

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENT* (SOLE) BERBANTU *QUIZIZZ* UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 3 NGANJUK**

Leviana Kristana Shinta<sup>1</sup>, Umi Hidayati<sup>2</sup>, Suharto<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI NGANJUK, Kabupaten Nganjuk

Email: [1leviana654@gmail.com](mailto:leviana654@gmail.com), [2umihidayati@stkipnganjuk.ac.id](mailto:umihidayati@stkipnganjuk.ac.id),

[3suharto@stkipnganjuk.ac.id](mailto:suharto@stkipnganjuk.ac.id),

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi menggunakan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk, 2) Kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk, 3) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi antara yang menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* dengan metode pembelajaran Konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (*True-Eksperimental*) dengan jenis *Posttest Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 360 siswa. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas X-B sebagai kelas eksperimen dan X-E sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu metode tes dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa ini dibuktikan dari nilai rata-rata posttest siswa kelas kontrol sebesar 60 dengan kategori kurang baik sedangkan posttest pada kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 85 dengan kategori baik.

**Kata Kunci :** \ *Self Organized Learning Environment* (SOLE), \ *Quizizz*, \ Berpikir Kreatif.

**Pendahuluan**

Pendidikan yang berkualitas merupakan harapan dan tuntutan setiap orang pelaku pendidikan. Pendidikan sebagai suatu sistem terdapat komponen yang saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dalam suatu unit fungsional. Pendidikan merupakan tambahan kehidupan yang wajib bagi anak bangsa.

Adanya sistem pendidikan yang baik, diharapkan akan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara” (Masrurotullaily, Hobri, dan Suharto, 2013:129). Pembinaan juga harus menciptakan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kepribadian, intelektualitas, dan kekuatan spiritual masyarakat, bangsa dan negara. Jenjang pendidikan di Indonesia berkisar dari pendidikan dasar (SD) hingga pendidikan tinggi (universitas).

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan tentang pengertian Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Dalam Kurikulum Merdeka siswa dapat memilih mata pelajaran yang mereka inginkan sesuai dengan minat, dan dibuat lebih sederhana sehingga siswa akan fokus pada materi.

Pembelajaran pada mahasiswa memberikan pengalaman yang sangat penting untuk mengeksplorasi dan memberikan pengalaman dan banyak kesempatan kepada mahasiswa berpeluang mendapatkan pengalaman dan pengetahuan (Umi Hidayati, 2020). Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran masih berpusat pada guru yaitu guru memberikan penjelasan dengan metode ceramah tanpa menggunakan model pembelajaran, tidak ada bantuan media dan langsung memberikan tugas kepada siswa, Disamping itu, seolah-olah siswa menjadi penerima materi pembelajaran saja. Guru tidak menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa jenuh, bermain HP sendiri, keigian untuk tidak mengikuti pelajaran dan

kurang faham dengan materi yang disampaikan, siswa juga kurang berani untuk mengungkapkan apa yang ada dipikranya atau bertanya, sehingga membuat kurangnya kemampuan berfikir kreatif siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif belajar siswa. Salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environmen (SOLE)* berbantu *Quizizz*. Pada konsep belajar mengajar *self-organized learning environment (SOLE)* melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang mengakui pentingnya mata pelajaran mereka sendiri. Tugas guru sebagai moderator hanya mengamati dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Siswa didorong untuk bekerja sama untuk menjawab pertanyaan melalui Internet. Selama proses tersebut, siswa tertarik pada penemuan diri, berbagi pengetahuan dan spontanitas. Pembelajaran jenis ini membantu siswa menemukan informasi tentang materi. Selama proses belajar mengajar tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas dengan bantuan teknologi (Muhammad Anis dan Choiril Anwar, 2020). Dengan menerapkan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment (SOLE)* dan menggunakan sumber belajar berupa internet atau handphone, guru dapat melakukan evaluasi pada saat proses pelaksanaan pembelajaran *Self Organized Learning Environment (SOLE)* berbantu *Quizizz*.

*Quizizz* adalah program game edukasi yang sangat bagus dengan format menarik yang dapat melibatkan siswa dan membuat mereka tertarik untuk belajar. Dengan penerapan model pembelajaran *Self-Organized Learning Environment (SOLE)* berbantu *Quizizz* diharapkan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran Ekonomi yang diberikan di kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk.

