

**PENERAPAN MODEL SOLE DAN PEMANFAATAN SCRATCH  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
SISWA SD NEGERI SELO**

Dini Annisa Nurbaety Elsola<sup>1</sup>, Ana Fitrotun Nisa<sup>2</sup>, Berliana Henu Cahyani<sup>3</sup>,  
Banun Havifah<sup>4</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri Selo, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

<sup>2,3,4</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

<sup>1</sup>dinielsola91@guru.sd.belajar.id, <sup>2</sup>ananisa@ymail.com

<sup>3</sup>berliana.henucahyani@ustjogja.ac.id, <sup>4</sup>banun@ustjogja.ac.id

**ABSTRACT**

*The objective of this study is to determine whether or whether the students in the fifth grade at SD Negeri Selo, Kapanewon Kokap, and Kulon Progo are more motivated to learn as a direct consequence of using the Self Organized Learning Environment (SOLE) learning paradigm with scratch media. In this study, classroom action research was carried out using the Kemmis and Taggart models all the way through cycle II. Methods of data collection include questionnaires and observations made in person. The educational grammar that is used consists of the following: questions (question), searches (search), and reviews (review). The medium used in learning is scratch. As for the results of the research in cycle I, namely, 38% of students had attention, 25% of students achieved aspects of relevance, 13% of students were confident, and 50% of students had satisfaction in learning. In cycle II, it was found that 75% of students had attention, 63% of students achieved aspects of relevance, 63% of students were confident, and 88% of students had satisfaction in learning. So it can be concluded that the application of the SOLE model and the use of scratch media can increase student motivation.*

**Keywords:** *self-organized learning environment (SOLE), scratch, learning motivation, elementary school*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah siswa kelas V di SD Negeri Selo, Kapanewon Kokap, dan Kulon Progo lebih termotivasi untuk belajar sebagai akibat langsung dari penerapan paradigma pedagogis *Self-Organized Learning Environment (SOLE)* dengan pengantar media. Jika ya, maka penelitian akan berhasil. Pendekatan Kemmis dan Taggart digunakan sepanjang proyek penelitian ini untuk melakukan analisis perilaku kelas. Analisis berhenti setelah siklus kedua. Metode pengumpulan data meliputi kuesioner dan observasi yang dilakukan secara langsung. Tata bahasa pendidikan yang digunakan terdiri dari: pertanyaan (*question*), pencarian (*search*), dan ulasan (*review*). Media yang digunakan saat pembelajaran adalah *scratch*. Adapun hasil penelitian pada siklus I yaitu 38% siswa memiliki perhatian, 25% siswa mencapai aspek relevansi, 13% siswa percaya diri, dan 50% siswa memiliki kepuasan dalam pembelajaran. Pada siklus II diperoleh data sebanyak 75% siswa memiliki perhatian, 63% siswa mencapai aspek relevansi, 63% siswa percaya diri, dan 88% siswa memiliki kepuasan dalam

pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *SOLE* dan pemanfaatan media *scratch* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** *Self Organize Learning Environment (SOLE)*, *scratch*, motivasi belajar, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Peningkatan eksponensial teknologi dan komunikasi selama beberapa dekade terakhir telah membuat hampir setiap aspek aktivitas manusia bergantung padanya. Kemajuan teknologi diharapkan dapat memudahkan manusia dalam menjalankan segala aspek kehidupannya, terutama dalam bidang pendidikan. Implikasi Industri 4.0 akan terasa jauh dan luas. Proses pendidikan dibantu oleh manfaat dan kemudahan yang datang dengan penciptaan dan akses ke pengetahuan. Penggunaan internet akhir-akhir ini hampir seperti kebiasaan; itu dapat digunakan untuk berbagai tujuan yang luas, termasuk pendidikan. Karena internet sudah tersedia, sekarang ada potensi peningkatan kapasitas dan kemudahan baik dalam distribusi pengetahuan maupun tindakan mengajar.

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha yang disengaja dan terarah yang dilakukan untuk menciptakan suasana yang kondusif

untuk belajar serta sebagai teknik pendidikan yang diselenggarakan. Tujuan sistem pendidikan nasional, sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi warga negara yang dewasa, bertanggung jawab, dan beriman; menumbuh kembangkan potensi anak didik agar menjadi anggota masyarakat yang produktif” (Bahasa Indonesia).

