

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SELF ORGANIZED  
LEARNING ENVIRONMENTS (SOLE)* BERBANTUAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI  
BAGIAN-BAGIAN TUBUH HEWAN KELAS 2**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri**



**OLEH :**

**HENDRA PUJA PANGESTU**

**NPM. 18.1.01.10.0116**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2023**



# UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Status : Terakreditasi

SK BAN-PT No. 1042/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2016 tgl. 17 Juni 2016  
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Tel. : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

## BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Senin, tanggal 16 bulan Januari tahun 2023 pukul 14.00 WIB bertempat di Ruang J1  
Kampus Universitas Nusantara PGRI Kediri, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa

Universitas Nusantara PGRI Kediri :

NAMA : HENDRA PUJA PANGESTU  
NPM : 18.1.01.10.0116  
FAK - PRODI : FKIP-PGSD  
JUDUL :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENTS (SOLE)  
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN MICROSOFT SWAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUBUH HEWAN KELAS 2**

Dengan Hasil : 74 B (BAIK SEKALI)

Kediri, 26 Januari 2023

Mengetahui,

Ketua Penguji : Nurita Primasatya, M.Pd  
Penguji 1 : ILMAWATI FAHMI IMRON, M.Pd.  
Penguji 2 : Dr. WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd.



**Skripsi oleh:**

**HENDRA PUJA PANGESTU**

**NPM.18.1.01.10.0116**

**Judul:**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENTS (SOLE)* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BAGIAN-BAGIA TUBUH HEWAN KELAS 2**

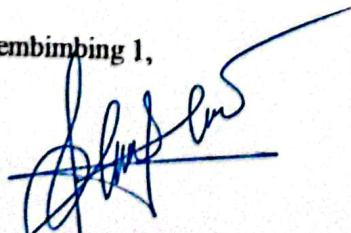
Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Progam Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

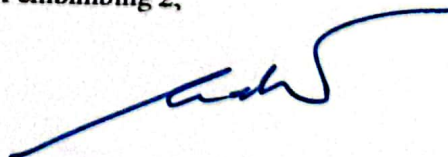
Tanggal :

Pembimbing 1,



**NURITA PRIMASATYA, M.Pd**  
NIDN. 0722039001

Pembimbing 2,



**Dr. WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd**  
NIDN. 0713078602

**Skripsi oleh:**

**HENDRA PUJA PANGESTU**

**NPM 18.1.01.10.0116**

**Judul:**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENTS (SOLE)* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUBUH HEWAN KELAS 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

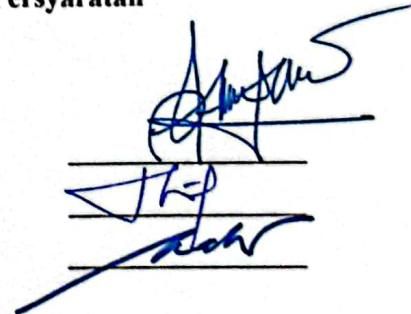
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal:

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia penguji :

1. Ketua Penguji : Nurita Primastya, M.Pd
2. Penguji 1 : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
3. Penguji 2 : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan FKIP  
  
Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd  
KEOIRI  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya :

Nama : Hendra Puja Pangestu  
JenisKelamin : Laki-laki  
Tempat/TanggalLahir : Blitar, 10 Oktober 1999  
NPM : 18.1.01.10.0116  
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang Menyatakan



**HENDRA PUJA PANGESTU**

NPM : 18.1.01.10.0116

## **MOTTO**

**Belajarlal dari kemarin, Hiduplah untuk hari ini, berharaplah untuk besok, yang paling penting adalah tidak berhenti untuk bertanya.**

**(Albert Einstein)**

**Sukses adalah jumlah dari upaya kecil yang diulangi hari demi hari.**

**(Hendra Puja Pangestu)**

## PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya tulis ini kepada:

1. Orang tua

Yang utama saya tujukan untuk ayah dan ibu saya yang selalu memotivasi, mendoakan, dan memberi dorongan financial dalam menyelesaikan tulisan ini, semoga selalu diberikan kesehatan selalu oleh Tuhan YME.

2. Teman-teman

Untuk teman-teman satu bimbingan, dan teman-teman yang telah mendukung agar terselesaikannya skripsi ini, Ammin.