Menurut Almuharomah (2019) melalui kemampuan berpikir kreatif, individu mampu menghasilkan ide dan berinovasi untuk mencapai tujuannya. Dengan demikian, dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan memberikan pemecahan masalah, memiliki banyak jawaban yang berbeda-beda dan unik, menguasai konsep masalah, dan mengkomunikasikan gagasan secara kritis.

Peran Ekonomi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena ekonomi merupakan bagian dari kegiatan sehari-hari yang diperlukan oleh masyarakat, sehingga pembelajaran ekonomi sangatlah penting serta perlunya pembelajaran ekonomi di sekolah harus diajarkan dengan baik sesuai konsep.

Mata pelajaran Ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang cara seseorang memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas dengan sumber daya yang terbatas. Salah satu materi yang ada dalam pelajaran ekonomi yaitu materi Industri Keuangan Non-Bank adalah lembaga yang menyelenggarakan aktivitas keuangan berupa penghimpunan dana dari masyarakat lalu menyalurkannya untuk kegiatan investasi di perusahaan serta menerbitkan surat berharga.

Keterkaitan dalam model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan materi Industri Keuangan Non-Bank yaitu pada saat penggunaan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) yang berbantu dengan media *Quizizz* nantinya dapat membuat siswa lebih senang cenderung penasaran dengan model pembelajaran SOLE serta ditambah dengan menggunakan media *Quizizz*, siswa lebih tertarik, tidak jenuh untuk mengikuti pelajaran, dan lebih aktif untuk bertanya sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, kemudian siswa diberikan masalah, bagaimana siswa tersebut memecahkan masalahnya menggunakan kemampuan berpikir kreatif mereka sendiri.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz*, dimana siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz*, siswa lebih mudah dalam menguasai materi Industri Keuangan Non-Bank, dan memiliki ide-ide yang kreatif dalam penyelesaian masalah, dengan dibantunya aplikasi *Quizizz* siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran, sehingga pada saat pembelajaran tidak membosankan. Pada dasarnya penerapan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk (1) Kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi menggunakan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk, (2) Kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk, (3) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi antara yang menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* dengan metode pembelajaran Konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk.

### Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian experiment dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan *True Experimental* yaitu *Posttest Only Control Design*. Desain *Posttest Only Control Design* digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi antara yang menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* dengan metode pembelajaran Konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

E	R	X	O <sub>1</sub>
K	R	Y	O <sub>2</sub>

Keterangan : E = Kelas Experimen, K = Kelas Kontrol, X = Model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz*, Y = Model pembelajaran Konvensional, O<sub>1</sub> = Test (Posstest) kelas Experimen, O<sub>2</sub> = Test (Posstest) kelas Kontrol, R = Sampel kelas Kontrol dan Experimen dipilih secara random.

Penelitian ini terdiri dari satu variabel Independen atau variabel bebas (variabel X) dan variabel dependen atau variabel terikat (variabel Y). Sudaryono (2017:152). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah model

pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk yang berjumlah 360 siswa. Dalam penelitian ini peneliti dalam mengambil sampling menggunakan teknik *sampel random sampling*. Dengan adanya pengambilan secara acak atau dilotre maka sampel yang terpilih adalah kelas X-B sebagai kelas eksperimen dan X-E sebagai kelas kontrol yang mana kemampuan kelas yang sama dikarenakan di SMA Negeri 3 Nganjuk tidak ada kelas unggulan (pemerataan perkelas).

Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini untuk memperoleh data dalam penelitian yaitu menggunakan instrumen tes (posttest) berupa soal uraian dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data awal yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dan analisis data akhir menggunakan uji t.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Dalam hasil penelitian ini, peneliti menggunakan uji prasyarat yaitu yang pertama menggunakan Uji Normalitas untuk mengetahui apakah suatu data berdistribusi normal atau tidak, selanjutnya Uji Homogenitas yaitu untuk mengetahui apakah kelompok sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Dan yang terakhir peneliti menggunakan Uji Hipotesis (Uji t) untuk mengetahui perbandingan dari rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Chi Kuadrat ( $X^2$ ) maka nilai  $x^2_{tabel} = 11,070$  Karena  $x^2_{hitung} = 10,083 < x^2_{tabel} 11,070$  maka disimpulkan distribusi data nilai 36 siswa pada kelas eksperimen berdasarkan nilai hasil posttest dinyatakan ***berdistribusi normal***. Dan berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Chi Kuadrat ( $X^2$ ) maka nilai  $x^2_{tabel} = 11,070$  Karena  $x^2_{hitung} = 5,883 < x^2_{tabel} = 11,070$  maka disimpulkan distribusi data nilai 36

siswa pada kelas kontrol berdasarkan nilai hasil posttest dinyatakan *berdistribusi normal*.