Banyak komponen sistem pendidikan suatu negara saling terkait dan berkolaborasi menuju pencapaian tujuan bersama. Menurut Munib (2012), peran yang dimainkan siswa, instruktur, kurikulum, administrasi, fasilitas pelatihan, dan lingkungan belajar semuanya memainkan peran pelengkap dalam pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan dan pedagogik yang telah ditetapkan, masing-masing komponen tersebut memegang peranan penting. Pada zaman ini telah terjadi suatu peralihan yang dapat digambarkan sebagai

perubahan paradigma dalam bidang pendidikan. Pengertian “merdeka belajar” mengacu pada perubahan peran guru dari yang hanya menyampaikan informasi kepada siswa menjadi memfasilitasi pembelajaran mereka dengan menyediakan sumber daya dan mendorong pengaturan yang mereka butuhkan untuk mengembangkan pemikiran dan pemahaman mereka sendiri. Pergeseran peran guru ini terjadi sebagai akibat dari pergeseran peran tradisional guru sebagai orang yang sekadar menyampaikan informasi.

Berdasarkan wawancara dengan rekan sejawat di SD Negeri Selo, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dua tahun silam memberikan dampak yang sangat besar. Pemanfaatan *gadget* selama di rumah ternyata belum optimal. Hal tersebut didukung hasil wawancara dengan wali/orang tua siswa, 62,5% siswa menggunakan *gadget* bukan untuk belajar melainkan hanya untuk bermain *game* dan sebagian besar motivasi belajar siswa menurun. Hal tersebut didukung dengan hasil pengamatan dan angket terbuka diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa belum memahami makna belajar, kurang fokus terhadap

pembelajaran yang tekstual, bosan ketika pembelajaran yang kurang aktivitas fisik, dan jarang menggunakan teknologi sebagai media atau sumber belajar.

Tingkat dorongan siswa untuk belajar merupakan komponen penting yang mungkin berdampak pada proses pembelajaran. Menurut Slameto (2004: 58), yang mengemukakan bahwa motivasi memiliki keterkaitan yang tinggi dengan hasil yang diinginkan, hal ini sesuai dengan argumentasi yang dikemukakannya. Namun, Hamzah B. Uno berpendapat (2011:23) bahwa ada ukuran tambahan dari tingkat minat dan motivasi pembelajar. Indikasi tersebut meliputi hal-hal seperti keinginan untuk sukses dan perasaan memiliki tujuan di sekolah, fokus di sini dan saat ini sambil tetap melihat ke masa depan, pujian dan pengakuan atas prestasi akademik, kegiatan kelas yang menarik, dan produktif. lingkungan belajar. tentang prestasi siswa.

Kerangka ARCS (Keller, 2016) digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi motivasi belajar siswa. Empat dimensi yang digunakan untuk mengevaluasi keinginan siswa untuk belajar adalah fokus (perhatian), relevansi (penting), keyakinan diri

(trust), dan kepuasan (kebahagiaan). Fungsi yang dimainkan guru dalam konteks ini sangat penting karena mereka memainkan peran penting dalam memotivasi siswa untuk belajar sebanyak mungkin melalui penerapan kurikulum yang menggabungkan berbagai strategi pengajaran dan memanfaatkan teknologi secara cerdas.

Sebagai reaksi, penulis menerapkan penelitian perilaku kelas dengan menggunakan gaya mengajar Self-Organized Learning Environments (SOLE). Ini adalah model pendidikan di mana siswa belajar secara mandiri menggunakan komputer pribadi mereka sendiri dan perangkat elektronik lainnya. Hal ini sejalan dengan pemikiran Saleh Sarifudin (2019) yang mengemukakan bahwa model pendidikan Self-Organizing Learning Environment (SOLE) menekankan pada kontrol pembelajar atas proses belajarnya sendiri melalui penggunaan sumber daya digital seperti internet dan perangkat komputasi portabel. Pemikiran ini didukung oleh kenyataan bahwa gagasan tersebut sejalan dengan gagasan yang dikemukakan oleh Saleh Sarifudin (2019).

