial untuk berinteraksi dan menurunnya motivasi belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan Observasi di SD Negeri Asempapan menyatakan bahwa salah satu permasalahan yang terjadi di SD Negeri Asempapan tepatnya dikelas IV yaitu rendahnya motivasi belajar siswa. Dan hal ini ditandai dengan beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran online (daring). Terlihat sekali pada saat guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan hanya sedikit siswa yang menjawab. Motivasi sendiri adalah hal yang sangat penting bagi proses belajar peserta didik karena motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar. Menurut Sardiman (2010) Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Motivasi sebagai penumbuh dan memunculkan semangat untuk belajar didalam diri peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menimbulkan dampak yang positif dan dapat meningkatkan hasil belajar serta prestasi belajar sebaliknya peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah dapat menimbulkan dampak negatif dan motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Sardiman (2010) menyebutkan fungsi motivasi belajar ada tiga yaitu sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
2. Menuntun arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai dengan demikian motivasi dapat member arah dan kegiatan harus sesuai dengan rumusan tujuan.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.

Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik, guru diharapkan dapat memanfaatkan fitur-fitur yang sesuai dan dapat menerapkan model-model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam Pembelajaran dalam jaringan (daring) adalah model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* (SOLE). Menurut Rahayu (2020) Pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) adalah model yang menitik beratkan pada proses pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh siapapun yang berkeinginan untuk belajar dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar miliknya. Model pembelajaran SOLE dapat digunakan oleh guru dalam mengeksplorasi kedalaman pemahaman materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan rasa keingintahuan yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Model *Self organized Learning Environments* (SOLE) selain membuat siswa lebih aktif dan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pelaksanaan dalam pembelajaran ini lebih memberikan pengalaman belajar secara mandiri, dimana peserta didik diberi kebebasan menggunakan satu perangkat internet atau buku untuk mencari jawaban atau materi secara mandiri.

Menurut Mitra (2015) Kelebihan pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) Bagi Guru (a.) meningkatkan keahlian dalam memberikan pertanyaan inkuiri (*big question*), (b.) Memahami lebih dalam tentang ketertarikan peserta didik. (c.) Menumbuhkan keingintahuan dalam pembelajaran mandiri peserta didik. (d.) Merasakan koneksi di level yang sama dengan peserta didik. (e.) Memperluas pemahaman tentang seberapa banyak peserta didik dapat belajar dengan kemampuannya sendiri. (f.) Berbagi dalam proses penemuan peserta didik melalui penguatan lingkungan belajar. Bagi peserta didik (a.) Diberdayakan untuk mengendalikan pengalaman belajarnya secara mandiri. (b.) Meningkatkan pemahaman membaca, sikap, bahasa, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. (c.) Meningkatkan kemampuan literasi komputer. (d.) Meningkatkan kebiasaan untuk belajar seumur hidup (*lifelong learning*). (e.) Mengembangkan kemampuan memanggil memori (*memory recall*). (f.) Memperkuat interpersonal dan keterampilan presentasi. (g.) Meningkatkan keahlian dalam mengintegrasikan apa yang mereka ketahui ke dalam diskusi bersama dengan beberapa orang didalam kelas maupun diluar kelas. (h.) Mengembangkan rasa kepercayaan terhadap guru/pendidik dan orang dewasa secara umum. (i.) Menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari perbedaan, baik berupa subjek maupun ide.

