



## Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning Di SD

Rizki Siddiq Nugraha<sup>1</sup>, Sumardi<sup>2</sup>, Ghullam Hamdu<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

rizki.siddiq.nugraha@student.upi.edu, sumardi@upi.edu, ghullamh2012@upi.edu

Diterima 10 Maret 2017; Direview 15 April 2017; Diterima 5 Juni 2017

Diterbitkan online 17 Juni 2017

### Abstract

*Design of learning in some primary schools in Tasikmalaya city still using conventional methods. This causes less meaningful learning. The aimed of the research is to produce product design of thematic learning based on outdoor learning in primary school. The research used methods of research and development design based research by using research stage of Reeves model. Data collected by interview, documentation study, observation, and questionnaires. Location of the study in four primary schools in Tasikmalaya city. The results showed that the design of learning that has been developed is valid, practical, and usable. Demonstrated the validity of the result of validation by expert validator, and used of the test results as much as two times with four meetings. Positive response from students. Teacher's response to trials stated is good, easily understood, and can be used in primary school. Design of thematic learning based on outdoor learning be used as an alternative by the teachers for the learning process that develops curiosity of the students and provides immediate experiences for students.*

**Keywords:** *design of learning, outdoor learning.*

### Abstrak

Desain pembelajaran di beberapa sekolah dasar kota Tasikmalaya masih menggunakan metode konvensional. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran kurang bermakna. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menghasilkan produk desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* di Sekolah Dasar, agar pembelajaran lebih bermakna. Penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *design based research* dengan menggunakan tahapan penelitian model Reeves, yaitu: 1) identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif; 2) mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle*, yang ada dan inovasi teknologi; 3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis; 4) refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, studi dokumentasi, observasi dan kuesioner. Lokasi penelitian di empat sekolah dasar di kota Tasikmalaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang telah dikembangkan valid, praktis dan dapat digunakan. Kevalidan ditunjukkan dari hasil validasi oleh validator ahli, dan keterpakaian dari hasil uji coba sebanyak dua kali uji coba dengan empat kali pertemuan. Respon siswa positif. Respon guru pada uji coba menyatakan bagus, mudah dipahami dan dapat digunakan di sekolah dasar. Desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* ini dapat dijadikan alternatif oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran yang mengembangkan rasa ingin tahu yang dimiliki siswa dan dalam proses pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung bagi siswa.

**Kata kunci:** *desain pembelajaran, outdoor learning.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru. Pembelajaran akan berjalan optimal apabila guru sebelum pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu merancang desain pembelajaran, menentukan sumber bahan ajar, media, dan evaluasi yang akan digunakan.

Pada umumnya keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh kualitas rancangan desain pembelajaran. Desain pembelajaran tersebut memberikan gambaran proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Gagne (dalam Wiyani, 2013, hlm. 22) mengungkapkan “desain pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar peserta didik yang mana proses belajar

tersebut memiliki tahapan jangka pendek serta tujuan jangka panjang”.

Rancangan desain pembelajaran perlu memperhatikan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa diarahkan untuk aktif. Hal ini sesuai dengan pendekatan saintifik yang digunakan dalam kurikulum 2013 dengan menerapkan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan tema. Sukini (2012, hlm. 62) menyatakan tentang karakteristik pembelajaran tematik, yakni “berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, bersifat luwes/fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain”.

Berdasarkan dari karakteristik pembelajaran tematik, proses pembelajaran harus berorientasi kepada aktivitas siswa, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator. Sejalan dengan pendapat Djahiri (dalam Kunandar 2011, hlm. 293) bahwa prinsip utama dalam proses pembelajaran “...adanya proses keterlibatan seluruh atau sebagian besar potensi diri siswa (fisik dan non fisik) dan kebermanaan bagi diri...”. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang hanya menggunakan metode konvensional berupa dominasi penggunaan metode ceramah. Sehingga pembelajaran berpusat pada guru.

Maka, desain pembelajaran yang dirancang untuk pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa mendapatkan pengalaman langsung dan menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari serta kegiatan belajar yang menyenangkan.

Dalam hal ini peneliti menggunakan pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning*. *Outdoor learning* berarti pembelajaran di luar ruangan. Hal ini memberi kesempatan luas kepada siswa untuk melakukan pengamatan, menanya, menganalisis, dan membuat kesimpulan

sehingga rasa keingintahuan siswa dapat terjawab.

Pembelajaran tematik yang mengutamakan pada pemberian pengalaman secara langsung kepada siswa akan memberikan kebermaknaan pembelajaran. Desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* memfasilitasi siswa untuk melakukan pengamatan langsung terhadap obyek dan situasi nyata serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran tematik.