Kompetensi siswa yang diharapkan dari model pembelajaran SOLE antara lain: (1) Berfikir kreatif (*creative thinking*), dimana model pembelajaran SOLE dapat melatih rasa ingin tahu siswa melalui pertanyaan-pertanyaan. Dalam hal ini, siswa menggunakan fasilitas internet sebagai sumber belajar. (2) Kemampuan memecahkan masalah, yaitu siswa memanfaatkan TIK untuk memecahkan masalah. (3) Kemampuan berkomunikasi, yaitu siswa mampu mempresentasikan dan mendistribusikan jawaban ke siswa yang lain. Selain itu, model pembelajaran tersebut juga diintegrasikan dengan pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar agar pembelajaran lebih menarik dan siswa mampu berwawasan luas. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa yaitu *scratch*. *Scratch* merupakan media pembelajaran yang menggunakan bahasa pemrograman visual yang interaktif dan berbasis penemuan pola.

Pengembangan *scratch* didanai oleh kerjasama penelitian di institusi seperti National Science Foundation, Microsoft, Intel Foundation, Nokia, dan MIT Media Lab (Hansun, 2014: 40). Menggunakan *Scratch*, seseorang dapat membuat segalanya

mulai dari dongeng dan game interaktif hingga animasi. Menurut Sumrano (dikutip dalam Toheri, 2013), Scratch menawarkan sejumlah manfaat, yang paling menonjol adalah ukurannya yang ringkas dibandingkan dengan bahasa pemrograman lain, kesederhanaan dan keramahan penggunaannya untuk anak-anak, dan fakta bahwa anak muda dapat mempelajari konsep di balik pemrograman tanpa terhambat oleh kerumitan penulisan dan tata bahasa.

Pemanfaatan Scratch dengan modifikasi dilakukan untuk mengakomodir tuntutan maturasi siswa sekolah dasar. Salah satu fase perkembangan manusia terakhir yang terjadi sepanjang tahun-tahun awal masa kanak-kanak diwakili oleh siswa sekolah dasar yang berusia antara tujuh dan dua belas tahun. Menurut Piaget, pada saat anak-anak menginjak usia remaja, mereka telah mencapai tahap berpikir operasional konkret. Ini adalah tahap di mana anak mampu menerapkan penalaran logis pada keadaan yang terjadi di dunia nyata. Dalam contoh khusus ini, Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 116) membagi tahun akhir masa kanak-kanak anak menjadi dua tahap: tahun sekolah dasar (kelas 1, 2, dan 3), dan tahun sekolah menengah pertama

dan atas (kelas 4, 5, dan 6). Tahun sekolah dasar termasuk waktu ketika anak berada di kelas 1, 2, dan 3.

Izzaty mendeskripsikan karakteristik siswa SMA secara lebih spesifik sebagai berikut: (1) mereka berkonsentrasi pada aplikasi dunia nyata; (2) mereka ingin tahu, bersemangat untuk belajar, dan realistis; (3) mereka mengembangkan minat dalam kursus khusus; dan (4) mereka menganggap nilai numerik sebagai tolak ukur yang tepat untuk mengukur prestasi akademik mereka. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis melakukan penelitian penelitian yang bertempat di dalam sebuah sekolah dan diberi judul "Penerapan Model Pembelajaran Self Organize Learning Environment (SOLE) dan Pemanfaatan Media Scratch untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Negeri Selo , Kapanewon Kokap, Kulon Progo.

Berdasarkan penelitian yang dijelaskan dalam kalimat sebelumnya, tujuan utama dari penyelidikan ini adalah untuk menemukan jawaban atas pertanyaan berikut: Bagaimana Implementasi Model Self-Organized Learning Environment (SOLE) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah-Sekolah Kemdikbud RI di Selo, Kapanewon

Kokap, dan Kulon Progo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana siswa kelas V di kampus Self-Organized Learning Environment (SOLE) di Kapanewon Kokap dan Kulon Progo memanfaatkan platform produksi media gores. Lembaga pendidikan ini dapat ditemukan di Kulon Progo.

