

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Indrayana, 2019). Pendidikan dapat menjadi investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia serta mampu menghadapi perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susilo, 2010).

Seiring berjalannya zaman, pendidikan ikut berkembang dan selalu mengalami perubahan. Salah satu faktor yang mempengaruhi berkembangnya pendidikan adalah Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Pendidikan di era revolusi industri 4.0 menggambarkan berbagai macam metode untuk mengintegrasikan teknologi secara fisik maupun nonfisik terutama dalam pembelajaran. Pendidikan era revolusi industri, merupakan tuntutan dari kebutuhan revolusi industri dengan menyesuaikan kurikulum terbaru sesuai dengan kondisi sekarang. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela dunia melalui genggaman contohnya memanfaatkan Internet of Things (IoT). Konsep IoT memanfaatkan jaringan internet yang terhubung secara terus menerus yang memungkinkan untuk menghubungkan manusia dengan benda fisik seperti mesin yang terhubung jaringan untuk memperoleh data sehingga mesin dapat bertindak sesuai dengan informasi yang didapat (Efendi, 2018:20).

Di era modern ini bukan hanya teknologi saja yang terjadi perubahan tetapi dalam pembelajaran pun mengalami perubahan. Pembelajaran tidak lagi dilihat sebagai suatu proses transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik saja. Melainkan guru yang membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menyediakan sarana serta situasi yang mendukung sehingga peserta didik dapat membangun pemahamannya secara mandiri. Peserta didik harus memiliki tanggung jawab untuk belajar, sedangkan guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dapat menumbuhkan ketertarikan. Menurut Berdiati (2014) model pembelajaran sendiri adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Sedangkan menurut Joyce & Weil (1980) dalam (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dalam interaksi pembelajaran di kelas, baik pengajar maupun peserta didik mempunyai peranan yang sama penting. Perbedaannya terletak pada fungsi dan peranannya masing-masing. Peranan pengajar dalam kegiatan pengajaran haruslah berupaya secara terus menerus membantu peserta didik membangun potensi-potensinya. Pengajar harus memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran.

Penggunaan internet saat ini tidak asing lagi digunakan dalam beberapa kegiatan, termasuk dalam dunia pendidikan. Internet merupakan sebuah strategi pembelajaran yang inovasi, penggunaan internet dalam strategi pembelajaran yang telah dirancang dalam sedemikian rupa agar terjadinya pembelajaran yang baik dan menyenangkan sehingga dapat menyesuaikan tuntutan zaman agar proses pembelajaran terus berkembang. Menurut Celina et al (2016) adalah dengan penggunaan internet dalam proses pembelajaran memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi berbagai sumber, banyak yang dibuat dengan pemikiran orang dewasa, untuk memecahkan kode makna dan menjawab pertanyaan besar saat bekerja dalam kelompok kecil pada proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa.

Dalam proses pembelajaran peran seorang guru sangat penting dan sangat berpengaruh. Menurut Khairunnisa (2017) guru sebagai pelaku utama dalam penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi murid-murid untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan anak.

Self-Organised Learning Environment (SOLE) merupakan pembelajaran yang diperkenalkan oleh Professor Sugata Mitra. Professor Sugata Mitra merupakan Praktisi Teknologi Pendidikan dari Inggris yang berkebangsaan India. Pada tahun 2013

Professor Sugata Mitra melalui presentasi konferensi di TED Talk memperkenalkan metode *SOLE* untuk pertama kalinya. TED (*Technology, Entertainment, and Design*) adalah sebuah organisasi media nirlaba dari Amerika yang mengunggah presentasi inspirasional secara gratis dan mendistribusikannya secara online melalui YouTube. Menurut Mitra dan Dangwa dalam (Library, 2021) *Self Organizing Learning Environment* (SOLE) adalah format pembelajaran kooperatif di mana kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang menantang. Asumsinya, semua siswa harus mampu menjawab soal. Pertanyaan dapat ditetapkan oleh guru, terutama pada tahap awal penggunaan metode, atau dapat diputuskan oleh kelas saat mereka mengembangkan kepercayaan diri dan keakraban dengan pendekatan tersebut. Sedangkan Dolan et.al., (2013) menegaskan bahwa *Self-Organised Learning Environments* (SOLE) adalah model pembelajaran di mana siswa mengatur diri sendiri dalam kelompok dan belajar menggunakan gadget yang terhubung ke internet dengan dukungan guru yang minimal.

Model pembelajaran *SOLE* ditujukan oleh guru dalam melatih siswa untuk berpikir kritis (*critical thinking*) dan kreatif (*creative*), mampu menyelesaikan masalah (*problem solving capability*), serta mampu mengkomunikasikan (*communicate capability*) hasil berpikirnya (Kemendikbud, 2020:10). Menurut Preson & Holmes 2006, Kemampuan berpikir kritis akan muncul ketika siswa diberikan pertanyaan inkuiri, pertanyaan-pertanyaan ini mendorong siswa untuk menelaah teori, bekerja secara kolaboratif, penjelasan jawaban yang baik dan berpikir kritis. Pemberian pertanyaan tersebut dapat meningkatkan pemahaman membaca, perilaku, bahasa, kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah. Ketika siswa berpartisipasi dalam *SOLE*, mereka akan menggunakan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan komunikasi yang saling terkait antar siswa ketika diskusi.