3. Dosen Pembimbing

Ibu Nurita Primasatya, M.Pd dan Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd yang membimbing dengan sabar dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.

## ABSTRAK

**Hendra Puja Pangestu:** Pengaruh Model Pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* Berbantuan media pembelajaran *Microsoft Sway* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Bagian-Bagian Tubuh Hewan Kelas 2.

Kata kunci : *Self Organized Learning Environments (SOLE)*, *Microsoft Sway*, Bagian-Bagian Tubuh Hewan kelas 2.

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN Deyeng 1. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas II diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa belum mencapai KKM pada materi Bagian-Bagian Tubuh Hewan. Dari hasil pengamatan tersebut disebabkan karena guru belum menggunakan media yang sesuai selama kegiatan belajar mengajar siswa saat Pandemi *Covid-19*. Berdasarkan latar belakang tersebut muncul beberapa rumusan masalah, antara lain : (1) Apakah tanpa model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa? (2) Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa? (3) Apakah ada perbedaan pengaruh menggunakan atau dengan tidak menggunakan model *Self Organized Learning Environments* dengan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah ; (1) Untuk mengetahui apakah tanpa model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa; (2) Untuk mengetahui Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa; (3) Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh menggunakan atau dengan tidak menggunakan model *Self Organized Learning Environments* dengan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

Kesimpulan penelitian adalah: (1) Model pembelajaran tanpa *Self Organized Learning Environments (SOLE)* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* pada kelas II B tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, (2) Pada kelas II A Model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa ditunjukkan dari hasil uji-t dimana  $\text{sig. } 0.890 \geq 0.05$ , (3) Ada perbedaan pengaruh antara yang tidak menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* dengan yang menggunakan *Self Organized Learning Environments (SOLE)* dan media pembelajaran *Microsoft Sway*.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENST (SOLE)* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *MIROSOFT SWAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA BAGIAN-BAGIAN TUBUH HEWAN KELAS 2” merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.

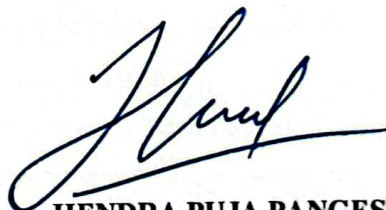
Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Nurita Primastya, M.Pd., selaku Dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini;
5. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd., selaku Dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini;
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku Dosen validator materi, perangkat pembelajaran, dan motivasi belajar siswa;
7. Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi dan dorongan agar terselesaikannya skripsi ini;
8. Seluruh Dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
9. Rohmat, S.Ag., selaku Kepala SDN Deyeng 1 Kabupaten Kediri;
10. Seluruh Guru SDN Deyeng 1 Kabupaten Kediri;

11. Bapak Siswantoro dan Ibu Suti'ah selaku orang tua saya yang selalu memberikan do'a, nasihat, serta dukungan secara moril ataupun materiil dalam pengerjaan skripsi ini;
12. Sahabat dan juga teman-teman saya yang tidak bisa saya tuliskan satu persatu namanya yang selalu membantu dan juga meberi semangat kepada saya;
13. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2018.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu diharapkan, tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini adamanfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 16 Januari 2023



**HENDRA PUJA PANGESTU**

NPM : 18.1.01.10.0116



### LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

1. NAMA MAHASISWA : HENDRA PUJA PANGESTU
2. NPM : 18.1.01.10.0116
3. FAK/PRODI : FKIP/PGSD
4. JUDUL YANG DIAJUKAN :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENTS (SOLE)* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUBUH HEWAN KELAS 2**

#### RENCANA RUMUSAN MASALAH/PERNYATAAN PENELITIAN

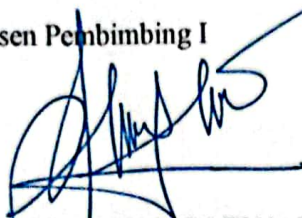
1. Apakah tanpa model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?
2. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh menggunakan atau dengan tidak menggunakan model *Self Organized Learning Environments* dengan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?