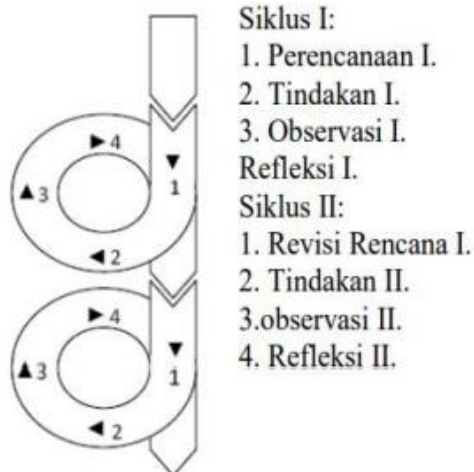
Siswa kelas V SD Negeri Selo didorong untuk lebih giat belajar di sekolah dengan diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam proyek penelitian di kelas. Siswa yang telah mendapatkan pelatihan paradigma pembelajaran SOLE lebih cenderung berpikir kritis, kreatif, mandiri, dan piawai memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Ini semua adalah keterampilan penting yang harus dimiliki siswa agar berhasil di ruang kelas abad kedua puluh satu. Dengan menggunakan paradigma pembelajaran SOLE dan platform media gores, hasil dari PTK ini diharapkan dapat mendukung para pendidik di Korps Diplomatik Negeri Selo dalam upaya mereka untuk meningkatkan pendidikan yang mereka berikan kepada siswa di kelas lima. Hal ini dimaksudkan bahwa temuan studi sekolah ini ke dalam praktek kelas akan berfungsi sebagai sumber daya untuk instruktur lain

dalam penyampaian instruksi dan bahwa mereka akan diterapkan secara menyeluruh dalam usaha pedagogis di masa depan. Penelitian sekolah ini dilakukan untuk lebih memahami bagaimana praktik kelas mempengaruhi pembelajaran siswa..

## **B. Metode Penelitian**

### **Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Instruksi Kelas (PTK) Menggunakan Model Kemmis-McTanggart. Arikunto (2006) menempatkan penekanan yang kuat pada kebutuhan mengarahkan penelitian kelas menuju peningkatan praktek instruksional instruktur dalam rangka menawarkan siswa dengan hasil belajar yang berkualitas lebih tinggi. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan ini masing-masing disebut sebagai perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Bagian selanjutnya akan mengajari cara menyelesaikan proses yang baru saja dibahas.



Gambar 1. Bagan Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Namun demikian, paradigma pembelajaran SOLE dan platform media awal akan digunakan dalam pendekatan khusus untuk penyelesaian masalah ini. Pendekatan ini digunakan dalam proses revisi silabus yang dibutuhkan untuk program PPKn. Namun, pembacaan ajaran Pancasila sesuai dengan Mata Pelajaran Utama (KD) adalah materi pelajaran yang ditekankan. 3.1 Memberikan Penjelasan Bagaimana Sila-sila Berharga Pancasila Dapat Diimplementasikan Secara Metodis Dalam Kehidupan Sehari-hari dan di KD 4.1 Memberikan Ilustrasi Naskah Bagaimana Nilai-nilai Pancasila Dapat Diterapkan Dalam Kehidupan Sehari-hari. Mendokumentasikan upaya-upaya yang telah dilakukan untuk membangkitkan minat mahasiswa dalam pengajaran PPKn menjadi

tujuan penelitian ini. Upaya pendidikan yang sekarang sedang dilakukan dapat diarahkan ke berbagai tujuan akhir yang berbeda:

1. Mengklasifikasikan contoh penerapan nilai-nilai sila Pancasila.
2. Menjelaskan pentingnya penerapan nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melakukan bermain peran terkait implementasi nilai-nilai sila Pancasila.
4. Membuat algoritma sederhana menggunakan *scratch*.

#### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri Selo, Kapanewon Kokap, Kulon Progo pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan pada 6 Maret-3 April 2023.

#### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Selo Kapanewon Kokap Kabupaten Kulon Progo tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri atas delapan siswa, enam siswa laki-laki dan dua siswa perempuan.

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Berikut adalah beberapa pendekatan pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini.