Pembelajaran *Self-Organised Learning Environments* (SOLE) memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri. Guru sebagai fasilitator hanya mengamati dan mengawasi peserta didik dalam proses belajarnya. Kemudian peserta didik didorong untuk bekerjasama menjawab pertanyaan menggunakan internet. Dalam prosesnya, peserta didik akan dipengaruhi oleh penemuan diri, berbagi ilmu dalam komunitas belajar, dan spontanitas. Hal ini dilaksanakan di dalam ruang kelas serta di sediakan akses internet dan beberapa *smartphone* pada jam pembelajaran. (Anis & Anwar, 2020)

Keberhasilan suatu proses pembelajaran bisa dilihat dari banyaknya peserta didik yang mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut. Juga dapat dilihat dari penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dan tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu permasalahan utama dalam proses pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran, siswa pasif dalam proses pembelajaran, siswa tidak konsentrasi, siswa diberikan pertanyaan tetapi hanya diam saja, sehingga dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Permasalahan yang dihadapi disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya, dimana proses pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran. Tetapi dalam proses pembelajaran guru lebih cenderung menggunakan model yang kurang efektif dan tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Sehingga pada proses tanya jawab dan penugasan siswa masih enggan untuk mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan hal tersebut, hasil belajar IPS kelas 8 di MTsN 1 Cirebon masih tergolong rendah. Setelah melakukan penelitian awal, ternyata hal tersebut disebabkan karena guru masih menggunakan model pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga ketika proses pembelajaran guru terlihat lebih monoton. Siswa pun kurang bersemangat dalam pembelajaran IPS, kurangnya umpan balik dari siswa karena tidak fokus terhadap materi yang disampaikan. Kurangnya rasa kemandirian belajar siswa sehingga masih ditemukan anak yang kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan oleh guru, saling mencontek atau bahkan mengandalkan teman ketika proses pembelajaran berlangsung, pemanfaatan sumber belajar dan mengajar sebenarnya sangat banyak, tetapi masih belum serius diusahakan penyediaannya, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang menarik. Masih banyak yang berpandangan bahwa sumber belajar hanya berupa buku-buku atau bahan-bahan cetak lainnya, tetapi kenyataannya masih banyak pemanfaatan sumber belajar yang lain seperti penggunaan perangkat internet atau media-media pembelajaran lain yang lebih menarik. Dengan begitu, akan mempengaruhi hasil belajar siswa saat mengerjakan tugas mendapat hasil yang kurang optimal. Karena pada kenyataannya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS cenderung di bawah KKM.

Dengan begitu, perlu adanya penggunaan model pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran *self organized learning environments (SOLE)*. Karena pembelajaran ini memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan teman-teman dalam kelas dibandingkan dengan model pembelajaran yang selama ini diterapkan guru. Juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa..

Jadi peneliti mengangkat penelitian berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN 1 Cirebon Kabupaten Cirebon”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* Terhadap Hasil Belajar Siswa maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemilihan model pembelajaran yang tidak bervariasi
2. Siswa diberikan pertanyaan tetapi hanya diam saja
3. Konsentrasi siswa yang tidak terfokus
4. Rendahnya kemandirian belajar pada anak
5. Ditemukannya peserta didik yang masih mengandalkan teman atau mencontek
6. Kurangnya fasilitas belajar

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian dibatasi pada beberapa aspek, yaitu :

1. Penerapan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* dalam proses pembelajaran dikelas. Model SOLE adalah model pembelajaran dimana siswa mengorganisir diri dalam kelompok dan belajar menggunakan perangkat pintar yang terhubung ke internet dengan dukungan guru yang minimal.
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil post-test dan pre-test ketika proses pembelajaran.
3. Siswa yang dimaksud adalah siswa kelas 8 yang bersekolah di MTsN 1 Cirebon dengan materi Kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan cakupan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* pada mata pelajaran IPS di MTsN 1 Cirebon?
2. Seberapa besar hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Cirebon pada mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* ?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 1 Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan ada tidaknya Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN 1 Cirebon. Secara rinci tujuan tersebut meliputi :

1. Mengetahui penerapan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* pada mata pelajaran IPS di MTsN 1 Cirebon.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Cirebon pada mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)*.
3. Mengukur besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 1 Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini diharapkan memiliki manfaat :

1. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* dalam proses pembelajaran sebagai salah satu model pembelajaran yang bervariasi, juga sebagai rujukan para guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi siswa, dengan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* dapat memberikan pengaruh terhadap siswa untuk berpikir kritis, aktif mencari informasi serta mengutarakan pendapat.
3. Bagi peneliti lain, dapat menerapkan model pembelajaran *Self Organized Learning Environments (SOLE)* pada proses pembelajaran di kelas.

