

# **Pengaruh Model Pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Inpres Pattallassang**

Nur Afifah<sup>1</sup>, Irmawanty<sup>2</sup>, Anisa<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, <sup>3</sup>Pendidikan Biologi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Jl. Sultan Alauddin No 259, Makassar  
nurafifahkamal8@gmail.com

## **Abstract**

The aim of this research is to determine the influence of the Self Organized Learning Environment (SOLE) Learning Model Assisted by Animation Video Media on the Science Learning Outcomes of Class V at SD Inpres Pattallassang. This research is a type of quasi-experimental research with a research design using a nonequivalent control group design using a quantitative approach. The population in this study were all class V students at SD Inpres Pattallassang. The sample in this study was 50 students, the sampling technique used was random sampling technique with the VC class as the experimental class and the VD class as the control class. The independent variable in this research is the SOLE learning model assisted by animated video media, while the dependent variable is the science learning outcomes for class V at SD Inpres Pattallassang. The data collection techniques used were written tests and documentation. The instruments used were observation sheets and science learning outcomes tests. The data collection technique used is a written test in the form of multiple choice questions and documentation. The data analysis techniques used are descriptive analysis of the N-Gain test, inferential statistical tests used prerequisite tests and hypothesis tests. The increase in the experimental class was higher than the control class with the average in the experimental class increasing to 78.40 while in the control class it was 68.60.

**Keywords:** SOLE, Learning Outcomes

## **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Inpres Pattallassang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design* melalui pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Inpres Pattallassang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 50 peserta didik, teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *sample random sampling* dengan sampel kelas VC sebagai kelas eksperimen dan kelas VD sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah model pembelajaran SOLE berbantuan media video animasi sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA kelas V SD Inpres pattallassang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa tes tertulis dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan tes hasil belajar IPA. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa tes tertulis berupa soal pilihan ganda dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif uji N-Gain, uji statistic inferensial yang digunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata pada kelas eksperimen meningkat menjadi 78,40 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 68,60.

**Kata Kunci:** SOLE, Hasil Belajar

Copyright (c) 2024 Nur Afifah, Irmawanty, Anisa

✉ Corresponding author: Nur Afifah

Email Address: [nurafifahkamal8@gmail.com](mailto:nurafifahkamal8@gmail.com) (Jl. Sultan Alauddin No 259, Makassar)

Received 1 May 2024, Accepted 8 May 2024, Published 15 May 2024

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana, bukan sekedar kegiatan rutin tanpa tujuan dan perencanaan yang matang. Pendidikan, khususnya Pendidikan sekolah memegang peranan penting dalam Pendidikan kehidupan berbangsa (Nurhidayat et al., 2021). Upaya

untuk meningkatkan standar pendidikan dilaksanakan melalui pendekatan yang beragam, meliputi peningkatan kualitas pembelajaran seperti pemanfaatan berbagai metode dan strategi pembelajaran, pengembangan dan pemanfaatan media pendidikan yang menarik bagi peserta didik (Anisa & Ernawati, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, guru mempunyai strategi yang sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran yang memenuhi tujuan pendidikan, proses pembelajaran harus mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik yang aktif adalah mereka yang penuh perhatian dalam memperhatikan, terlibat dalam diskusi, dan mampu melaksanakan instruksi yang diberikan oleh guru (Syarifudin, 2020). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik (Sofyan, 2019).

Untuk mendorong pembelajaran yang efektif, sangat penting untuk merapkan strategi menarik yang selaras dengan tuntutan era digital yang terus berkembang, sehingga memastikan kemajuan berkelanjutan dalam proses pembelajaran dan perolehan informasi (Fitri Rika et al., 2021). IPA merupakan mata pelajaran yang diajarkan sebagai ilmu pengetahuan alam pada semua jenjang Pendidikan di Indonesia, mulai dari sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP), dan menjadi mata pelajaran mandiri mulai dari sekolah menengah atas (SMA) hingga universitas (Nasrah & A. Muafiah Nur, 2021).

Pembelajaran IPA bukan sekedar kumpulan pengetahuan, namun juga merupakan proses penemuan yang menggugah peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Guru dapat menggunakan berbagai macam metode untuk menjembatani pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, antara lain dengan menggunakan bahan ajar, media, metode dan model pembelajaran.

Pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan saja tetapi merangsang peserta didik untuk aktif di dalamnya. Ada beberapa hal yang dapat digunakan pendidik agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis, antara lain penggunaan bahan ajar, media, metode dan model pembelajaran. Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk peserta didik di Sekolah Dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan dengan situasi belajar peserta didik yang unik. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa peserta didik belajar dari guru yang memberikan pengetahuan tentang alam dan mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah (Wardani & Savira, 2021). Mata pelajaran IPA tidak hanya tentang pengembangan keterampilan yang sudah ditentukan tetapi juga tentang bagaimana pembelajaran tersebut menjadi sarana Pendidikan karakter. Sudah menjadi kewajiban guru untuk berupaya melaksanakan dan mengembangkan pendidikan karakter dan tidak menutup kemungkinan juga bagi guru IPA (Amal & Kune, 2018).

Namun pada kenyataannya hal tersebut belum dapat terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres Pattallassang, peneliti menemukan hasil belajar IPAS kelas V masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70% peserta didik

harus memperoleh nilai  $\geq 70$ . Jumlah kelas V sebanyak 25 peserta didik, artinya 18 peserta didik harus mencapai KKM. Namun didapati bahwa peserta didik kelas V hanya 44% atau 11 peserta didik yang mencapai KKM, sedangkan 56% atau 14 peserta didik belum mencapai KKM. Adapun yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya hasil belajar pada pembelajaran IPA yang diperoleh peserta didik di SD Inpres Pattallassang, yaitu (1) Penggunaan model pembelajaran yang kurang berinovasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan pembelajaran kurang menarik (2) Model yang diterapkan tetap berpusat pada guru, dengan aktivitas peserta didik sebatas mendengarkan, mencatat penjelasan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru (3) Peserta didik masih cenderung pasif dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya. Hal ini membuat peserta didik kurang memahami materi pelajaran dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan masalah yang telah diuraikan, maka guru sebagai pendidik perlu mencari solusi untuk mengatasi hal tersebut, karena dampak negative yang akan timbulkan akan semakin membesar jika masalah tersebut tidak diselesaikan dengan baik. Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai diharapkan guru mampu menyediakan perangkat pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai di kelas, termasuk mencapai peningkatan hasil belajar kognitif yang diharapkan meningkat berdasarkan penilaian dan evaluasi terhadap standar yang digunakan (Rahmawati Feni, 2022). Maka dari itu, guru dapat menggunakan model yang lebih kreatif dan mampu merangsang keingintahuan peserta didik seperti menggunakan model *Self Organized Learning Environment* (SOLE).

Model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) merupakan model pembelajaran yang digagas oleh praktisi teknologi Pendidikan asal india, yaitu Sugata Mitra. SOLE pertama kali diluncurkan olehnya pada tahun 1999. Dia melakukan percobaan di pinggiran kota New Delhi di mana dia memasang komputer yang terhubung ke internet di sebuah lubang di dinding, kemudian melengkapinya dengan kamera tersembunyi. Anak-anak menggunakan komputer dan kemudian belajar dan mengajar satu sama lain bagaimana menggunakannya dan mendemonstrasikan apa yang dapat mereka pelajari melalui perangkat tersebut, seperti Bahasa Inggris dan menggunakan browser untuk mengakses situs web sains. Model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) menekankan pada proses belajar mandiri yang dapat dilakukan oleh siapapun yang ingin belajar dengan menggunakan internet dan perangkat pintar lainnya yang dimiliki (Marlina, Dian et al., 2022).

Model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) digabungkan dengan media video animasi. Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang dipakai menjadi mediator pada saat proses pembelajaran sebagai akibatnya mempertinggi efektivitas dan efisiensi untuk agar mencapai tujuan pembelajaran. Efektifitas pelaksanaan media audio visual memberikan pelajaran yang beragam serta tidak terus-menerus sebagai akibatnya peserta didik bisa menumbuhkan dan manfaatkan pemahaman pembelajaran dengan sendiri (Sari Shinta & Erwin, 2022). Media pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memegang posisi signifikan dalam memfasilitasi kegiatan

pendidikan. Ini berfungsi untuk merampingkan materi pendidikan yang rumit, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik (Irmawanty & Reski, 2022).