1. Angket

Mengikuti pelaksanaan model pedagogis SOLE dan melalui penggunaan platform media awal, siswa akan diberi kesempatan untuk menjawab serangkaian pernyataan yang berkaitan dengan tingkat keinginan intrinsik mereka untuk belajar. Komunitas cendekiawan sangat terbagi antara posisi "sangat setuju" dan "sangat tidak setuju", dengan "setuju" dan "ragu-ragu" menempati jalan tengah. Pada tabel berikutnya, Tabel 1, akan menemukan daftar beberapa motivasi belajar yang diambil oleh siswa.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Perhatian ( <i>attention</i> )	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran b. Siswa mau mencari dan menemukan informasi yang berkaitan dengan materi c. Siswa terlibat aktif dalam diskusi	1, 2, 3, 4, 5, 6

2.	Relevansi ( <i>relevance</i> )	a. Siswa mampu mengetahui tujuan dan manfaat materi pelajaran b. Siswa mampu mengaitkan konsep-konsep dari materi dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.	7, 8, 9
3.	Percaya diri ( <i>Confidence</i> )	a. Siswa berani menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan b. Siswa percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusinya. c. Siswa percaya diri dalam bertanya atau menanggapi pertanyaan dari temannya. d. Siswa mampu menyelesaikan masalah terkait	10, 11, 12, 13



		materi secara mandiri	
4.	Kepuasan ( <i>satisfaction</i> )	<p>a. Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>b. Siswa menghargai pendapat teman-temannya</p> <p>c. Siswa merasa senang setelah mengikuti pembelajaran</p> <p>d. Siswa mengerjakan tugas, proyek, latihan soal dengan tuntas.</p>	14, 15, 16, 17

Pendekatan analisis motivasi ini melibatkan penggunaan kuesioner berdasarkan skala Likert dengan lima poin untuk menentukan apakah responden puas atau tidak dengan alternatif yang tersedia untuk menanggapi serangkaian pertanyaan. Menurut data yang ditunjukkan pada Tabel 2, setiap tanggapan potensial terhadap pertanyaan faktual menerima skornya sendiri.

Tabel 2. Pedoman Penskoran Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Kriteria	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
----	----------	--------------------	--------------------

1.	Sangat setuju (SS)	5	1
2.	Setuju (S)	4	2
3.	Ragu-ragu (R)	3	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Analisis data ini digunakan untuk menentukan apakah siswa tertarik untuk belajar selama pembelajaran metode SOLE dilaksanakan. Menganalisis informasi yang diterima dari buku harian motivasi belajar siswa adalah metode lain yang dapat digunakan untuk mengukur motivasi siswa di seluruh ARCS. Ringkasan tentang cara menghitung proporsi setiap elemen ARCS tergantung pada keinginan siswa untuk belajar disediakan di bawah ini:

$$M = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

M : persentase setiap aspek

X : skor dari aspek seluruh angket siswa

Y : skor ideal dari aspek atau skor kriteria dari aspek

Temuan dari analisis isi dari masing-masing dimensi motivasi ACRS kemudian diinterpretasikan

dengan menggunakan kategori yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Motivasi Belajar Siswa

Nilai Motivasi (%)	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang Baik
<21	Tidak Baik

Penelitian dikatakan berhasil jika skor individu pada indikator motivasi belajar berada pada kategori baik (didefinisikan lebih dari atau sama dengan 60%).

## 2. Observasi

Pengamatan harus dilakukan pada berbagai titik dalam proses belajar mengajar karena keinginan siswa untuk belajar dapat dilihat dalam sikap dan keterampilan mereka.

Proses implementasi terdiri dari mengisi template yang dikembangkan oleh akademisi sehingga mahasiswa dapat belajar dari strategi dan kegiatan yang digunakan akademisi. Pada tabel berikutnya, nomor 4, akan menemukan pilihan metode evaluasi siswa yang dapat digunakan untuk mengevaluasi keterampilan dan pengetahuan siswa.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Sikap dan Keterampilan Siswa