Proses pembelajaran model *Self Organized Learning Environment* (SOLE) dipicu oleh pertanyaan besar, penemuan diri, berbagi dan spontanitas. Model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) bisa menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif digunakan oleh pendidik (Israel dan Indrajit, 2020:80). Pernyataan tersebut di dukung dengan salah satu penelitian terdahulu yang pernah dilakukan terkait penerapan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* (SOLE) Yaitu penelitian yang telah dilakukan Sukmayasa, Widiastuti dan Wati (2021) yang dimuat dalam jurnal penelitian dengan judul "Penerapan Model SOLE untuk meningkatkan motivasi belajar siswa IV SDN 4 Kampung baru tahun tahun pelajaran 2021/2022". Hasil ini terlihat dari rata-rata motivasi belajar siklus I sebesar 103,77 dengan ketuntasan klasikal sebesar 73,08%. Hasil ini meningkat pada siklus II yakni rata-rata motivasi belajar siklus II sebesar 120,23 dengan ketuntasan klasikal sebesar 96,15%.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Self organized Learning Environments* (SOLE) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Asempapan dalam Pembelajaran Daring”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design. design One-Group* yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol. Rancangan yang digunakan dalam penelitian eksperimen yaitu *one group pretest posttest design*. Pada design *One-Group Pretest-Posttest* ini tes dilakukan dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan eksperimen (*posttest*). Kegiatan *pretest* di awal pembelajaran untuk mengetahui motivasi peserta didik sebelum diberi perlakuan. *Pretest* diberikan pada kelas yang akan di eksperimen ( $O_1$ ) kemudian kelas diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Self Organized Learning Environment* (SOLE) (X) setelah itu peneliti memberikan *posttest* ( $O_2$ ). Berikut merupakan tabel design penelitian *one group pretest posttest design* :

**Tabel 1.** Design *One Group Pretest Posttest*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
$O_1$	X	$O_2$

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Asempapan dengan jumlah 16 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Maret s.d 24 April 2022. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk memperoleh data yang mendukung penelitian. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket dan dokumentasi. Metode wawancara dalam penelitian ini digunakan data sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara juga dilakukan peneliti untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran yang dilakukan. Metode kuesioner (angket) ini ditunjukkan ke peserta didik. Dan angket motivasi belajar ini berisi beberapa indikator yang harus dipenuhi dalam mengukur tingkat motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Hal ini sejalan dengan pernyataan menurut Sugiyono (2017) *kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini angket diberikan kepada peserta didik yang dijadikan kelas eksperimen untuk mengetahui tingkat motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran sebelum

dan setelah diterapkan model *Self Organized Learning Environment* (SOLE). Penelitian awal peneliti melakukan uji instrumen yang berupa angket motivasi untuk mendapatkan hasil validitas dan reabilitas. Data diperoleh dari uji coba instrumen yang dilakukan di kelas V SD Negeri Asempapan dengan butir pertanyaan sebanyak 40. Setelah melakukan uji coba maka didapatkan hasil dari 40 butir pertanyaan terdapat 30 butir pertanyaan yang valid dan 10 butir pertanyaan yang tidak valid. Metode Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh keterangan dan bukti terkait penelitian. Sedangkan untuk menganalisis data menggunakan uji normalitas (untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak). Arikunto (2010) Menyatakan uji normalitas sampel atau menguji normal tidaknya sampel, tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas yang digunakan untuk menguji normalitas adalah uji *Liliefors*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Deskripsi hasil data angket motivasi belajar siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Self organized Learning Environments* (SOLE) (*pretest*) dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Self organized Learning Environments* (SOLE) (*posttest*) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Nilai *Pretest Posttest* Angket Motivasi Belajar Siswa

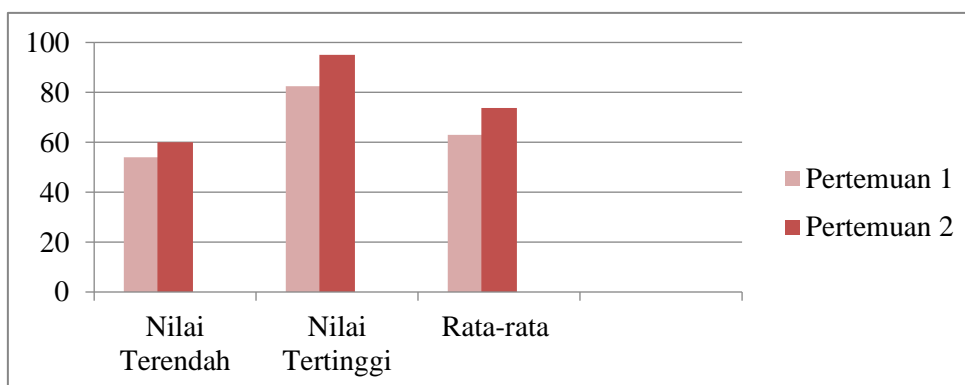
No	Nilai	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
1.	Pretest	54	82,5
2.	Posttest	60	95
3.	Rata-rata	63	73,7
4.	Persentase	63%	73,7%