KEDIRI, 2023  
MAHASISWA

**HENDRA PUJA PANGESTU**  
NPM. 18.1.01.10.0116

Menyetujui

Dosen Pembimbing I



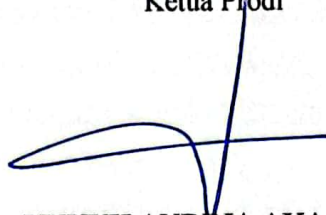
NURITA PRIMASATYA, M.Pd  
NIDN. 0712039001

Dosen Pembimbing II



Dr. WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd  
NIDN.0713078602

Ketua Prodi



KUKUH ANDRIA AKA, M.Pd  
NIDN. 0713118901

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL  
HALAMAN PENGESAHAN  
KATA PENGANTAR  
DAFTAR ISI

BAB I	: PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang Masalah .....	1
	B. Identifikasi Masalah .....	7
	C. Pembatasan Masalah.....	8
	D. Rumusan Masalah.....	9
	E. Tujuan Penelitian.....	9
	F. Kegunaan Penelitian .....	10
BAB II	: KAJIAN PUSTAKA	
	A. Kajian Teori.....	12
	B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	30
	C. Hipotesis .....	31
BAB III	: METODE PENELITIAN	
	A. Identifikasi Variabel Penelitian .....	32
	B. Teknik Pendekatan penelitian.....	32
	C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
	D. Populasi dan Sampel.....	36
	E. Instrumen Penelitian dan	
	F. Teknik Pengumpulan data .....	37
	G. Teknik Analisis Data .....	43
BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data Variabel.....	49
	B. Analisis Data.....	52
	C. Uji Hipotesis .....	55
	D. Pembahasan .....	59
BAB V	: Simpulan, Implikasi, dan Saran	
	A. Simpulan.....	62
	B. Implikasi .....	62
	C. Saran .....	64
	DAFTAR PUSTAKA .....	65
	LAMPIRAN.....	68

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses pembangunan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan dapat merubah pola pikir manusia yang lebih luas serta tingkah laku yang menjadi lebih baik. Pendidikan juga disebut sebagai proses mendidik. Biasanya dilakukan di sekolah, universitas, institut, akademi, dan lain sebagainya. Menurut Ki Hajar Dewantoro, “Pendidikan dimulai dari lahir sampai mati”.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik sebuah pendapat bahwa pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi peserta didik. Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan potensi tersebut. Permasalahan pendidikan selalu muncul berbarengan dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan peserta didik, situasi dan kondisi lingkungan, pengaruh informasi dan kebudayaan, serta karena saat ini terjadi pandemi *Covid-19*. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga menjadi masalah yang besar pada dunia pendidikan.

Guru menjadi salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar, ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia sebagai generasi bangsa yang potensial pada bidang pembangunan bangsa. Guru merupakan pemimpin dan manajer yang memiliki kemampuan khusus untuk melayani masyarakat dalam bidang pendidikan dan pengajaran.

Hal tersebut didukung oleh pernyataan Usman (2011:6) yang mengatakan bahwa guru adalah profesi atau jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan kegiatan atau pekerjaan sebagai guru.

Guru memiliki kompetensi yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang menegaskan bahwa setiap guru wajib memenuhi standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang berlaku secara nasional. Kompetensi tersebut meliputi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Indikator kompetensi pedagogik guru meliputi: (1) Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual, (2) Menguasai teori belajar dan prinsip pembelajaran, (3) Mengembangkan kurikulum, (4) Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, (5) Memanfaatkan TIK untuk kepentingan pembelajaran, (6) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, (7) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan siswa, (8) Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, (9) Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk pembelajaran, (10) Melakukan tindakan reflektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Seperti yang telah dijelaskan diatas, mengenai indikator pedagogik guru dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guru

harus mampu menyerap dan mengembangkan diri agar selalu bisa mengikuti perkembangan TIK sehingga guru bisa membuat skenario pembelajaran yang interaktif, menarik, efektif, dan efisien bagi peserta didik agar terwujud pembelajaran yang baik dan berkualitas. Berdasarkan paparan tersebut, maka penulis menyarankan penggunaan *Microsoft Sway* dengan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* untuk mendukung pembelajaran daring pada masa pandemi. Karena *Microsoft Sway* merupakan fitur terbaru dari microsoft yang dirilis pada tahun 2020. Fitur ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran karena tampilannya yang menarik, praktis, tidak memerlukan kuota yang banyak, dan mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring. Menurut Eko Lanannueardy (dalam Huda: 2017) menjelaskan bahwa cara kerja *Microsoft sway* sama dengan *Power Point*, yang membedakannya adalah bahwa fitur pendukungnya lebih banyak, pilihan desain lebih lengkap, dan tersedia *template* dalam berbagai model yang dapat digabungkan dengan versi *online* sehingga menghasilkan tampilan yang variatif. *Microsoft Sway* merupakan sarana presentasi yang dibuat secara *online* dan diputar secara *online* pada laman *sway.com*. Hasil presentasi atau materi dapat dibagikan kepada peserta didik menggunakan *link* yang dibagikan.