No.	Ranah	Aspek	Indikator
-----	-------	-------	-----------

1	Sikap	Menerima	Siswa dapat mengikuti aturan dan pedoman yang ditetapkan di kelas mereka.
		Menanggapi	Siswa dapat saling membantu satu sama lain saat kelas sedang berlangsung.
		Menghargai	Siswa tidak boleh mengganggu atau mengganggu teman sekelas mereka saat kelas sedang berlangsung.
		Mengamalkan	Siswa dapat mempertahankan ketenangan dan kepercayaan diri dalam ucapan dan tindakan mereka saat pembelajaran sedang berlangsung.
2	Keterampilan	Mengamati	Siswa mengamati, membaca, dan mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru dan teman sekelas.
		Menanya	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman sebayanya.
		Mengolah	Siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber, termasuk guru, teman sekelas, dan artikel luar.
		Menalar	Siswa dapat mengumpulkan sumber daya dan terlibat dalam wacana produktif untuk memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan
		Mengkomunikasikan	Siswa dapat mempresentasikan hasil diskusinya kepada teman

			sebayanya.
		Mencipta	Siswa mampu menghasilkan pengetahuan baru yang dapat digunakan untuk pendidikan mereka.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam berbagai tahapan, beberapa di antaranya diuraikan dalam paragraf berikut. Hal pertama yang perlu dilakukan adalah menulis strategi untuk mewujudkan rencana pendidikan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang ditetapkan terlebih dahulu oleh pendidik untuk melaksanakan pengajaran di kelas. Hal-hal yang didiskusikan harus relevan dengan kehidupan siswa secara umum. Kedua kelompok tersebut sangat aktif mengembangkan berbagai macam sumber belajar dan jenis media digital. Di ruang kelas abad kedua puluh satu, baik instruktur maupun siswa memanfaatkan berbagai bentuk teknologi sebagai sumber pengajaran dan pembelajaran. Siswa memiliki akses ke pilihan yang luas dari berbagai jenis sumber kurikuler: (1) *Youtube* dapat digunakan guru sebagai sarana menyampaikan

sumber belajar berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat berkreasi membuat media pembelajaran interaktif dengan mengunggah pada *youtube*. Tujuannya adalah untuk memperluas dan membangkitkan minat akses siswa terhadap berbagai sumber belajar. Praktek murid di depan umum menampilkan pekerjaan mereka juga dapat dicegah oleh guru. (2) *Scratch* adalah alat perangkat lunak yang memungkinkan pengguna membuat video game dan simulasi pendidikan mereka sendiri tanpa harus memiliki pengetahuan sebelumnya tentang bahasa pemrograman. Adapun *scratch* yang saya rancang adalah tentang pengelompokan gambar penerapan sila Pancasila diodohkan dengan simbolnya. Pada pembelajaran pertama dan kedua, peserta didik masih sebatas memanfaatkan atau berperan sebagai pengguna *scratch*. Akan tetapi di pembelajaran ketiga, peserta didik diajak untuk membuat *game* menggunakan *scratch*.

Ketiga melaksanakan pembelajaran dengan model *SOLE*. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *SOLE* dengan menerapkan tiga sintak pembelajaran, yaitu *question*

(pertanyaan) untuk mendorong rasa ingin tahu siswa, *investigate* (investigasi) untuk memotivasi siswa mengatasi permasalahan secara berkelompok, dan *review* (mengulas) untuk menstimulus siswa mempresentasikan hasil penemuan mereka.

Adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan tiga sintak model *SOLE* antara lain sebagai berikut.

### 1. *Question* (pertanyaan)

Pada awal pembelajaran, siswa melaksanakan literasi dengan membaca sumber belajar di *YouTube*, internet, atau sumber lainnya menggunakan perangkat laptop/gawai tentang penerapan nilai sila-sila Pancasila. Setelah menyelesaikan tugas membaca, siswa berpartisipasi dalam sesi tanya jawab dengan guru mereka. Selama sesi ini, pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan konten yang akan segera dipelajari siswa dibahas, dan jawaban diberikan. Tujuan dari penyelidikan ini adalah untuk menentukan tingkat pertama kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, guru memberikan pertanyaan mendasar sebagai kunci bagi siswa untuk menemukan agar

mendorong rasa ingin tahu mereka. Berikut ini sampel hasil kegiatan tahap pertanyaan yang dikerjakan pada LKPD.