Dari Tabel 2, rata-rata nilai hasil angket motivasi sebelum diterapkannya model pembelajaran *Self organized Learning Environments* (SOLE) (*pretest*) adalah 63 dan setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Self organized Learning Environments* (SOLE) (*posttest*) rata-rata nilai angket motivasi belajar siswa adalah 73,7. Sehingga terlihat sangat jelas ada perbedaan dengan menerapkan model pembelajaran *Self organized Learning Environments* (SOLE). Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Self organized Learning Environments* (SOLE) lebih baik dari pertemuan sebelum menerapkan model pembelajaran *Self organized Learning Environments* (SOLE).

**Tabel 3.** Hasil Persentase *Pretest Posttest* Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Cukup	62,5%	-
2.	Baik	37,5%	93,75%
3.	Sangat Baik	-	6,25%

Dari tabel 3, persentase hasil angket motivasi sebelum diterapkannya *Self organized Learning Environments* (SOLE) (*pretest*) kategori Cukup 62,5%, kategori Baik 37,5%. Dan setelah diberi perlakuan dengan *Self organized Learning Environments* (SOLE) (*posttest*) persentase hasil angket motivasi belajar siswa kategori Baik 93,75% dan kategori Sangat Baik 6,25%. Sehingga terlihat sangat jelas ada perbedaan yang signifikan. Perhitungan hasil angket motivasi belajar yang terdiri dari 14 butir indikator, ada dua penilaian yaitu sebelum dan sesudah diberi *Self organized Learning Environments* (SOLE). Dan dibawah ini adalah grafik peningkatan motivasi belajar siswa pada pertemuan tanpa menggunakan model pembelajaran *Self organized Learning Environments* (SOLE) dan pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *Self organized Learning Environments* (SOLE).

**Gambar 1.** Perbandingan Hasil Angket Motivasi

### Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas IV SD Negeri Asempapan, yang menyatakan bahwa salah satu permasalahan yang terjadi di SD Negeri Asempapan tepatnya di kelas IV yaitu rendahnya motivasi belajar siswa. Dengan model-model pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sendiri. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* (SOLE). Model pembelajaran SOLE menitik beratkan proses pembelajaran mandiri peserta didik dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar yang dimilikinya. Model *Self organized Learning Environments* (SOLE) selain

membuat siswa lebih aktif dan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Sejalan dengan penelitian relevan yang menyatakan model *Self organized Learning Environments* (SOLE) ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kepercayaan diri, keterampilan penyelesaian tugas dan kerja sama tim sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik (Sholichah, 2019). Model *Self organized Learning Environments* (SOLE) sendiri ada tiga tahapan yaitu (1.) Tahap pertanyaan (*Question*) guru memberikan pertanyaan ke peserta didik melalui WA group, pemberian pertanyaan ini dilakukan agar peserta didik dapat menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi yang diberikan. Pada proses pembelajaran guru akan menampilkan media pembelajaran berupa gambar atau video. Guru mengajak peserta didik untuk berfikir dengan mengajukan pertanyaan. (2.) Tahap investigasi (*Investigate*) peserta didik melakukan investigasi jawaban yang telah diperoleh. Pada tahap ini peserta didik membentuk kelompok kecil untuk berkerja sama dan bertukar ide lalu juga diberi kesempatan secara luas oleh guru dengan memanfaatkan internet. Menurut Effendi (2013) pembelajaran menggunakan internet dapat diterapkan dalam bentuk pemakaian situs web seperti Google, Wikipedia dan Youtube untuk mendukung proses pembelajaran. (3.) Tahap ulasan (*Review*) peserta didik dituntut untuk mampu mengkomunikasikan hasil dari penemuan. Dengan mengkomunikasikan gagasannya, peserta didik memperoleh pemahaman yang jauh lebih tinggi dari sekedar mendengar orang lain menjelaskan sesuatu kepadanya (Tjiptiany, As'ri, dan Muksar, 2016). Setelah peserta didik menyampaikan hasil temuannya guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi.

