GeoScienceEd *6(3) (2025)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengaruh Model Pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS

Nurmajiana[1*], Asri Fauzi[2], Husniati[3]
[1,2,3] Program Studi PGDS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.

DOI: https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.1334

Article Info
Received: 15 August 2025
Revised: 23 August 2025
Accepted: 30 August 2025

Correspondence:

Phone:

Abstract: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS SDN 20 Ampenan. Metode penelitian ini adalah kuantitafif, jenis kuasi eksperimen dengan desain pre-test post-test control grup design. Populasi penelitian terdiri dari dua kelas yang berjumlah 50 siswa, kelas IV-A 25 peserta didik dan kelas IV-B 25 peserta didik. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket yang menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* Berbantuan Media *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS SDN 20 Ampenan cukup efektif. Hal ini dilihat dari nilai Ngain sebesar 65,10 berada dalam kategori cukup efektif dan nilai pre-test sebesar 58,46 dan nilai post-test sebesar 85,3 dan uji-t diperoleh nilai sig. 2-tailed yaitu sebesar 0,002 dimana 0,002 < 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. yang menunjukkan adanya pengaruh model Pembelajaran s*elf organized learning enviroment* berbantuan media q*uiziz* terhadap minat belajar pada pembelajaran IPAS yang signifikan.

Keywords: Model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment,* Minat Belajar, Pembelajaran IPAS

Citation: Nurmajiana, N., Fauzi, A., & Husniati, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *Quiziz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS SDN 20 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd)*, *6*(3), 1576-1582. doi: https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.1334

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS, pembelajaran ini berharap dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan social dalam satu kesatuan (Sari & Faizin, 2023). IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk social yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra et al., 2023). Mata Pelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang wajib ada di sekolah dasar yang mempunyai peranan penting dalam menjadi sarana dalam menyiapkan peserta didik agar mampu berpikir rasional, berpikir kritis, analisis, kreativitas dan mampu untuk bekerja sama (Gunandi et al., 2020).

Email: nurmajiana2022@gmail.com

Copyright © 2025, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitar nya, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, berperan aktif dalam memelihara,menjaga,melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak, mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata, memahami lingkungan social tempat tinggalnya dan memaknai kehidupan dan interaksi dengan masyarakat sekitar dan dapat hidup berbangsa dan bernegara. Tujuan dari mata pelajaran IPAS adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan social yang lebih kompleks di SMP (Sugih et al., 2023).

Salah satu cara agar siswa dapat lebih tertarik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat siswa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu contoh model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) berbantuan media *Quizizz*. Menurut (Asmawati et al., 2021) Model pembelajaran SOLE merupakan suatu model pembelajaran yang melatih peserta didik untuk dapat belajar secara kelompok dengan menggunakan computer atau laptop yang terhubung pada jaringan internet. Model pembelajaran SOLE merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara mandiri dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Dengan menggunaan sumber belajar yang baik siswa dapat mencari informasi-informasi terkait dengan materi pembelajaran. Diterapkannya model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) dengan berbantuan sumber belajar guru dapat memberikan sebuah evaluasi diakhir penerapan model *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) yaitu guru dapat memberikan evaluasi dengan media *Quizizz* yang dimana media *Quizizz* merupakan media yang sangat menarik dengan tampilan yang menarik yang dapat membuat siswa semangat dan tertarik dalam proses pemebelajaran. Media *Quiziz* ini dapat diakses oleh guru ataupun siswa melalui gadget atau komputer yang mereka miliki. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) menggunakan media *Quizizz* diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu model dan media yang dapat dimanfaatkan adalah model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) berbantuan media *Quizizz*. Berdasarkan hasil dari kajian empiris penerapan model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) yaitu pembelajaran yang berorientasi pada siswa memberikan dampak pada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran berbantuan media *Quizizz* ini menghendaki siswa berperan aktif selama kegiatan pembelajaran. Setelah mengetahui kompetensi yang akan dicapai, maka siswa dapat mencari informasi dari sumber belajar yang sesuai untuk mencapai pembelajaran (Sitepu, 2022).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak ditemukan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang masih banyak bermain pada saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung dan masih banyak yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena peserta didik kurang berminat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Sehingga hasil ujian tengah semester pada muatan IPAS di kelas IV rendah, hal ini disebabkan oleh minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kurang.

Permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik SDN 20 Ampenan disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya kreativitas dan inovatif dari guru dalam penggunaan model dan media pembelajaran dan pembelajaran yang monoton yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga minat belajar peserta didik menjadi rendah. Minat belajar peserta didik rendah dapat dilihat dari siswa yang suka bermain sendiri, tidak mengerjakan tugas, tidak mendengarkan guru didepan kelas, dan tidak mau mengikuti proses belajar mengajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan model dan media pembelajaran yang efektif dan menarik yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Salah satunya yaitu menggunakan Model *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) merupakan model pembelajaran menuntut siswa aktif dalam proses pembelajarannya (Dian, 2022). Sedangkan media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan (Hasan et al., 2021). Dalam hal ini yang menjadi penerima pesan adalah peserta didik yang menggunakan media yang sudah disiapkan oleh guru (Fauzi et al., 2021). Media harus dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, salah satu media interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar yaitu media aplikasi berbasis digital seperti Quizizz yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran

yang inovatif (Yulianda, 2025). Model *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) memberikan dampak positif bagi guru salah satunya dapat memahami lebih dalam tentang ketertarikan peserta didik (Firdaus, 2021). Selain itu, (Ferdianto, 2023) membuktikan bahwa model *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) merupakan model pembelajaran yang didesain untuk membantu guru mendorong rasa ingin tahu pada diri siswa dan menumbuhkan ketertarikan dengan menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Penelitian sebelumnya juga mengkonfirmasi bahwa model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media quizizz dapat meningkatkan minat belajar peserta didik seperti penelitian yang dilakukan oleh Hasil penelitian lainnya juga dilakukan oleh (Dewi Sri Matovani, 2022) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Pemahaman Konsep" mengatakan bahwa model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *quiziz* efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Penggunaan model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) berbantuan media *quizizz* membuat peserta didik terlibat secara aktif, menyenangkan dan mampu berfikir kritis dan peserta didik mampu berinteraksi social dalam memecahkan masalah mereka sendiri (Septian, 2025). Self-Organised Learning Environment (SOLE) adalah metode pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik untuk belajar sebagai kelompok, menjawab tugas berupa pertanyaan dengan melakukan investigasi/pencarian menggunakan internet, kemudian peserta didik memaparkan temuan kolektif mereka di depan kelas. Pembelajaran ini merupakan kegiatan dengan pendekatan kooperatif-konstruktivisme yang terdiri dari tahap pertanyaan (question), investigasi (investigation), dan ulasan (review). SOLE (*Self Organized Learning Environments*) merupakan metode pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik untuk belajar sebagai kelompok, menjawab tugas berupa pertanyaan dengan melakukan investigasi/pencairan menggunakan internet, kemudian peserta didik memaparkan temuan kolektif mereka di depan kelas (Suciati, 2021). Ferdianto (2023) membuktikan bahwa model SOLE merupakan model pembelajaran yang didesain untuk membantu guru mendorong rasa ingin tahu pada diri siswa dengan menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran SOLE berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Penerapan model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* akan lebih efektif dan menarik jika didukung dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran (Marlina, 2021). Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan proses belajar dan mengajar untuk membantu guru menyampaikan infromasi pembelajaran yang disampaikan agar peserta didik lebih fokus (Athifah et al., 2022). Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu media quizizz. Media *quizizz* adalah salah satu dari banyak platform interaktif yang muncul seiring dengan munculnya teknologi digital dalam pendidikan sebagai sarana untuk meningkatkan standar penilaian (Anggraeni, 2025). Penggunaan platform pendidikan seperti Quizizz dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Arifuddin, 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di SDN 20 Ampenan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di SDN 20 Ampenan.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penlitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Jenis yang digunakan merupakan kuantitatif Kuasi Eksperimen. Desain yang digunakan yaitu Pretest-Posttest Kontrol Group Design. Pretest-Posttest Control Group Design dilakukan dengan cara memilih dua kelompok secara acak. Kelompok pertama disebut dengan kelas eksperimen sedangkan kelompok kedua disebut dengan kelas kontrol (Abdullah et al., 2022). Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Tempat penelitian ini yaitu SDN 20 Ampenan yang beralamatkan di jl. Banda Seraya no. 16, Pagutan Barat. Kec. Mataram, Kota Mataram. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 20 Ampenan yang berjumlah 50 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik sampel secara acak. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan teknik tes kuesioner berupa pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik, uji prasyarat yaitu uji Normalitas dan uji Homogenitas, uji Hipotesis (Uji-t) dan Uji N-Gain.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada bulan mei 2025 pada kelas IV SDN 20 Ampenan dengan jumlah peserta didik yang dijadikan sampel sebanyak 30 peserta didik

yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu 15 peserta didik pada kelas IV A dan 15 peserta didik pada kelas IV B. Kelas IV A dijadikan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *Quizizz* dan kelas IV B dijadikan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran biasa. *Pre-test* (tes awal) dengan tes berpa kuesioner pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Setelah dilakukan *pre-test* (tes awal), selanjutnya diberikan pembelajaran pada kelas eksperimen (IV-A) perlakuan (*treatment*) yang menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *Quizizz* pada saat proses pembelajaran, peserta didik akan belajar dan mengerjakan latihan soal pembelajaran IPAS melalui media quizizz yang telah disediakan. Kelas kontrol (IV-B) diberikan perlakuan (treatment) menggunakan model pembelajaran biasa, peserta didik akan belajar dan mengerjakan soal tanpa menggunakan media interaktif seperti media quizizz tetapi menggunakan buku paket IPAS yang telah disediakan guru. Kemudian diberikan *post-test* (tes akhir) dengan tes berupa kuesioner pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pre-test* dan *post-test* terkait minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS untuk kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control, bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Minat Belajar Pre-test dan Post-tes kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Kelas	Jumlah Siswa	*Pretest*	*Posttest*
1.	Eksperimen	15	58,46	85,38
2.	Kontrol	15	60,76	76,15

Berdasarkan tabel 1. Dapat dilihat nilai rata-rata *pre-test* (tes awal) pada kelas eksperimen adalah 58,46 dan nilai rata-rata dari kelas kontrol adalah 60,76. Kemudian nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 85,38 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 76,15. Skor rata-rata nilai *posttest* menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen adanya peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Untuk lebih lanjutnya dilakukan uji Prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homongenitas pada data untuk memastikan data normal dan homogen.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk
Pretest Kelas Eksperimen	.962
Posttest Kelas Eksperimen	.938
Pretest Kelas Kontrol	.918
Posttest Kelas Kontrol	.907

Berdasarkan tabel 2. Diatas diperoleh signifikannya untuk kelas eksperimen pada bagian *pre-test* yaitu 0,962 > 0,05 dan *post-test* 0,938 > 0,05 maka data kelompok eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Pada kelas Kontrol bagian *pre-test* diperoleh signifikansinya yaitu 0,918 > 0,05 dan *post-test* diperoleh signifikasinnya yaitu 0,907 > 0,05, maka data kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas Kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikannya > 0,05

Table 3. Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.546	3	48	.653
Based on Median	.471	3	48	.704
Based on Media and with adjusted df	.471	3	43,656	.704
Based on trimmed mean	.556	3	48	.647

Berdasarkan tabel 3. Diatas dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu jika sig > 0,05 maka data homogen, sedangakan jika data < 0,05 maka data tidak homogen. Dari tabel tersebut, diperoleh signifikasinya sebesar 0,653 > 0,05 maka data tersebut memiliki varian yang homogen. Setelah dilakukan uji prasayarat selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Independent Sampel T-test.

Tabel 4. Uji Hipotesis

	t-test for Equality of Means		
	Df	Sig (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	24	.002	-9.231
Equal variances not assumed	21.901	.002	-9.231

Berdasarkan tabel 4 diatas, diperoleh nilai sig. 2-tailed yaitu sebesar 0,002 dimana 0,002 < 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukan bahwa model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *Quizizz* berpengaruh digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 20 Ampenan. Setelah melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis selanjutnya melakukan uji N-gain untuk mengetahui efektif model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *Quizizz* dalam meningkatkan minat

belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 20 Ampenan.

Tabel 5. Uji N-Gain

Kelas	Kelas IV A (Kelas Eksperimen)	Kelas IV B (Kelas Kontrol)
Pretest	58,46	60,76
Posttest	85,38	76,15
N-Gain	65,10	38,95
Keterangan	Cukup Efektif	Tidak Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pret-test* pada kelompok eksperimen sebesar 58,46 dan nilai *post-test* sebesar 85,38 dengan peroleh nilai rata-rata N-gain sebesar 65,10. Kemudian untuk kelompok kontrol nilai rata-rata *pre-test* sebesar 60,76 dan nilai *post-test* sebesar 76,15 dengan peroleh nilai rata-rata nilai N-gain sebesar 38,95. Apabila dilihat berdasarkan tabel N-gain score maka kelas eksperimen berada dalam kategori cukup efektif pada rentang 56-75 dan pada kelas kontrol berada dalam kategori tidak efektif rentang < 40 Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *Quizizz* cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 20 Ampenan dilihat dari nilai uji N-gain kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *Quizizz* berpengaruh digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sri Matovani (2022), yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *quiziz* efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Menurut (Purnomo, 2021) penerapan model *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menfasilitasi sumber belajar yang baik dan menarik sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) berbantuan media *quizizz* membuat peserta didik terlibat secara aktif, menyenangkan, menantang, mampu berfikir kritis dan peserta didik mampu berinteraksi sosial dengan cara berkerjasama dengan teman kelompoknnya untuk memecahkan permasalahan. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Septian, 2025) mengatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* (SOLE) berbantuan media *quizizz* membuat peserta didik terlibat secara aktif, menyenangkan mampu berfikir kritis dan peserta didik mampu berinteraksi social dalam memecahkan masalah mereka sendiri.