Gambar 2. Sampel hasil tahap *question*

### 2. *Investigate* (investigasi)

Siswa telah mencapai titik ini dalam proses ketika mereka diharapkan untuk membentuk kelompok kecil, berkomunikasi satu sama lain, dan bekerja sama sambil memanfaatkan internet sebagai alat pengajaran. Siswa didorong untuk memecahkan permasalahan secara mandiri melalui diskusi kelompok. Dalam hal ini, siswa pada akhirnya mampu membuat *game* dengan menemukan pola tersendiri dari aplikasi *scratch* yang dipandu menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Berikut saat

siswa melakukan diskusi kelompok.



Gambar 3. Diskusi Kelompok



Gambar 4. Siswa melakukan investigasi berkreasi menggunakan *scratch*

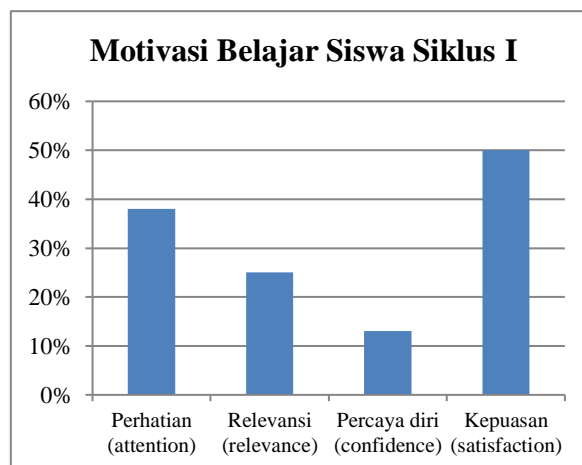
### 3. Review (mengulas)

Pada tahap ini, siswa mempresentasikan hasil kerjanya. Adapun produk yang dipresentasikan antara lain hasil pekerjaan LKPD, cerita tentang penerapan nilai sila Pancasila, dan kreasi *game* menggunakan aplikasi *scratch*. Berikut dokumentasi saat siswa melakukan presentasi produk.



Gambar 5. Siswa presentasi hasil produk menggunakan *scratch*

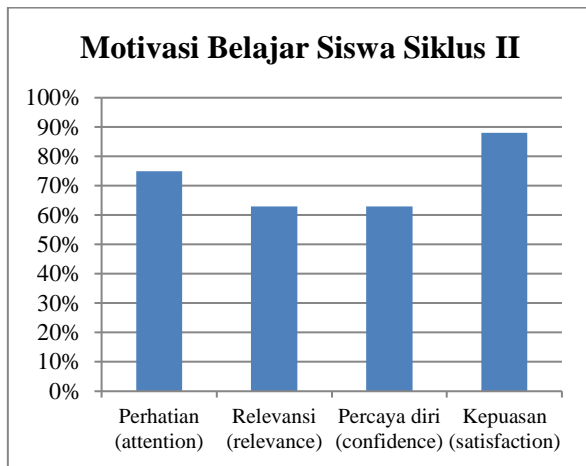
Guru memberikan angket untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Hasil angket motivasi belajar siklus I siswa kelas V diperoleh data sebagai berikut.



Gambar 6. Diagram Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Dalam Survei Motivasi Belajar Siklus I, siswa menunjukkan tingkat perhatian rata-rata 38%, tingkat pencapaian relevan 25%, tingkat kepercayaan diri 13%, dan tingkat kepuasan 50% dengan pembelajaran mereka. Temuan studi yang dilakukan selama Tahap I mengungkapkan bahwa kriteria keberhasilan penelitian

belum terpenuhi; karenanya, penelitian selama Tahap II dilakukan. Berikut adalah daftar hasil survei set kedua tentang motivasi siswa.