Hasil analisis pelaksanaan pembelajaran peserta didik menunjukkan adanya peningkatan motivasi. Hal ini terlihat dengan adanya penghargaan yang diberikan guru peserta didik menunjukkan adanya perubahan setelah diberi penghargaan, mereka menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan. Selain itu pada saat eksplorasi (investigasi) dan berkelompok peserta didik dengan sungguh-sungguh mengerjakan tugas yang diberikan dilihat dari mereka aktif dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas dengan baik. Ketekunan dalam mengerjakan tugas menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar (Suharni dan Purwanti 2018). Selain itu Pemberian permasalahan atau tugas kepada peserta didik akan membuat mereka merasa tertantang dan belajar sambil berlatih keterampilan yang dimilikinya. Pembelajaran seperti ini tentunya membuat siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka. Hal ini tentunya berdampak positif terhadap motivasi peserta didik dalam belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *Self organized Learning Environments* (SOLE) efektif untuk meningkatkan motivasi pada kelas IV SD Negeri Asempapan Kabupaten Pati, dengan rincian hasil sebagai berikut: (1) Proses pembelajaran peserta didik menunjukkan adanya peningkatan motivasi, mereka menjadi lebih



aktif dalam menjawab pertanyaan. Selain itu peserta didik dengan sungguh-sungguh mengerjakan tugas yang diberikan dilihat dari mereka dapat menyelesaikan tugas dengan baik. (2) Nilai motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata kelas untuk pertemuan I (*pretest*) kategori Cukup 62,5%, kategori Baik 37,5%. Dan untuk pertemuan II setelah diberi perlakuan dengan *Self organized Learning Environments* (SOLE) (*posttest*) persentase hasil angket motivasi belajar siswa kategori Baik 93,75% dan kategori Sangat Baik 6,25%. Jadi hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Self organized Learning Environments* (SOLE) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV. Bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pada subjek yang lebih luas misalnya digunakan dalam dua kelas atau lebih dengan kelas tinggi atau rendah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). Analisis keterampilan berpikir kritis Siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 61-70.
- Effendi, M. (2013). Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283–308.
- Hayat, M. S., Roshayanti, F., & Artharina, F. P. (2014, November). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Melalui Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. In *MATHEMATICS AND SCIENCES FORUM 2014*.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mar'ah, N. K., Rusilowati, A., & Sumarni, W. (2020). Perubahan proses pembelajaran daring pada siswa Sekolah Dasar di tengah pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 445-452).
- Mitra, S. 2015. *Self-Organised Learning Environment (SOLE) Toolkit*. <https://s3-euwest-1.amazonaws.com/school-in-the-cloud-productionassets/toolkit/SOLE Toolkit Web 2.6.pdf>
- Nabila, N. A. (2020). PEMBELAJARAN DARING DI ERA COVID-19 BLOOD LEARNING IN THE ERA OF COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 4.

- Putu, N., Widiastuti, K., Nyoman, N., & Wati, K. (2022). Penerapan Model Pembelajaran SOLE untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 5(2), 1–8.
- Rahayu, T. S., & Indrajit, R. E. 2020. *Belajar Semudah Klik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sardiman. M. A. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sholichah, Ana Fatwatus. (2019). Pembelajaran *Self-Organised Learning Environment (SOLE) Dalam Penyelesaian Tugas di SMP Negeri 9 Semarang*. *Jurnal of Curriculum And Educational Technology Studies*, 5(1), 1-4.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukmayasa, I. M. H., Widiastuti, N. P. K., & Wati, N. N. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran SOLE untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2021/2022. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 5(2), 1-8.
- Tjiptiany, E. N., As'ari, A. R., & Muksar, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Inkuiri Untuk Membantu Siswa Sma Kelas X Dalam Memahami Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10), 1938–1942.