Kolaborasi antara model pembelajaran *Self Organized Learning Enviroment* berbantuan media *quiziz* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS karena menggunakan metode yang interaktif dan membuat peserta didik belajar sambil bermain. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik membuat peserta didik berpartisipasi aktif, tidak merasa jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Sri Wulan Anggraeni, 2021) menyatakan bahwa media interaktif seperti aplikasi pembelajaran digital, video interaktif dan stimulus interaktif dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi IPA. Dalam pembelajaran IPAS, penggunaan bahan ajar sangat krusial dalam meningkatkan minat belajar siswa pada penerapan profil pelajar pancasila terhadap kurikulum merdeka (Ainur Sazkia, 2025).

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Self Organized Learning Enviroment berbantuan media Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS SDN 20 Ampenan cukup efektif. Hal ini dilihat dari nilai N-gain sebesar 65,10 berada dalam kategori cukup efektif dan nilai pre-test sebesar 58,46 dan nilai posttest sebesar 85,3 yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS yang signifikan.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya untuk melakukan penelitian ini terutama pada aspek-aspek yang belum terungkap dan juga peneliti selanjutnya bisa menggunakan model self organized learning enviroment berbantuan media interaktif lainnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran selain IPAS.

Daftar Pustaka

Abdullah, K., Jannah, M., aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Anggraeni, H., Al Habib, I. M., & Putri, H. R. (2025). Efektivitas Quizizz Sebagai Media Evaluasi Sumatif Materi Bioteknologi Kelas X MA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(3), 2185-2190.

Arifuddin, M. (2022). e-ISSN: 2807-8632 Published by : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya. Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam, 2(2), 1102–1112. https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id

Asmawati, L., Hidayat, S., & Atikah, C. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Self Organizing Learning Environment (SOLE) Terhadap Kemampuan Literasi Guru PAUD. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1). https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p90--106

Athifah, N., Moh. Irawan, Z., & Ida, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. Jurnal of Classroom Action Research,4(3), 197-195. https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2063

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(3), 3203-3213.

Dian Ratnahandayani. "Pengaruh Model Self-Organised Learning Environment (Sole) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Di Sma," 30 Januari 2023. Https://Repository.Unej.Ac.Id/Xmlui/Handle/123456789/124272.

Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(3), 232–240. https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277

Ferdianto, J. (2023). Pengaruh Pembelajaran SOLE terhadap Kemampuan Analisis dan Kemamapuan Komunikasi Matematis. Universitas Negeri Raden Intan Lampung. https://doi.org/10.24014/.v2i3.7813

Firdaus, M. F. (2021). Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Menggunakan Model SOLE Saat Pandemic Covid-19. Jurnal Foundasia UNY, 12(21). https://doi.org/10.21831/foundasia.v12i1.37786

Gunadi, G., Haryono, H., & Purwanti, E. (2022). The Analysis of 21st Century Learning Implementation and Competency Achievement of Junior High School Students in 3T Regions. Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology, 11(1), 10–18. https://doi.org/10.15294/ijcet.v11i1.44847

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Teorema Pythagoras Menggunakan Software Delphi dan Geogebra. Journal of Classroom Action Research, 5(3), 139–152. https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5088

Marlina, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environments) Berbasis Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, *4*(2), 70-78.

Matovani, D. S., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh model pembelajaran sole (self organized learning environment) menggunakan media quiziz terhadap pemahaman konsep. *Journal of Classroom Action Research*, *4*(4).

Purnomo, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Sole Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pjj Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Purwantoro: Application Of Sole Learning Model To Increase Interest And Learning Outcomes Of Geographic Lessons At Sman 1 Purwantoro. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 169-176.

Sari, S. K., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran SOLE Berbantuan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Kelas III. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6599-6604.

Saskia, A., & Amrullah, L. W. Z. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnosains Pada Pembelajaran IPAS Materi Gaya Disekitar Kita Untuk Siswa Kelas IV SDN 31 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 122-135.

Septian Dini, E., Wahyudi, E., & Sari, N. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Self Organized Learning Environment (Sole) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ipas di Sdn Tambah Asri Musi Rawas* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup).

Sitepu, Y. A. B. (2025). *Pengembangan Media Lkpd Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pembelajaran Ipas Kelas Iii Sd Negeri 068003*

Medan Tuntungan TA 2024/2025 (Doctoral dissertation, Universitas Quality).

Suciati, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Self Organized Learning Environments (SOLE) untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Polimer. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *6*(3), 321-328.

Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(2), 599-603.

Sugiyono.2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA, CV

Yuliandini, A., Rosidik, I., & Wulandari, N. P. (2025). Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 4 Kuranji. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 202-208.