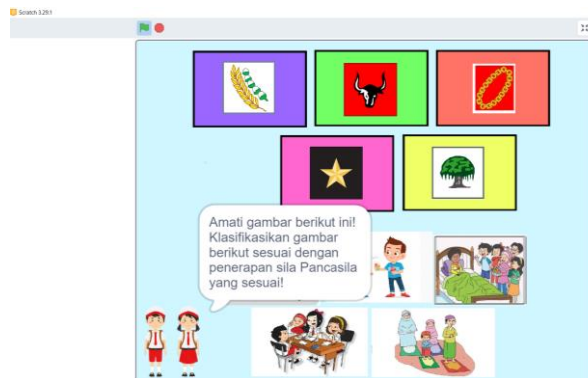
Gambar 7. Diagram Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus II

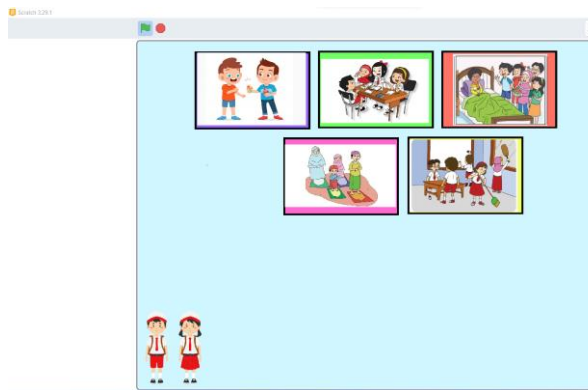
Secara keseluruhan pada siklus II diperoleh data sebanyak 75% siswa memiliki perhatian, 63% siswa mencapai aspek relevansi, 63% siswa percaya diri, dan 88% siswa memiliki kepuasan dalam pembelajaran. Pada siklus II telah mencapai target lebih dari 50% pada setiap aspek motivasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan motivasi belajar pada aspek perhatian sebesar 40%, aspek relevansi sebesar 38%, aspek percaya diri sebesar 50%, dan aspek kepuasan sebesar 38%.

Data tersebut didukung hasil observasi, siswa terlihat lebih mandiri, termotivasi dalam mencari sumber belajar dengan memanfaatkan

teknologi, terbiasa melakukan literasi digital, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dari hasil proyek, siswa terlihat lebih percaya diri, berpikir kritis, kreatif, mandiri, dan terampil dalam memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar.

Hal ini sesuai dengan temuan studi yang dilakukan oleh Harnanik Setyarini dan rekan (2022), yang menemukan bahwa pendekatan pengajaran SOLE (Self-Organized Learning Environments) menghasilkan hasil tes yang lebih besar pada tes kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan siswa untuk belajar sendiri dan kritis meningkat sebagai akibat langsung dari paradigma pembelajaran SOLE, yang juga berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa secara keseluruhan. Berikut adalah contoh hasil kerja mandiri yang dilakukan oleh kelompok untuk mengembangkan permainan dari bawah ke atas.





Gambar 8. Sampel hasil *scratch* siswa

#### D. Kesimpulan

Scratch dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam kerangka paradigma Self-Organized Learning Environment (SOLE) yang digunakan di kelas V SD Negeri Selo. Hal ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Hal ini dikuatkan oleh studi yang mengungkapkan peningkatan substansial dalam motivasi pembelajar berkaitan dengan 40 persen dari komponen perhatian, 38 persen dari dimensi relevansi, 50 persen dari dimensi kepercayaan diri, dan 38 persen dari dimensi kesenangan.

Adapun sintak yang diterapkan antara lain *question* (pertanyaan) untuk mendorong rasa ingin tahu siswa, *investigate* (investigasi) untuk memotivasi siswa mengatasi permasalahan secara berkelompok, dan *review* (mengulas) untuk menstimulus siswa mempresentasikan hasil penemuan mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hansun. (2014). *Rancang Bangun Permainan Interaktif dengan Scratch*. Ultimatics, Vol VI, No 1. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.
- Izzaty, Rita Eka, et.al. (2008). *Perkembangan Siswa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Keller, M.J. (2016). *Motivation, Learning, And Technology: Applying The Arcs-V Motivation Model*. Participatory Educational Research (PER), Vol 3, No 2.
- Munib, Achmad. (2012). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Saleh Sarifudin. (2019). *Teori-teori Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setyarini, Harmanik, et.al. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environments) Terhadap Prestasi Belajar Berbasis HOTS (High Order Thinking Skills)*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar Volume 3 Nomor 1, Maret 2022

Slameto. (2004). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Toheri. (2013). *Pengaruh Penggunaan Scratch Terhadap Kreativitas Berfikir Matematis (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII MTs Negeri Ketanggungan Kabupaten Brebes)*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional