

Perbedaan Hasil Belajar IPS Model *Project-Based Learning* Berbasis *Outdoor Study* dengan Konvensional Siswa SMP

Ratna Danarti

SMP Negeri 2 Ponorogo-Jawa Timur
Jl. Jendral Basuki Rahmad 44 Ponorogo. Email: rdanarti@yahoo.co.id

Abstract: The aim of this research is to know the difference of students learning outcomes before and after the implementation of project based learning (PBL) models based on the outdoor study also to know the difference of students learning outcomes between PBL models based on the outdoor study and conventional model in the seventh graders. This research practices experimental quasi research guidelines by using pretest-posttest nonequivalent control group design technique. Subjects of this research are VII A class and VII B of SMP Negeri 2 Ponorogo. The research instruments used are syllabus, learning plan procedure, and the outcomes of learning test. The research shows that PBL models based on the outdoor study runs well as well as the syntaxes, in which students' responds are good. There are differences of social science learning outcomes before and after PBL models based on the outdoor study. There are differences between social studies learning outcomes using PBL models based on the outdoor study and conventional model. PBL models based on the outdoor study succeeds well when learning objectives are oriented on affective (attitudes) and psychomotor (skills). On the other hand, conventional model is better for learning objectives which are oriented on cognitive aspects (knowledge).

Key Words: social studies learning outcomes, project based learning models based on the outdoor study, conventional model

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Project-Based Learning* (PBL) berbasis *Outdoor Study* serta mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas model PBL berbasis *Outdoor Study* dengan konvensional pada siswa kelas VII. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuasi eksperimen dengan menggunakan teknik *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah kelas VII A dan VII B SMP Negeri 2 Ponorogo. Instrumen penelitian yang digunakan berupa silabus, RPP, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran model PBL berbasis *Outdoor Study* dapat berjalan dengan sangat baik sesuai dengan sintak-sintaknya dan respon siswa menunjukkan hasil yang sangat baik juga. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah pembelajaran model PBL berbasis *Outdoor Study*. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS model PBL berbasis *Outdoor Study* dengan model konvensional. Model PBL berbasis *Outdoor Study* berhasil dengan baik ketika tujuan pembelajaran berorientasi pada ranah afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Sedangkan untuk tujuan pembelajaran berorientasi pada ranah kognitif (pengetahuan), model konvensional lebih baik.

Kata kunci: hasil belajar IPS, model *project-based learning* berbasis *outdoor study*, model konvensional

Tujuan pembelajaran IPS adalah mewujudkan manusia agar dapat menggunakan segala kemampuan dirinya untuk menghadapi tantangan hidup yang timbul dalam kehidupan. Kenyataan di lapangan menunjukkan, guru belum sepenuhnya memahami bagaimana menyampaikan materi IPS agar dapat dipahami oleh

siswa dan bagaimana mengaitkan pengetahuan siswa dengan tantangan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS masih diberikan melalui pengalaman membaca atau mendengarkan ceramah guru, tanya jawab, dan penugasan. Hasil penelitian Dirjen Dikdasmen (dalam Arimbawa, dkk., 2013) bahwa pemilihan pem-

belajaran secara konvensional paling banyak dipilih oleh guru IPS di Indonesia adalah ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Alasan pembelajaran konvensional menjadi pilihan adalah pembelajaran ini dianggap yang paling mudah digunakan dan tidak memerlukan persiapan yang rumit. Pembelajaran seperti ini kurang menarik bahkan menimbulkan kebosanan dan pada akhirnya memberikan hasil pembelajaran yang memprihatinkan. Hal ini terbukti, berdasarkan hasil ulangan akhir semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 nilai IPS siswa masih rendah. Oleh karena itu, bila siswa mengalami kegagalan dalam belajar bukan semata-mata kesalahan siswa, tetapi mungkin pemilihan model pembelajaran oleh guru yang kurang sesuai dengan karakteristik materi, siswa dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pembelajaran IPS tidak hanya cukup dengan menggunakan model pembelajaran kreatif dan inovatif yang banyak dikembangkan seperti sekarang ini, namun diperlukan model pembelajaran yang benar-benar memberikan makna bagi siswa. Guru perlu memiliki keterampilan merancang model pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan model pembelajaran perlu bervariasi agar kegiatan pembelajaran dapat merangsang partisipasi dan keaktifan siswa serta bermakna bagi siswa dalam membangun pengetahuannya. Pembelajaran IPS perlu ditunjang dengan media, sumber belajar yang tepat serta siswa dapat mengalami, melihat, dan mengamati segala sesuatu yang terjadi di lingkungannya. "Pembelajaran akan lebih baik, jika subjek belajar mengalami atau melakukannya" (Sardiman, 2010:20).