Berdasarkan hasil uji homogenitas dari nilai posttest siswa pada kelas eksperimen yang sudah dirata-rata yaitu 85,19 tergolong kategori **Baik** sedangkan dari nilai posttest siswa pada kelas kontrol yang sudah dirata-rata yaitu tergolong kategori **Kurang Baik**. Setelah itu dari analisis data kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa varians terbesar adalah 47,35 dan varians terkecil adalah 44,68. Sehingga  $F_{hitung} = 1,06$ . Selanjutnya mencari  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang  $(n_1 - 1)$  dan dk penyebut  $(n_2 - 1)$ . Jika  $n_1 = 36$  dan  $n_2 = 36$  maka diperoleh dk pembilang  $(n_1 - 1) = (36 - 1) = 35$  dan  $(n_2 - 1) = (36 - 1) = 35$ .

Tabel. 4.12 Nilai untuk distribusi F dengan tarafsngnifikan 5%

Dk peyebut (n2)	Dk pembilang (n1)		
	34	35	36
34	1,772066	1,777469	1,762184
35	1,762233	<b>1,75714</b>	1,752299
36	1,752957	1,747838	1,742973

(Sumber : Data nilai distribusi F diolah oleh peneliti)

Penentuan Homogenitas:

Dari perhitungan diatas diketahui  $F_{tabel}$  dengan dk = 35 dan taraf signifikan 5% adalah 1,75714. Karena  $F_{hitung} = 1,06 < F_{tabel} = 1,75714$  maka dikatakan *variens homogen*.

Dalam pengujian hipotesis penelitian dilakukan untuk menentukan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajarn ekonomi materi industri keuangan non-bank yaitu menggunakan rumus uji-t. Dari analisis data awal diketahui  $n_1 = n_2$  ( $36 = 36$ ), masing-masing kelas berdistribusi normal, varians homogen. Bila  $n_1 = n_2$  dan varians homogen, dapat menggunakan rumus t-test baik separated maupun pooled varian. Untuk melihat harga  $t_{tabel}$  digunakan dk =  $n_1 + n_2 - 2$ "(Sugiono 2017:196). Sehingga diperoleh  $t_{hitung} = 15,762$

Tabel 4.13 Nilai t tabel taraf signifikan 5%

DK	Taraf signifikan				
	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650

69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649
70	1,294	1,667	<b>1,994</b>	2,381	2,648
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647

Sumber : Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS

Dalam tabel 4.13 diketahui  $dk = 70$  dengan taraf signifikan 5% bernilai 1,994. Kemudian membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ , diketahui nilai  $t_{hitung} = 15,762$  dan  $t_{tabel} = 1,994$ . Dapat dilihat bahwa  $t_{hitung} = 15,762 > t_{tabel} = 1,994$ . Dengan demikian  $H_0$  (hipotesis nol) ditolak dan  $H_a$  (hipotesis alternative) diterima. Artinya terdapat perbedaan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quiziz* dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## Pembahasan

Berdasarkan dari perhitungan nilai berpikir kreatif siswa, dapat diketahui bahwa:

Dalam kegiatan belajar mengajar pada kelas X-B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz*, dimana siswa dibagi menjadi 1-6 kelompok setelah itu kelompok diberikan permasalahan dan hasil diskusi kelompok dipresentasikan didepan kelas dengan sekreatif mungkin sehingga teman-teman mereka mengerti apa yang disampaikan pemateri, setelah itu pada akhir pembelajaran guru memberikan *Quizizz* online tentang materi yang telah dibahas yaitu Industri Keuangan Non-Bank sehingga siswa lebih senang. Jadi analisis data hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 85,19 dari 36 siswa. Dengan demikian ketercapaian kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* adalah **Baik**.