Penelitian mengenai model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantuan media audio visual ini telah dilakukan oleh Shinta Kurnia sari dan Erwin (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran SOLE Berbantuan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Kelas III. Temuan penelitian yang dilakukan oleh Shinta Kurnia Sari dan Erwin menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran SOLE yang digabungkan dengan media audio visual secara signifikan berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil pembelajaran bagi peserta didik kelas III.

Untuk menanggapi permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantuan media video animasi. Dengan memanfaatkan model pembelajaran ini memfasilitasi kolaborasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Akibatnya, penerapan model *Self Organized Learning Environment* (SOLE) diantisipasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu model pembelajaran tersebut perlu diterapkan dengan tepat agar kualitas pembelajaran di dalam kelas menjadi semakin baik. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Inpres Pattallassang”.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif dan menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental* menggunakan *Pretest–Posttest Control Group Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara acak menggunakan teknik *sample random sampling* atau sampel acak sederhana yang artinya suatu prosedur yang memungkinkan setiap populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk digolongkan sebagai sampel.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Pattallassang yang berjumlah 99 peserta didik. Adapun sampelnya yaitu kelas VC sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas VD sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 peserta didik. Instrumen penelitian pada penelitian ini yaitu tes hasil belajar dengan menggunakan soal pilihan ganda pada pokok bahasan materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh serta observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes tulis yang akan di gunakan berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, lembar observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri atas dua bagian, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial digunakan untuk menguji terkait hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t

(*independent sample t test*). Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas.

## HASIL DAN DISKUSI

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian terkait pengaruh model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Inpres Pattallassang. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan dimana pada pertemuan pertama dilakukan *pretest*. Pertemuan kedua dan ketiga digunakan untuk proses pembelajaran dan pertemuan keempat dilakukan *posttest*. Hasil penelitian terdiri dari dua hasil yaitu hasil analisis yang menggunakan statistic deskriptif dan hasil analisis yang menggunakan statistic inferensial.

Adapun analisis data pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* di SD Inpres Pattallassang untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran SOLE berbantuan media video animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Descriptive Statistics *Pretest & Posttest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

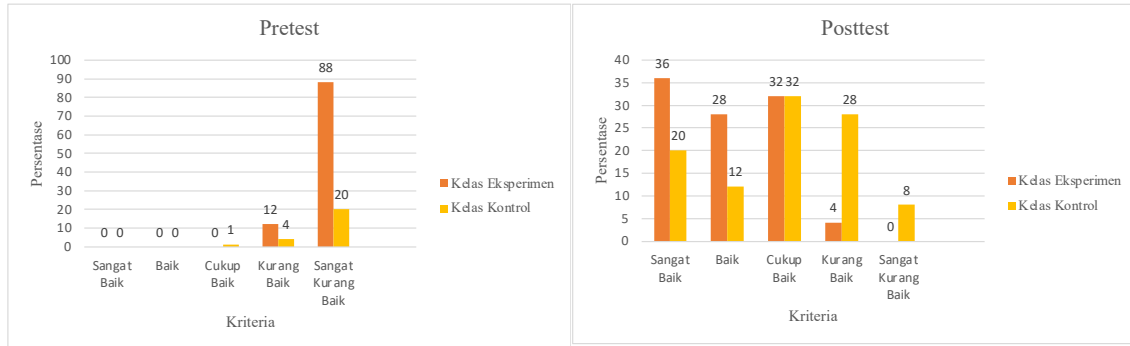
Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	25	25	25	25
Minimal	15	60	15	45
Maksimal	55	100	65	95
Mean	38.60	78.40	38.60	68.60
Std. Deviation	10.559	10.480	14.686	13.191

Sumber: Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Menggunakan SPSS Versi 26

Berdasarkan tabel data diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dilihat dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata pada kelas eksperimen meningkat menjadi 78,40 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 68,60.

Tabel 2. Dsitribusi Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Rentang Nilai	Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
80-100	Sangat Baik	0	0	0	0
70-80	Baik	0	0	0	0
60-70	Cukup Baik	0	0	1	4
50-60	Kurang Baik	3	12	4	16
0-50	Sangat Kurang Baik	22	88	20	80
Jumlah		25	100	25	100

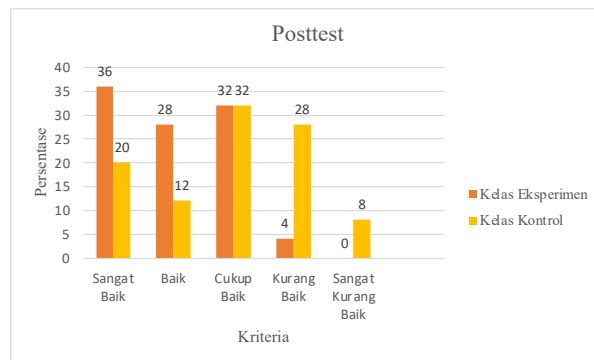


Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan diagram distribusi frekuensi *pretest* hasil belajar diketahui bahwa perolehan nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebagian besar peserta didik memperoleh nilai 0-50 atau sebesar 88% dengan kategori sangat kurang baik dari keseluruhan peserta didik dikelas tersebut. Sedangkan pada kelas kontrol sebagian besar peserta didik memperoleh nilai 0-50 atau sebesar 80% dengan kategori sangat kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan pada saat sebelum melakukan proses pembelajaran. Namun, masing-masing kelas masih dibawah kategori baik maupun sangat baik.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi *Posttest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Rentang Nilai	Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
80-100	Sangat Baik	9	36	5	20
70-80	Baik	7	28	3	12
60-70	Cukup Baik	8	32	8	32
50-60	Kurang Baik	1	4	7	28
0-50	Sangat Kurang Baik	0	0	2	8
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>



Gambar 2. Diagram Distribusi *Posttest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan diagram distribusi frekuensi hasil belajar diketahui bahwa nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagian besar peserta didik memperoleh nilai 60-70 dengan kategori cukup baik. Namun, pada kelas eksperimen sebanyak 9 peserta didik atau sebesar 36% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan yang lebih baik.

### **Pengujian Normalitas**

Hasil pengujian normalitas diperoleh nilai sig untuk kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran SOLE berbantuan media video animasi atau kelas kelas eksperimen sebesar 0,122 maka nilai sig lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  ( $0,122 > 0,05$ ). Sedangkan sig untuk kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning* sebesar 0,185 dengan nilai sig lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  ( $0,185 > 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal berdasarkan teknik *Kolmogrov-Smirnov* menggunakan SPSS.

### **Pengujian Homogenitas**

Hasil pengujian homogenitas diperoleh nilai nilai signifikansi (Sig.) variabel kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,062. Karena nilai sig.  $0,062 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

### **Pengujian Hipotesis**

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji t dua sample (independent sample t test) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran SOLE berbantuan video animasi terhadap hasil belajar kelas V pada pembelajaran IPA SD Inpres Pattallassang. Sesuai dengan hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran SOLE berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Inpres Pattallassang.

Diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,025 artinya bahwa  $H_0$  ditolak karena *Sig. (2-tailed)*  $< \alpha$  atau ( $0,025 < 0,05$ ). Pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara pembelajaran yang diajarkan dengan model SOLE berbantuan video animasi dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran SOLE berbantuan video animasi pada peserta didik kelas V di SD Inpres Pattallassang.

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Pattallassang dengan jumlah sampel dua kelas yaitu kelas V-C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas V-D sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Dengan desain penelitian *quasi eksperimen* menggunakan *non-equivalent control group design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih dengan Teknik *sample random sampling*. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diajarkan dengan model pembelajaran SOLE berbantuan video animasi dan kelompok kontrol yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*. Model pembelajaran SOLE merupakan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik tentang cara membentuk kelompok secara mandiri dan menggunakan komputer atau yang lainnya yang terhubung ke internet dengan intervensi guru (Rahmawati, 2022). Model pembelajaran *cooperative learning* adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling membantu antara peserta didik untuk menghindari ketersinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan (Sulaiman, 2014).

Penelitian ini memiliki variabel bebas yaitu penggunaan model pembelajaran SOLE berbantuan media video animasi sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA kelas V SD Inpres

Pattallassang. Kelas eksperimen adalah kelas yang diterapkannya model *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantuan media video animasi. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan model SOLE berbantuan video animasi, untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terlebih dahulu diberikan *pretest*. *Pretest* pada kelas eksperimen sama dengan *pretest* kelas kontrol yaitu soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor.

Hasil belajar kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantuan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning*. Dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SOLE berbantuan video animasi menunjukkan bahwa peserta didik berpartisipasi aktif dengan adanya perlakuan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan, pada pertemuan pertama peserta didik sebelum pembelajaran dimulai mereka telah bergabung dengan kelompoknya masing-masing. Setelah penayangan video animasi kemudian memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan video animasi yang diberikan kepada peserta didik. Pertemuan pertama dalam penggunaan model SOLE peserta didik belum terbiasa dalam mengatur kegiatan belajar mereka sendiri. Pada saat pembelajaran peserta didik diberi LKPD yang membuat proses pembelajaran menjadi efisien karena peserta didik ikut berpartisipasi dalam pengerjaan LKPD yang diberikan. Peserta didik saling membagi tugas setiap anggota kelompoknya contohnya seperti ada yang menuliskan jawaban, ada yang mencari jawaban dengan bantuan internet, ada yang membacakan dan mencari jawaban melalui buku. Kemudian pada fase *review* secara berkelompok, peserta didik secara bergiliran membacakan hasil investigasi didepan kelas. Hal ini sesuai dengan (Rachmawati, 2021) bahwa model pembelajaran SOLE merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang menekankan pada kemandirian peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang diberikan dengan bantuan internet.

Pertemuan kedua kondisi pembelajaran peserta didik sudah dapat mengatur kegiatan pembelajaran mereka sendiri yang membuat peserta didik lebih aktif. Proses pembelajaran pertemuan pertama dan kedua sama namun pada pertemuan kedua peserta didik jauh lebih kreatif dan teratur selama proses pembelajaran. Selama proses investigasi peserta didik, peneliti mendorong peserta didik untuk menyelesaikan LKPD yang diberikan sesuai dengan kelompoknya, mempercayai proses belajar peserta didik, mengamati dan mendokumentasikan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Marlina, 2022) yang mengatakan bahwa pembelajaran SOLE menawarkan ruang bagi peserta didik dalam mengendalikan proses belajar mereka sendiri. Peran guru, berfungsi sebagai fasilitator terbatas pada pengamatan dan pengawasan peserta didik selama proses pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran ditampilkan media video animasi untuk membantu peserta didik dalam memahami pelajaran, yang dimana peserta didik bisa melihat langsung mekanisme pernapasan manusia dan mekanisme pencernaan manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat (Faisal et al., 2023) yang menyimpulkan pesan yang disampaikan pada media video animasi dapat berdampak pada



bagaimana peserta didik belajar. Pentingnya memanfaatkan media video animasi terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan efektivitas proses pendidikan. Dengan menggunakan media video animasi, peserta didik dapat diarahkan untuk memusatkan perhatian mereka pada materi yang sedang dipelajari sehingga membuat proses belajar lebih menarik. Ini karena penyerapan dan daya ingat materi pelajaran oleh peserta didik dapat ditingkatkan ketika informasi awalnya diperoleh melalui indera pendengaran dan penglihatan (Jusmiana & Harianto, 2021).

Kondisi pembelajaran peserta didik juga menyenangkan karena menggunakan model pembelajaran SOLE berbantuan media video animasi dalam penyampaian materi sehingga peserta didik tertarik dengan proses pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan model SOLE peserta didik ditekankan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan dengan bantuan internet dan dapat mengkomunikasikannya kepada orang lain. Adapun penelitian yang mendukung hal tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh (Matovani Dewi et al., 2022) Yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran SOLE menggunakan media Quiziz memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Erwin, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran SOLE (*Self Organized Learning Environment*) berbantuan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wiyastrini et al., 2023) menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan model pembelajaran SOLE berbantuan media audio visual. Selain itu, (Setyorini et al., 2022) dalam penelitiannya berkesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model SOLE (*Self Organized Learning Environment*) terhadap prestasi belajar HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA pada peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran SOLE berbantuan media video animasi lebih meningkat dibandingkan hasil belajar IPA peserta didik yang tidak diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran SOLE berbantuan video animasi. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SOLE berbantuan video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA kelas VC SD Inpres Pattallassang.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil analisis data tentang penggunaan model pembelajaran SOLE berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Inpres Pattallassang, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres Pattallassang. Hal ini didasarkan pada pengelolaan hasil uji hipotesis *Sig. (2-tailed) = 0,025* menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak karena *sig. (2-tailed) <  $\alpha$*  atau  $(0,025 < 0,05)$ .

**REFERENSI**

- Alfianika, N. (2018). *Metode Penelitian Bahasa Indonesia*. Yogyakarta : Deepublish.
- Amal, A., & Kune. (2018). Peranan Pembelajaran IPA Berorientasi POE (Predict, Observe, Explain) Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Jakarta*.
- Aminah, S. (2019). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Anisa, & Ernawati. (2020). Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri Di Kota Makassar. *Jurnal Binomial*, 3(1).
- Asmawati, L., Sholeh, H., & Cucu, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Self Organizing Learning Environment (SOLE) Terhadap Kemampuan Literasi Guru PAUD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1).
- Chabibie Muhammad, H. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Dalam BDR Yang Memanfaatkan Rumah Belajar*. (S.l.) : Kapsudatin Kemendikbud.
- Dolan, P., Leat, D., Smith, L. M., & Mitra, S. (2013). Self-Organised Learning Environments (SOLEs) in an English School: an example of transformative pedagogy? *The Evaluation Of The Ejournal*. Repéré à [www.oerj.org](http://www.oerj.org)
- Doyan, A., Wayan, G., Susilawati, & Ida Ayu Desy, A. (2015). Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperati Tipe STAD Dan Tipe JIGSAW Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, , 1(1).
- Faisal, A. S. Z., Hilmi Hambali, & irmawanty. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. *Journal Innovation in Education (INOVED)*, 1(3), 130-146. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i3.222>
- Fitri Rika, P., Chyntia Heru Woro Prastiwi, Neneng Rika Jazilatul Kholidah, & Heru Ismaya. (2021). Analisis Penerapan Metode Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environment) pada Materi Produksi dan Pertumbuhan Ekonomi. *Seminar Nasional Pendidikan LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*. Repéré à <https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1150>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan Mixed Metode (Pertama)*. Kuningan : Hidayatul Quran Kuningan.
- Hisbullah, & Nurhayati, S. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar : Penerbit Aksara Timur.
- Imran, M. E. (2016). Penerapan Scientific Approach Pada Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 1(1).

- Indonesia, P. P. (2003). Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Database Peraturan*. Repéré à <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Irmawanty, & Reski, A. (2022). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi MakhluK Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, 1(1).
- Jusmiana, A., & Harianto. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SM DI Era Pandemi COVID\_19. *Pedagogy*, 5(2).
- Kelana, J. B., & Duhita, S. W. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon : Edutrimedia Indonesia. Repéré à <http://edutrimedia.com>
- Marlina, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environments) Berbasis Daring terhadap Kemandirian Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 60-70. <https://doi.org/10.33603/.v4i2.6263>
- Marlina, D., Dian Permatasari Kusuma Dayu, & Rulviana, V. (2022). *Multimedia E-Learning Interaktif Berbasis SOLE Pada Pembelajaran Daring Dan Luring*. Madiun : UNIPMA Press.
- Matovani Dewi, S., Siti Istiningsih, & Niswathul Khair Baiq. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Sole (Self Organized Learning Environment) Menggunakan Media Quiziz Terhadap Pemahaman Konsep. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2231>
- Muhyi, M., Hartono, & Sunu Catur Budiyo. (2018). *Metodologi Penelitian*. Surabaya : Adi Buana University Press. Repéré à [www.unipasby.ac.id](http://www.unipasby.ac.id)
- Nasrah, & Muafiah Nur, A. (2021). Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPA MAhasiswa Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(1).