Pembelajaran dimana siswa mengalami atau melakukannya, dapat diartikan memaksimalkan peran siswa dan mengurangi dominasi guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus menempatkan siswa sebagai fokus dan memberikan kesempatan kepada secara luas untuk berpartisipasi sehingga seluruh dimensi dalam diri siswa dapat ditumbuhkembangkan secara utuh. Sebagai acuan dapat digunakan pilar pendidikan UNESCO tahun 2001, yaitu: 1) belajar untuk tahu (*learning to know*), 2) belajar untuk berbuat (*learning to do*), 3) belajar untuk menjadi diri sendiri (*learning to be*), 4) belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*), dan 5) belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*). Dalam kelima pilar pendidikan tersebut, kegiatan pembelajaran tidak diartikan sekedar transformasi pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran IPS yang sejalan dengan pemikiran ini adalah pembelajaran dengan pendekatan kontekstual.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Pembelajaran *Project-Based Learning* ialah sebuah pembelajaran inovatif, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran pada prinsip dan konsep dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa melakukan investigasi pemecahan masalah dan kegiatan-kegiatan tugas-tugas bermakna, memberi kesempatan pebelajar bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dan menghasilkan produk nyata (Thomas dalam Wena, 2011:145). *Project-Based Learning* (PjBL) bertujuan untuk memantapkan pengetahuan yang dimiliki siswa serta memungkinkan mereka memperluas wawasan pengetahuan mata pelajaran tertentu. Pengetahuan siswa menjadi lebih bermakna dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik, karena pengetahuan akan lebih bermanfaat baginya yaitu untuk mengapresiasi lingkungannya, memahami serta memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Guna memperluas wawasan siswa tentang pengetahuannya serta mampu mengapresiasi lingkungannya, maka kegiatan pembelajaran akan lebih baik jika bersumber dari alam sekitar kehidupan siswa. Siswa diajak langsung pada sumber belajar yang sesungguhnya, yaitu alam dan masyarakat. Hal ini tidak dilakukan di dalam kelas namun kegiatan pembelajaran dilakukan di luar kelas. Pola belajar dengan melakukan pengamatan langsung pada objek yang sesungguhnya ini lazim disebut dengan pembelajaran *Outdoor Study*. Menurut Vera (2012:17) pembelajaran di luar kelas adalah "suatu kegiatan yang melibatkan alam secara langsung untuk dijadikan sebagai sumber belajar".

Pembelajaran di luar kelas atau *Outdoor Study* merupakan upaya untuk mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas yang dapat membawa mereka mengamati lingkungan sekitar, sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga, pendidikan di luar kelas lebih mengacu pada pengalaman dan pendidikan lingkungan yang sangat berpengaruh pada kecerdasan siswa (Vera, 2012:18). Sejalan dengan pemikiran Smith dalam Sumarmi (2012:89-90) yang menyatakan bahwa "studi lapangan mempunyai kekuatan untuk mengaplikasikan ide secara umum yang ada di kelas ke dalam dunia nyata".

Model pembelajaran *Project Based Learning* yang dipadukan dengan pembelajaran *outdoor study* diharapkan memberikan dampak yang besar terhadap hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang

dilakukan oleh Fatchan, dkk (2005) yang dikutip oleh Amirudin (2010) bahwa *Project-Based Learning* lebih bermakna jika dilakukan dengan menggunakan pembelajaran langsung pada objeknya dan bukan objek tiruan. Model *Project Based Learning* yang dipadukan dengan *Outdoor Study* dapat diimplementasikan secara kontekstual sejalan dengan konteks kewilayahan tempat siswa berada.

Menurut Mouround dalam Wena (2011:147) mengemukakan lima kelebihan dari implementasi *Project Based Learning*, yaitu: 1) *increased motivation*, meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) *increased problem-solving ability*, meningkatkan kecakapan siswa dalam pemecahan masalah, 3) *improved library research skills*, meningkatkan keterampilan memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, 4) *increased collaboration*, meningkatkan semangat dan keterampilan berkolaborasi/bekerjasama, 5) *increased resource management skills*, meningkatkan keterampilan dalam manajemen sumber daya. Sedangkan kekurangan model *Project Based Learning* menurut Mouround dalam Wena (2011:147) adalah sebagai berikut: 1) kurikulum yang berlaku di negara kita belum menunjang pembelajaran proyek, 2) organisasi bahan pelajaran, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran proyek sukar dan memerlukan keahlian khusus dari guru, 3) pemecahan masalah kehidupan dalam banyak masih memerlukan sumbangan dari spesialisasi atau disiplin ilmu setiap bidang studi sekalipun diajarkan terpisahkan dari masalah kehidupan nyata, 4) memilih topik yang tepat sesuai kebutuhan siswa, cukup fasilitas dan sumber belajar, bukanlah pekerjaan yang mudah.