Dalam kegiatan belajar mengajar pada kelas X-E sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru yang kemudian diberikan soal untuk mengetahui seberapa kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan metode konvensional. Jadi analisis data hasil posttest kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 60 dari 36 siswa. Maka ketercapaian kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran konvensional adalah **Kurang Baik**.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, diperoleh adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penggunaan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk tahun pelajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ . Dengan nilai  $t_{hitung} = 15,762$  dan nilai  $t_{tabel} = 1,994$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### **Simpulan dan Rekomendasi**

Berdasarkan pembahasan mengenai kemampuan berpikir kreatif, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk yang berupa *post test* pada mata pelajaran Ekonomi materi Industri Keuangan Non-Bank dengan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* menunjukkan nilai rata-rata adalah  $>75$  yaitu 85,19 (85) dari 36 siswa. Ketercapaian kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Self Organized Learning Environment* (SOLE) berbantu *Quizizz* adalah Baik. Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk yang berupa *post test* pada mata pelajaran Ekonomi materi Industri Keuangan Non-Bank dengan model pembelajaran Konvensional menunjukkan nilai rata-rata adalah  $<74$  yaitu 60 dari 36 siswa. Ketercapaian kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran Konvensional adalah Kurang Baik. Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh  $t_{hitung}=15,762$  dan  $t_{tabel}=1,994$  dengan taraf signifikan 5% untuk  $n-1=36$  dan  $n-2=36$ . Kemudian keduanya dibandingkan dan dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}=15,762 > t_{tabel}=1,994$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka

dapat disimpulkan bahwa “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan penerapan model pembelajaran Self Organized Learning Environment (SOLE) berbantu Quizizz lebih baik dari model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi materi industri keuangan Non-Bank kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Berdasarkan simpulan diatas, saran yang dapat direkomendasikan peneliti yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai berikut: (1). Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menambah referensi tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, (2). Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung, (3). Bagi Sekolah, hendaknya berinovasi dan berkontribusi (pendorong, penyemangat, fasilitator) dalam sistem pelaksanaan pembelajaran didalam kelas sesuai standart kurikulum yang diperlakukan, dan yang ke (4). Bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi pembelajaran Ekonomi untuk melanjutkan dan mengembangkan penelitian selanjutnya.

### **Daftar Pustaka**

Asyafah, Abas. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesia Journal of Islamic Education* 6 (1): 19-32.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.

Darwanto, (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (Pengertian dan Indikator). *Jurnal Ekspone*n, Volume 9 (No. 2), hal 20-26.

Dewi, S. M., Siti, I., & Baiq, N. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Sole (Self Organized Learning Environment) Menggunakan Media Quizizz Terhadap Pemahaman Konsep. *Jurnal of Classroom Action Research*, Volume 4 (No.4), 139-145

Faradina, E., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 51-65.

Fariha, A. (2021). Pembelajaran SOLE dalam Membangun Keefektifan Belajar pada Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3).

Geopratama, D., & Hidayati, U. (2022). Efektifitas Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Tingginya Minat Start Up Pada Mahasiswa STKIP PGRI NGANJUK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(2).

Habibi, Muhammad. (2018). *Pengaruh model pembelajaran recip rocal teaching terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah menengah pertama swasta muslimat Yayasan Pendidikan wanita Islam Kota Jambi*, Universitas Islam Negeri Sulthan Thata Saifuddin Jambi.

Huda Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Inayah, S. (2022). Hubungan Model Pembelajaran Inquiri Terbimbing Dengan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data Siswa Kelas VII MTs AL-Huda Kepuhbener Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2021/2022. *Dharma Pendidikan*, 17(2), 130-137.

Nuraini, Hasanah (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Self Organized Learning Environment (SOLE) E-Learning Melalui Aplikasi Zoom dan Google Clasroom Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Disposisis Matematis pada Materi Intgral Kelas XI IPA MAN 1 Medan T.P 2020-2021*, Universitas Islam Negeri Sumatera utara Medan.

Rahayu, A. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environments) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa. *Junal Paradigma*, 12(1).

Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313-6319.

Rosiani, B. F., & Nugraha, A. (2022). Pengembangan Modul Simulation Games tentang Kemampuan Berpikir Kreatif. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(3), 599-607.

Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran (Mengebangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Setyorini, H., Sari, N. K., & Sutrisno, T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Sole (Self Organized Learning Environments) Terhadap Prestasi Belajar Berbasis HOTs (High Order Thinking Skills). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 45-52.

Sifa, Qolbiyyah. (2022). *Pengaruh model pembelajaran Self organized learning environment (SOLE) berbantu Padlet untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi gerak lurus*. SMA Negeri 5 Depok.

Sugiyono (2009). *Buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta

Sundari, H. (2015). Model-model pembelajaran dan pemerolehan bahasa kedua/asling. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106-117.

Sundari, Hanna. (2015). Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2): 106-117.