Manfaat teknologi dalam pembelajaran antara lain: (1) Menambah informasi; (2) Meningkatkan kemampuan belajar; (3) Memudahkan akses belajar; (4) Materi lebih menarik; (5) Meningkatkan minat belajar pada siswa. Menurut Wina (2012:127) mengajar bukan hanya dipandang sebagai proses



menanamkan atau menyampaikan ilmu pengetahuan dan keterampilan, yang bercirikan pada aktivitas guru secara penuh namun mengajar harus dipandang sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala fasilitas dan sumber daya yang ada agar siswa dapat belajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, guru harus memperhatikan semua komponen dalam proses pembelajaran. Salah satu komponen tersebut adalah media pembelajaran yang saling berkaitan dengan komponen lainnya dalam mencapai tujuan pengajaran. Penggunaan media memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta daya ingat mereka sesuai dengan tujuan yang dicapai.

*Microsoft sway* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu pemahaman materi yang diajarkan pada siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari keseluruhan dan proses pembelajaran dalam semua program dan jenjang, sehingga keterampilan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang guru yang profesional. Namun yang terjadi di lapangan masih banyak guru dalam proses pembelajarannya lebih banyak ceramah dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran. Sagala (2011:164) menyebutkan bahwa selama ini pembelajaran yang berlangsung di sekolah cenderung menunjukkan: (1) Guru lebih banyak ceramah; (2) Media belum dimanfaatkan; (3) Pengelolaan belajar cenderung klasikal dan kegiatan

belajar kurang bervariasi; (4) Tuntutan guru terhadap hasil belajar dan produktivitas rendah; (5) Tidak ada pajangan hasil karya peserta didik; (6) Guru dan buku sebagai sumber belajar; (7) Semua peserta didik dianggap sama; (8) Penilaian hanya berupa test; (9) Latihan dan tugas-tugas kurang dan tidak menantang; (10) Interaksi pembelajaran searah.

Saat ini dunia pendidikan sedang menghadapi tantangan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu *Covid-19*. Karena hal ini pemerintah menganjurkan kepada masyarakat untuk tidak berkerumun, keramaian, dan perkumpulan orang terutama anak sekolah. Hal tersebut sesuai dengan edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Covid-19*. Dalam surat edaran tersebut berisikan bahwa pembelajaran dilakukan di rumah atau daring.

Pembelajaran daring (dalam jaringan) adalah pembelajaran yang mempertemukan guru dengan peserta didik di dunia maya menggunakan teknologi dan jaringan internet (Kuntarto, E. (2017)). Pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran yang banyak digunakan saat pandemi seperti saat ini. Banyak aplikasi yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring. Seperti *Google Meet*, *Zoom Meeting*, *Whatsapp*, *Microsoft Sway*, dan lain sebagainya.

Salah satu hambatan yang dihadapi siswa saat pembelajaran daring adalah belum mampu menggunakan aplikasi yang digunakan oleh guru serta koneksi internet yang kurang lancar dan begitupun sebaliknya. Sehingga proses pembelajaran menjadi terhambat. Selain itu yang menjadi kendala

dalam pembelajaran daring adalah media pembelajaran guru yang kurang menarik perhatian siswa. Karena keterbatasan waktu sehingga persiapan guru juga tidak banyak untuk media pembelajaran yang baik. Kemudian guru juga tidak tahu harus menggunakan model pembelajaran apa yang tepat untuk proses pembelajarannya.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan kemudahan dalam mengakses informasi. Hal tersebut dioptimalkan dengan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)*. Model pembelajaran *SOLE* menitik beratkan proses pembelajaran mandiri dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar atau *Gadget* yang dimilikinya. Model pembelajaran *SOLE* memiliki tujuan untuk membentuk kompetensi (keahlian) dalam diri peserta didik. Kompetensi tersebut antara lain: (1) Berfikir kreatif/*Creative Thinkink*; (2) Kemampuan memecahkan masalah/*Problem Solving Capability*; (3) Kemampuan berkomunikasi/*Communicate Capability*. Adapun langkah-langkah kegiatan dalam model pembelajaran *SOLE* yaitu: (1) Pertanyaan/*Question*; (2) Investigasi/*Investigation*; (3) Mengulas/*Review*.