Outdoor study mempunyai hubungan dengan pengembangan intelektual (kognitif) siswa (Sumarmi, 2012:89). *Outdoor study* mempunyai kekuatan untuk mengaplikasikan ide secara umum di kelas ke dalam dunia nyata, dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, kemampuan afektif, dan juga nilai. Ada beberapa kelebihan *Outdoor Study*, yaitu: a) mendorong motivasi belajar; b) menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan; c) mengasah aktifitas fisik dan kreativitas; d) menciptakan media pembelajaran yang konkrit; e) meningkatkan penguasaan keterampilan dasar, sikap, dan apresiasi; f) meningkatkan keterampilan sosial; g) mendorong siswa menguasai keterampilan studi dan budaya kerja; h) mendorong siswa menguasai keterampilan bekerja kelompok; i) mengembangkan sikap mandiri; j) meningkatkan hasil belajar yang permanen pada otak; k) tidak memerlukan banyak peralatan; l) meningkatkan keterampilan intelektual; m) mendekatkan hubungan emosional an-

tara guru dan murid; dan n) mengarahkan sikap mencintai lingkungan sekitar (Vera, 2012:28)

Berdasarkan latar belakang maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* serta mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* dengan konvensional.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk eksperimen semu (*quasi experimental design*), yaitu jenis penelitian dimana peneliti dapat melakukan pengendalian dan tindakan secara penuh. Penelitian dilakukan untuk memperoleh gambaran secara nyata mengenai perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang mendapatkan pembelajaran model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* dengan siswa yang melakukan proses pembelajaran konvensional.

Desain penelitian dengan teknik *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Teknik ini dilakukan dengan memberikan pretest, perlakuan, dan posttest pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pretest dan posttest tanpa perlakuan (Sugiono, 2010:116). Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran, sedangkan posttest diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ponorogo, kelas VII A sejumlah 31 siswa merupakan kelas subjek kelompok kontrol (model konvensional) dan kelas VII B sejumlah 32 siswa merupakan kelas eksperimen (model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study*). Pertimbangan pemilihan kelas ini bahwa siswa di kelas tersebut memiliki karakteristik yang relatif sama, memiliki kemampuan akademik yang relatif sama, dan merupakan kelas dengan program sama, serta diajar oleh guru yang sama.

Instrumen penelitian ini berupa silabus, RPP, dan tes hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Materi untuk kelas eksperimen dengan kelas kontrol sama, yakni Kompetensi Dasar 6.4 "Mengungkap Gagasan Kreatif dalam Tindakan Ekonomi untuk Mencapai Kemandirian dan Kesejahteraan". Pada kelas eksperimen diajarkan dengan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study*, sedang-

kan kelas kontrol diajarkan dengan model konvensional. Lembar observasi dan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Project-Based Learning* berbasis *Outdoor Study*.

Hasil belajar ranah kognitif berupa soal *essay/uraian* yang disesuaikan dengan materi dan mengacu pada tujuan pembelajaran. Rentang skor 0-10, skor tertinggi 10 dan terendah 0. Hasil belajar ranah afektif diukur dengan menggunakan penilaian skala sikap berupa pernyataan-pernyataan berkaitan dengan sikap siswa terhadap materi kreativitas. Jumlah penilaian afektif sebanyak 25 item, skor untuk pernyataan positif dalam skala 4-1, skor 4 (sangat setuju), skor 3 (setuju), skor 2 (tidak setuju), dan skor 1 (sangat tidak setuju). Adapun skor pernyataan negatif dalam skala 1-4, skor 1 (sangat setuju), skor 2 (setuju), skor 3 (tidak setuju), dan skor 4 (sangat tidak setuju). Hasil belajar ranah psikomotor diukur berdasarkan uji petik kerja berupa penilaian perencanaan bisnis singkat dan penilaian produk hasil kreativitas siswa. Setiap kriteria diberi skor dalam skala 1-5.

Pengujian hipotesis dalam penelitian dilakukan menggunakan *t-test (paired samples t-test, independent samples t-test)*. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5% atau 0,050. Penghitungan analisis data diselesaikan dengan bantuan program *SPSS 20 for Windows*.

HASIL

Hasil keterlaksanaan pembelajaran mencerminkan langkah-langkah pembelajaran yang tertuang dalam RPP. Pencapaian keterlaksanaan pada kelas konvensional sebesar 94,54% sedangkan kelas eksperimen sebesar 95,37%. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang ada dalam RPP, baik pada model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* dan konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* dan konvensional dilaksanakan dengan sangat baik.

Hasil angket respon siswa menunjukkan, rata-rata minat siswa terhadap pembelajaran IPS sebesar 85,95%. Sebesar 87,55% siswa merasakan ada kegunaan mempelajari IPS. Minat siswa terhadap IPS dengan Model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* sebesar 81,26%. Sebesar 89,10% siswa merasakan kegunaan mengikuti pembelajaran IPS dengan Model *Project Based Learning* berbasis

Outdoor Study. Sebagian besar siswa memiliki minat dan merasakan manfaat Mata Pelajaran IPS serta pembelajaran IPS dengan Model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study*.

Hasil belajar siswa pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* pada ranah kognitif sebesar 56,45 dan nilai *posttest* sebesar 80,30. Rata-rata nilai *pretest* pada ranah afektif sebesar 77,87 dan nilai *posttest* sebesar 83,81. Rata-rata nilai *pretest* pada ranah psikomotor sebesar 63,06 dan nilai *posttest* sebesar 71,29. Rata-rata hasil belajar pada saat *pretest* sebesar 66,42 dan *posttest* sebesar 77,06. Sedangkan rata-rata *gains score*, yakni skor yang diperoleh dari selisih antara nilai *posttest* dengan *pretest* sebesar 10,65. Sedangkan kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* pada ranah kognitif sebesar 56,09 dan nilai *posttest* sebesar 79,33. Rata-rata nilai *pretest* pada ranah afektif sebesar 77,47 dan nilai *posttest* sebesar 85,97. Rata-rata nilai *pretest* pada ranah psikomotor sebesar 62,94 dan nilai *posttest* sebesar 87,45. Rata-rata hasil belajar pada saat *pretest* sebesar 66,13 dan *posttest* sebesar 85,22. Sedangkan rata-rata *gains score*, yakni skor yang diperoleh dari selisih antara nilai *posttest* dengan *pretest* sebesar 19,09.

Hasil pengujian hipotesis mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* ada perbedaan yang signifikan. *Mean* hasil belajar siswa sebesar 19,094. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 19,094 antara sebelum dan sesudah pembelajaran model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study*.

Pengujian hipotesis kedua dengan menggunakan uji *Independent Samples T Test*. Uji ini untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Kelompok sampel yang dimaksud adalah kelompok eksperimen dengan kontrol. Jika ada perbedaan, rata-rata manakah yang lebih tinggi. Berdasarkan hasil uji statistik dapat diketahui bahwa jumlah (N) siswa kelas eksperimen sebanyak 32 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 31 siswa. Rata-rata *gains score (mean)* pada kelas eksperimen sebesar 19,09 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 10,65. Hal ini berarti *mean gains score* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan uji *t-test* menunjukkan *p value* sebesar 0,000 ($< 0,050$), artinya bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata *gains score* kelas eksperimen dengan rata-rata *gains score* kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* dengan konvensional. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* lebih baik/lebih tinggi dibandingkan dengan model konvensional.

PEMBAHASAN

Perbedaan Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah Penerapan Model *Project-Based Learning* Berbasis *Outdoor Study*

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini menunjukkan ada perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study*. Perbedaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* lebih tinggi/lebih baik dari pada sebelum penerapan. Hasil penelitian ini mendukung gagasan rasional, bahwa model pembelajaran yang baik diharapkan dapat membelajarkan siswa dengan baik pada semua kelompok siswa. Sejalan dengan pendapat Nasution (1998), Winkel (1998), dan Usman (1996) dalam Irwandi (2007) bahwa apabila siswa memiliki tingkat pemahaman konsep awal berbeda kemudian diberikan pengajaran yang sama, maka hasil belajar akan berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya.

Hasil belajar sebelum pembelajaran yang dicapai oleh siswa merupakan pengetahuan awal tentang materi yang diajarkan, dimana pengetahuan awal tersebut memiliki posisi yang penting dalam mengembangkan pengetahuan mereka nantinya. Hal ini didukung oleh pendapat Piaget dalam Irwandi (2007) yaitu dalam belajar terjadi organisasi dan adaptasi. Adaptasi dilakukan dengan asimilasi dan akomodasi. Proses asimilasi siswa menggunakan struktur yang sudah ada atau pengetahuan yang sudah ada pada siswa dalam mengadakan respon terhadap tantangan lingkungan, sedangkan dalam proses akomodasi siswa memerlukan modifikasi struktur yang ada untuk untuk tujuan yang sama.

Melalui pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* siswa akan memiliki keyakinan atas usaha atau proses penemuan mereka, sehingga mereka memiliki kepercayaan dalam diri untuk menuangkan gagasan serta pemahaman mereka melalui proyek yang mereka kerjakan. Hal ini didasari oleh pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* memberikan kesempatan kepada sis-

wa untuk mengkonstruksi pengetahuan awal mereka dengan pengetahuan baru yang diperolehnya dengan cara memberikan pengalaman langsung dengan objek atau lingkungan belajarnya. Pengetahuan yang mereka dapatkan tidak semata-mata merupakan pemberian guru, melainkan dengan cara bagaimana dia membentuk suatu ide, konsep, maupun pengetahuan.

Hal ini sesuai dengan paham konstruktivistik yang menyatakan bahwa: pengetahuan bukanlah gambaran dari dunia kenyataan yang ada, pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang. Seseorang membentuk skema, kategori, konsep, dan struktur pengetahuan yang diperolehnya untuk pengetahuan (Battencaourt dalam Nurvita, 2011). Sejalan dengan pendapat yang diungkapkan Sears dan Hersh (2002) bahwa pembelajaran kontekstual sebagai pembelajaran yang memungkinkan proses menggunakan kecakapan dan kemampuan akademik dari berbagai konteks di kelas dan di luar kelas untuk memecahkan masalah dunia nyata secara perorangan dan berkelompok.

Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* mengajarkan siswa belajar melalui proses, bukan merupakan hasil yang diperoleh secara seketika. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh sedikit demi sedikit, berangkat dari pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Belajar merupakan pengaitan pengetahuan baru pada struktur kognitif yang sudah dimiliki si pembelajar (Degeng dalam Riyanto, 2011:5). Belajar akan menghasilkan perubahan tingkah laku yang secara relatif tetap dalam berpikir, merasa, dan melakukan pada peserta didik. Perubahan terjadi sebagai hasil latihan dan pengalaman (Sagala, 2008:53).

Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* yang didasarkan pada pendekatan kontekstual, merupakan pembelajaran yang memberikan gambaran kemajuan belajar siswa yang diukur dari proses, kinerja, dan produk, berbasis pada prinsip *authentic assessment*. Guru dapat menyediakan pembelajaran dalam situasi yang nyata dengan objek yang nyata pula sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang bersifat permanen. Pembelajaran ini memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih kolaboratif, siswa terlibat secara aktif menyelesaikan proyeknya secara mandiri dan bekerja sama dengan kelompok. Hal ini didukung oleh pendapat Johnson dalam Nurhadi, dkk. (2004:13) bahwa pembelajaran kontekstual menekankan pada: 1) pemecahan masalah, 2) kebutuhan siswa terjadi diberbagai konteks, 3) mengontrol dan me-

ngarahkan siswa menjadi pebelajar yang mandiri, 4) dibangun melalui kerjasama dan aktivitas kelompok, 5) guru sebagai fasilitator, pelatih, dan pembimbing akademis dalam mendorong siswa untuk melakukan kerjasama dalam belajar, dan 6) menggunakan penilaian otentik.

Keberhasilan penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rais (2010) dalam penelitiannya pada mahasiswa jurusan teknik mesin. Menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan prestasi akademik dan ketrampilan motorik mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning*. Penelitian Ozdemir (2006) pada siswa kelas VII membuktikan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu ada perbedaan sikap terhadap materi geometri sebagai hasil pembelajaran kontekstual. Penelitian dengan menerapkan pembelajaran berbasis *Outdoor Study* yang dilakukan oleh Halek (2011) dan Nugroho (2012) pada mata pelajaran Biologi menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

Penerapan *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* menjadi sangat penting dalam proses belajar mengajar IPS secara kontekstual guna meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran ini akan membantu siswa kelak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat. Pembelajaran ini selaras dengan tujuan pembelajaran IPS yang dikemukakan oleh Jarolimeck (1990:6-8) yang meliputi aspek-aspek: 1) pengetahuan (*knowledge*) yang berkaitan dengan pengetahuan dan informasi tentang dunia dan kehidupan, 2) sikap dan nilai (*attitude and value*), yaitu suatu dimensi yang berkenaan dengan pemberian bekal mengenai dasar-dasar nilai masyarakat yang akan menjadi orientasi dirinya dalam kehidupan mereka di masa yang akan datang, 3) keterampilan (*skills*). Aspek keterampilan ini secara garis besar meliputi; keterampilan sosial (*social skills*); keterampilan belajar dan kebiasaan kerja (*study skills and work habits*); keterampilan bekerja kelompok (*group work skills*) dan keterampilan intelektual (*intelektual skills*).

Perbedaan Hasil Belajar IPS pada Kelas Model PBL Berbasis *Outdoor Study* dengan Model Konvensional

Hasil uji hipotesis menunjukkan ada perbedaan hasil belajar IPS antara kelas model *Project Based*

Learning berbasis *Outdoor Study* dan kelas model konvensional. Adanya perbedaan ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* lebih baik dari pada model konvensional. Perbedaan ini dikarenakan melalui pembelajaran model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* siswa mendapatkan pengalaman langsung, menggali apa yang ingin diketahui berdasarkan objek nyata di lapangan, siswa dilibatkan secara penuh dalam kegiatan pembelajaran, dan berkolaborasi dengan siswa lain.

Sesuai dengan teori konstruktivistik agar siswa mampu menemukan ide, memahami konsep, dan prinsip baru maka siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasi informasi secara kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan tersebut tidak sesuai lagi. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha sungguh-sungguh, serta menemukan ide ide. Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif dan melatih siswa bersosialisasi bekerja dalam satu kelompok untuk menyelesaikan proyek yang berdasarkan sumber belajar yang nyata. Siswa tidak hanya melihat, mendengar dari guru namun mereka mendapatkan pengetahuan dari sumbernya langsung dan sekaligus melakukannya (*learning to do*). Sesuai dengan pandangan yang dikemukakan oleh Dewey (dalam Nurhadi dkk., 2004:8) bahwa siswa akan belajar dengan baik apabila sesuatu yang mereka pelajari berhubungan dengan yang telah mereka ketahui, serta proses belajar akan produktif jika siswa terlibat aktif dalam proses belajar di sekolah.

Perbedaan hasil belajar kedua model ini disebabkan karena adanya perlakuan yang berbeda pada setiap tahap kegiatan. Kegiatan pada model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study*, akan meningkatkan pemahaman konsep, generalisasi, maupun analisis terhadap suatu permasalahan dalam proses belajarnya serta mereka melakukannya sehingga hasil belajar siswa lebih baik. Pada pembelajaran konvensional siswa sebagai subjek yang pasif, hanya menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru (*transfer knowledge*), siswa tidak mendapat pengalaman langsung dari sumber asli dan hanya memperoleh dari buku maupun informasi guru.

Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu,

karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* yang memberi dampak langsung pada pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (hasil belajar). “Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki oleh siswa setelah pengalaman belajarnya” (Sudjana, 2010:5). Hasil belajar psikomotor hasilnya tampak pada saat proses belajar-mengajar berlangsung dan ada pula yang baru tampak kemudian setelah pengajaran diberikan (Sudjana, 2010:33).

Melalui kegiatan proyek yang bersumber pada objek nyata, siswa akan memperoleh pengalaman langsung bagaimana mengembangkan kreativitas dan merasakan manfaat menjadi orang yang kreatif. Pengalaman belajar ini selaras teori yang dikemukakan oleh Dale, Kerucut Pengalaman Dale (*Dales's Cone of Experience*), bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik apabila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Arsyad, 2006:33).

Gear (dalam Wena, 2011:145) menyatakan bahwa pembelajaran proyek berpotensi untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Pernyataan ini telah terbukti berdasarkan hasil penelitian Munawaroh, dkk (2012), hasil belajar siswa model pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi. Demikian pula hasil penelitian Susanti dan Muchtar (2008) bahwa dengan penerapan pendekatan *Project Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa, nilai posttest siswa pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol.

Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* siswa menjadi terbiasa untuk dan mengasah rasa keingintahuan yang semakin besar. Peka terhadap apa yang ada di sekelilingnya, dan memahami mereka bahwa apa yang ada disekelilingnya merupakan sumber belajar dan pengetahuan bagi mereka. Pembelajaran ini sesuai dengan perkembangan siswa pada usia remaja. Pada usia ini anak memiliki rasa ingin tahu yang besar. Remaja berada pada batas peralihan kehidupan dari anak menuju dewasa. Mappiare (dalam Trianto, 2012:24) menyebutkan bahwa masa remaja berlangsung antara umur 12-21 tahun bagi wanita dan 13-23 tahun

bagi pria. Karakteristik yang muncul pada masa perkembangan ini ditandai hal berikut: 1) emosional tinggi; 2) keadaannya tidak stabil; 3) sangat sugestibel; 4) mencari identitas diri; 5) pergaulan dengan sebaya menjadi amat kuat (aktivitas kelompok); 6) tertarik dengan lawan jenis; 7) bersifat kritis; 8) berkeinginan besar mencoba segala hal yang belum diketahuinya; 9) seringkali mengadakan pertentangan; 10) keinginan menjelajah alam sekitar yang lebih luas; dan 11) menghayal dan berfantasi (Trianto, 2012:25). Melalui pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* akan mendorong (memotivasi) siswa untuk belajar lebih banyak dan mengeksplorasi dunia tempat mereka berada, membuat daya nalar atau pemikiran siswa dapat berkembang.

Perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, disebabkan siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa kurang mendapat kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka. Hal inilah yang membedakan antara model pembelajaran konvensional dengan model PBL berbasis *Outdoor Study*. Mouround (dalam Wena, 2011:147) menyatakan bahwa lima kelebihan implementasi *Project Based Learning*, yaitu: 1) *Increased motivation*, meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) *Increased problem-solving ability*, meningkatkan kecakapan siswa dalam pemecahan masalah, 3) *Improved library research skills*, meningkatkan keterampilan memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, 4) *Increased collaboration*, meningkatkan semangat dan keterampilan berkolaborasi/bekerjasama, 5) *Increased resource management skills*, meningkatkan keterampilan dalam manajemen sumber daya. Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh *American Institutes for Research* (AIR) dalam Halek (2011) menunjukkan hasil bahwa dengan *outdoor study*: 1) siswa menunjukkan kenaikan skor akademik dalam sains dan pelajaran lainnya; 2) siswa termotivasi untuk melanjutkan karir di bidang sains; 3) siswa menunjukkan tanggung jawab terhadap lingkungan; 4) siswa memperlihatkan kenaikan kompetensi belajar; 5) siswa memperlihatkan peningkatan minat terhadap *science*.

Keberhasilan penggunaan strategi didukung pendapat Bruner dalam Nurvita (2011) bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai jika siswa terlibat secara aktif dalam perolehan konsep-konsep dan prinsip, melakukan eksperimen-eksperimen, serta berusaha mencari dan menemukan pemecahan masalah sehingga menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna bagi siswa. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Amirudin, dkk (2010) menunjuk-

kan pembelajaran kontekstual melalui *Outdoor Study* dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Aktivitas dan kreativitas yang naik diikuti oleh hasil belajar yang semakin meningkat. Hutasuht (2010) dalam penelitiannya memaparkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan motivasi belajar dan diikuti peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Hal lain yang mendukung keberhasilan Model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* adalah bahwa pembelajaran siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Dalam kerja kelompok siswa yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberitahu yang belum tahu, yang cepat menangkap mendorong temannya yang lambat, yang punya gagasan/ide segera memberikan usul. Dalam kelompok, siswa bersedia berbicara dan berpendapat, mendengarkan pendapat orang lain, dan berkolaborasi membangun pengetahuan secara bersama (kelompok) lebih baik dibandingkan dengan belajar sendiri (Siswanto, 2012).

Temuan pada penelitian ini adalah tidak terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* dengan konvensional. Temuan ini menunjukkan rata-rata hasil belajar ranah kognitif pada kelas konvensional relatif lebih tinggi. Hasil ini tidak sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sumarmi (2012:89) bahwa *Outdoor Study* mempunyai hubungan dengan pengembangan intelektual (kognitif) siswa. Demikian pula hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Insyasiska (2013) pada mata pelajaran Biologi, membuktikan bahwa kemampuan kognitif siswa yang mendapat pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi 28,9% daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional.

Kondisi tersebut bukan berarti penggabungan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* kurang baik. Berdasarkan rata-rata diperoleh kecenderungan siswa yang diajar dengan konvensional lebih baik dari model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study*. Hal ini dapat dipahami bahwa siswa belum terbiasa belajar IPS dengan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study*. Siswa terbiasa belajar dengan selalu dibimbing penuh oleh guru, sedangkan pada *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* proses identifikasi, pemecahan masalah sampai pengambilan simpulan dilakukan oleh siswa.

Faktor lainnya adalah struktur kurikulum di Indonesia yang belum menunjang sepenuhnya terhadap

pembelajaran proyek ditambah lagi kurangnya pemahaman guru terhadap pembelajaran kontekstual. Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* menuntut keahlian dan ketekunan guru dalam merancang semua kegiatan pembelajaran. Dari beberapa faktor tersebut di atas menyebabkan guru enggan untuk menerapkan model ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Mouround (dalam Wena, 2011:147) bahwa kurikulum yang berlaku belum menunjang pembelajaran proyek; organisasi bahan pelajaran, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran proyek sukar dan memerlukan keahlian khusus dari guru; pemecahan masalah kehidupan dalam banyak masih memerlukan sumbangan dari spesialisasi atau disiplin ilmu dari setiap bidang studi sekalipun diajarkan terpisahkan dari masalah kehidupan nyata; memilih topik yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, cukup fasilitas dan sumber-sumber belajar, bukanlah pekerjaan yang mudah.

Berdasarkan temuan tersebut di atas, menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* pada siswa kelas VII cocok digunakan untuk materi yang berorientasi pada ranah afektif dan psikomotor, sedangkan model konvensional cocok untuk materi yang berorientasi pada ranah kognitif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* dapat terlaksana dengan baik sesuai sintak model pembelajaran. Respon siswa terhadap model pembelajaran tersebut juga sangat baik. Tahapan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* meliputi: *planning*, *creating*, dan *processing*. Respon siswa terhadap model pembelajaran sangat baik. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study*. Hasil belajar siswa setelah penerapan *Project-Based Learning* berbasis *Outdoor Study* lebih baik dari pada sebelum pelaksanaan. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada kelas model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* dengan konvensional. Hasil belajar siswa pada model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* lebih baik dari pada model konvensional. Model *Project Based Learning* berbasis *Outdoor Study* berhasil dengan baik ketika tujuan pembelajaran berorientasi pada ranah afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Sedangkan un-

tuk tujuan pembelajaran yang berorientasi pada ranah kognitif (pengetahuan), model konvensional lebih baik.