*SOLE* merupakan model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Profesor Sugatra Mitra yang merupakan praktisi teknologi dari Inggris yang berkebangsaan India. Saat ini lebih dari 16.000 sesi *SOLE* telah dilaksanakandengan peserta didik di seluruh dunia telah menerapkan metode pembelajaran ini (Maulana F, 2013).

Model pembelajaran *SOLE* memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri. Prawiradilaga (2012:76) menyebutkan bahwa belajar mandiri beradaptasi dengan kemajuan teori dan teknologi belajar terbuka, belajar jarak jauh, *e-learning*, dan seterusnya. Pembelajaran IPA yang efektif melibatkan peserta didik yang aktif, kooperatif, dan menekankan hasil kompetensi akademik peserta didik. Salah satu tujuan pembelajaran IPA Sekolah Dasar untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang bagian-bagian tubuh hewan yang ada di lingkungan sekitarnya serta konsep dan prinsip IPA yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Motivasi belajar siswa saat pandemi ini sangat rendah karena mereka lebih sering bermain dari pada belajar. Dengan pembelajaran *SOLE* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara mandiri. Karena dengan memanfaatkan jaringan internet dan perangkat pintar yang dimilikinya, peserta didik dapat mengakses berbagai informasi yang dibutuhkannya dalam pembelajaran yang telah diarahkan oleh guru.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari pemaparan diatas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Motivasi belajar siswa masih rendah saat pembelajaran jarak jauh.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif dalam pembelajaran jarak jauh.
3. Keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
4. Materi membutuhkan media yang cocok untuk memudahkan pemahaman

siswa.

### C. Pembatasan Masalah

Terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi pada latar belakang penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri siswa untuk mencapai tujuan belajar. Misalnya, pengembangan belajar dan pemahaman materi.
2. Model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)*. Langkah-langkah menerapkan model pembelajaran *SOLE*: (1) Pertanyaan, (2) Investigasi, dan (3) Mengulas/*review*.
3. Media pembelajaran *Microsoft Sway*.
4. *Microsoft Sway* merupakan fitur terbaru dari *Microsoft* yang dirilis pada tahun 2020. Media ini sama dengan *Power Point*, yang membedakan adalah fitur pendukungnya lebih banyak dan *template* berbagai model yang dapat digabungkan dalam versi *online*.
5. *Microsoft Sway* digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Bagian-Bagian Tubuh Hewan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari pemaparan latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah tanpa model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?
2. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh menggunakan atau dengan tidak menggunakan model *Self Organized Learning Environments* dengan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah tanpa model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa
2. Untuk mengetahui Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments* dan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh menggunakan atau dengan tidak menggunakan model *Self Organized Learning Environments* dengan media pembelajaran *Microsoft Sway* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

## **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini dirumuskan sebagai upaya menemukan beberapa kegunaan. Kegunaan penelitian ini adalah:

### **1. Secara teoritis**

Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan kontribusi pada proses pembelajaran yang lebih baik saat pandemi *Covid-19* terutama untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran dengan media pembelajaran elektronik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

### **2. Kepraktisan**

#### **a. Bagi siswa**

Untuk memotivasi belajar siswa dan mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPA.

#### **b. Bagi guru**

Untuk menjadi acuan dalam mengajar dan wawasan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* untuk menumbuhkan sikap belajar mandiri

dengan memanfaatkan internet dan *Gadget* yang dimilikinya dalam pembelajaran IPA.

c. Bagi pembaca atau peneliti lain

Untuk menambah pengetahuan mereka tentang media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abyan, Z. N., Wijoyo, S. H., & Wardhono, W. S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Self Organized Learning Environments ( SOLE ) pada Kegiatan Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar ( Studi Kasus pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia SMK Negeri 5 Malang )*. 6(10), 4693–4700.
- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). *Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu*. Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.837>
- Ardian, S. dkk. (2020). *Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form*. 3(2), 66–74. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bihari/article/view/2520/1543>
- Astuti, Lina (2019): *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran TIK*, Jurnal Teknodik, 10.32550/teknodik.v0i1.588
- Dwianto, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran online berbasis sway terintegrasi potensi lokal gula jawa*. AL-Ahya, 01(01), 219–232.
- Eko Kuntarto. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Journal Indonesian Language Education and Literature, 1(2), 207–220.
- Fatwatush, A. (n.d.). *Pembelajaran Self-Organized Learning Environment (SOLE) Dalam Penyelesaian Tugas Di SMP NEGERI 9 Semarang, SKRIPSI*.
- Firdaus, F. M., Pratiwi, N. A., Riyani, S., & Utomo, J. (2021). *Meningkatkan kemandirian belajar peserta didik sekolah dasar menggunakan Model SOLE saat pandemi Covid-19*. 12(1), 1–8.
- Hendri, Z., Mahrani, M., & Sasmi, M. (2019). *Pengaruh Pengembangan Usaha Gapoktan Terhadap Keberhasilan Program Puap Di Kecamatan Benai Kabupaten Kuantan Singingi*. JAS (Jurnal Agri Sains), 3(2). <https://doi.org/10.36355/jas.v3i2.292>

<https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/588/434>

Hidup, M., & Kita, S. (n.d.). *MODUL TEMA 1*.

Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Khairunnisa Usman SMAN, R., & Province, B. (2020). *The Use of Microsoft Sway 365 in Teaching Reading Descriptive Text: A Response to Pandemic Situation* (Vol. 3, Issue 2). <https://sway.office.com>

Koriaty, S., & Agustani, M. D. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK Negeri 7 Pontianak*. *Jurnal Edukasi*, 14(2), 277–288.

Maulana, F. (2013). *Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Deep Dialogue And Critical Thinking (DDCT) Pada Kemampuan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar Pkn Kelas X SMA Negeri 3 Cirebon*. 43–57.

Pratama, V., Hunaifi, A. A., & Mukmin, B. A. (n.d.). *Inovasi Media Pembelajaran Food House Materi Hubungan Antar Komponen Ekosistem Dan Jaring-Jaring Makanan Sekolah Dasar*. 3, 222–229.

Prawiradilaga, D. S., Yan i, A., Amalia, E., Wijaya, G., & Al Arif, N. R. 2012. *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.

Program, D., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Dharma, U. S. (n.d.). *Buku teknik penyusunan instrumen penelitian*.

RI, K. (2017). *Makhluk Hidup di Sekitar Kita IPA Paket A Setara SD/MI Tingkatan II*.

Sholichah, A. F. (2019). *Pembelajaran Self-Organised Learning Environment ( Sole ) Dalam Penyelesaian Tugas Di Smp Negeri 9 Semarang*. In *Lib Unnes*. <https://lib.unnes.ac.id/33343/>

Soendari, T. (2015). *Populasi & sampel penelitian*. RepositoriUPI, 55. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_BIASA/195602141980032-TJUTJU\\_SOENDARI/Power\\_Point\\_Perkuliahan/Eksperimen/Populasi\\_%26\\_sampel.ppt\\_%5BCompatibility\\_Mode%5D.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195602141980032-TJUTJU_SOENDARI/Power_Point_Perkuliahan/Eksperimen/Populasi_%26_sampel.ppt_%5BCompatibility_Mode%5D.pdf)

- Sue C. Wortham, *Assessment in Early Childhood Education* (New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, 2005), h. 141.
- Usman, R. K. (2020). *The Use of Microsoft Sway 365 in Teaching Reading Descriptive Text: A Response to Pandemic Situation*. *Journal of English Language Teaching and Cultural Studies*, 3(2), 82–88. <https://doi.org/10.48181/jelts.v3i2.9999>
- Rusman, dkk (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Widiastuti, L. &, & Wiyarno, Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. *TEKNODIK Journal*, 23(4), 163–174.
- Wihartanti, L. V., & Wibawa, R. P. (2017). *Development of e-Learning Microsoft Sway as Innovation of Local Culture-Based Learning Media*. *Dinamika Pendidikan*, 12(1), 53–60. <https://doi.org/10.15294/dp.v12i1.10582>