Saran

Saran bagi guru, 1) Sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan kemampuan profesionalnya sebagai guru, maka hendaknya guru menerapkan model-model pembelajaran kontekstual secara aktif dan kreatif, 2) pemilihan model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi, siswa, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, 3) sejalan dengan pelaksanaan Kurikulum 2013 maka model pembelajaran proyek disarankan untuk menjadi salah satu model pembelajaran, maka hendaknya guru dapat mengelola waktu, bahan pelajaran, dan persiapan yang cukup serta perlu membangun komitmen yang kuat dengan siswa. Bagi sekolah disarankan mengambil kebijakan-kebijakan dengan mengedepankan pemanfaatan dan pengembangan model pembelajaran yang bersifat kontekstual, yakni pembelajaran yang aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, dan menarik Untuk peneliti lanjut disarankan untuk melakukan penelitian dengan kompetensi dasar lain yang mempunyai karakteristik konten dan subjek berbeda dengan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amirudin, A. Fatchan, A. dan Sumarmi. 2010. *Pengembangan Pembelajaran Kontekstual Melalui Outdoor Study Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Siswa Pada Materi Geografi (Suatu Implementasi dan Desiminas)*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Malang: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang.
- Arimbawa, P. dan Sadia, I. W., dan Tika, I. N. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (MPBP) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Sehari-hari Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA. Jurnal (3), (Online), (<http://ejournal.undiksha.ac.id>), diakses 22 Januari 2014.
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Halek, D. 2011. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Investigasi Kelompok Berbasis Outdoor Study Untuk meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lingkungan Hidup Untuk Pembangunan Berkelanjutan Kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Ternate*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.
- Hutasuhut, S. 2010. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Pembangunan pada Jurusan Manajemen FE UNIMED. *Pekbis Jurnal* (2), (Online), (www.unimed.ac.id), diakses 27 Februari 2013.
- Insyasiska, D. 2013. *Pengaruh PjBl Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi di SMAN 1 Batu*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Irwandi. 2007. *Pengaruh Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Bio melalui Strategi Inkuiri dan Masyarakat Belajar pada Siswa dengan Kemampuan Awal Berbeda terhadap Kecakapan Hidup, Minat, dan Hasil Belajar Kognitif di SMA Negeri Kota Bengkulu*. Disertasi: tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Jarolimeck, J. 1999. *Social Studies in Elementary Education*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Munawaroh, R. dkk. 2012. *Penerapan Model Project Based Learning dan Kooperatif Untuk Membangun Empat Pilar Pembelajaran Siswa SMP*. Laporan Penelitian. (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>), diakses 23 Maret 2013.
- Nugroho, D. S. 2012. *Penerapan Pembelajaran Di Luar Kelas (Outdoor Learning) dengan Media Bangun Ruang Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Semester 2 SMPN 2 Geyer Tahun Ajaran 2011/2012 (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIII B SMPN 2 Geyer)*. Tesis tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nurhadi, Yasin, B., dan Senduk, A. G. 2004. *Pembelajaran Konstektual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Nurvita. 2011. *Perbedaan Kemampuan Menyusun Laporan Karya Ilmiah dan Hasil Belajar dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Melalui Observasi Lapangan dan Diskusi Kelompok Mahasiswa Geografi FKIP Universitas Tadulako*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ozdemir, E. (2006). *An Investigation On The Effect of Project Based Learning on Students' Achievement in and Attitude Towards Geometry*. (<http://www.tojned.net/tojnedv01i04-01.pdf>), (Online), diakses 19 Januari 2013.

- Rais. Muh. 2010. *Model Project Based-Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa*, (Online), (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/viewFile/129/123>), diakses 7 September 2012.
- Riyanto, Y. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sagala, S. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Searce, S. and Hears. 2002. *Contextual Teaching and Learning (a Primer for Effective Instruction)*, (Online), USA: Phi Delta Kappa Educational Foundation, diakses 2 Januari 2012.
- Siswanto, J. 2012. Compact Disk Online (CD-O) Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Fisika Ber-basis Proyek. Ringkasan Hasil Penelitian. *JP2F*, (Online), Volume 2 Nomor 1 1 April 2011, diakses 7 Agustus 2013.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarmi. 2012. *Model-model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publisher.
- Susanti, E. dan Muchtar, Z. 2008, Pengaruh Pendekatan Project Based Learning Untuk Pembelajaran Kimia Koloid Terhadap Hasil Belajar di SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika & Sains*, (Online), Vol 3 (2), (<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/3208106116.pdf>), diakses 7 September 2012.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresive: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Vera, A. 2012. *Outdoor Study*. Jakarta: Diva Press.
- Wena, M. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.