## METODE PENELITIAN

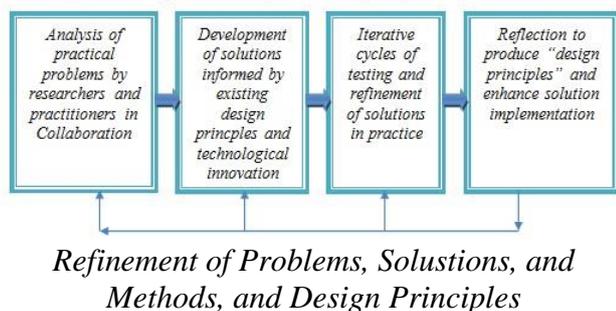
Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Design Base Research*. Pengertian *Design Based Research* (DBR) menurut Plomp (2007, hlm. 2) *design research* adalah

*“to design / develop an intervention (such as programmes, teaching-learning strategies and materials, products and systems) with the aim to solve a complex educational problem and to advance our knowledge about the characteristics of these interventions and the processes to design and develop them.”*

Artinya, *Design research* adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam masalah pendidikan, yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut dan proses untuk perancangan dan pengembangan pendidikan.

Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik garis besar bahwa *Design Based Research* bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran yang berfokus pada solusi bagi permasalahan yang ada. Untuk itu, *Design Based Research* merupakan metode penelitian yang relevan untuk mengembangkan kualitas desain pembelajaran karena mampu menjembatani perkembangan teori dan praktik.

Langkah-langkah penelitian *Design Base Research* menurut Reeves (dalam Herrington, McKenney, dkk., 2007) sebagai berikut:



**Gambar 1**

Langkah-langkah Penelitian *Design Based Research*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap mengidentifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif yaitu melakukan studi pendahuluan ke empat sekolah dasar yang menggunakan kurikulum 2013 di Kota Tasikmalaya. Wawancara dan studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan informasi terkait penggunaan desain pembelajaran di Sekolah Dasar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mulai mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi. Adapun pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* pada subtema manfaat energi untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar sejumlah dua pembelajaran. Selanjutnya pada tahap ketiga, peneliti melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis. Pengujian dilakukan secara internal dan eksternal. Untuk uji internal dilakukan kepada dua dosen ahli yang berkompeten di bidangnya. Sedangkan untuk uji eksternal dilakukan kepada subyek penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Tahap terakhir yaitu refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis, pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap desain pembelajaran yang

telah dikembangkan. Kekurangan yang ditemukan selama proses uji coba akan dijadikan sebagai solusi untuk perbaikan sampai dihasilkan produk yang benar-benar layak untuk digunakan.

Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar, yaitu SDN Sukamulya dan SDN Rancabendem, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya. Subyek sumber data penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas IV. Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan observasi terhadap video proses pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Milles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014, hlm. 246) yang terdiri dari tiga tahapan kegiatan, yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi). Analisis data dilakukan dengan cara menganalisis hasil kuesioner dan observasi terhadap video kegiatan pembelajaran. Hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk uraian teks yang bersifat deskriptif dan dalam bentuk tabel. Setelah data disajikan, kemudian peneliti menarik kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* di sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Identifikasi Penggunaan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah yang dilakukan oleh peneliti dan praktisi, ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran perlu dipersiapkan dengan optimal. Persiapan yang harus ada adalah minimal adanya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Dengan adanya rancangan desain pembelajaran yang tertulis dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, maka pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Chatib (2014, hlm. 192) menyatakan bahwa "kualitas pembelajaran seorang guru, jika diawali dengan membuat *lesson plan* (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) akan berbeda

dibandingkan dengan guru yang tidak melakukan persiapan *lesson plan* (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebelumnya.” Dengan demikian, untuk menciptakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang berkualitas dan sesuai dengan yang diharapkan, maka sebelum pembelajaran dimulai, seorang guru perlu mempersiapkan desain pembelajaran yang akan dilakukan saat di kelas.

Potensi lain yang ditemukan dari hasil analisis adalah pembelajaran dengan adanya proses mengamati dan menguji coba atau praktik saat pembelajaran, akan mendorong siswa untuk bertanya. Siswa sebagai manusia mempunyai fitrah untuk mengetahui berbagai hal.

Hal berikutnya yang menjadi potensi adalah pada kegiatan mengamati dan uji coba atau praktik perlu menggunakan benda-benda yang konkret dan perlu memanfaatkan lingkungan sekitar. Dengan demikian, pembelajaran akan bermakna dan siswa dapat menemukan sendiri konsep dengan tetap mendapat bimbingan dari guru. Dalam konteks pembelajaran kurikulum 2013, Abidin (2014, hlm. 17) menyatakan bahwa “siswa dibiasakan untuk beraktivitas melakukan penelitian, pengamatan, eksperimen, observasi maupun pengumpulan informasi dari berbagai sumber melalui kegiatan wawancara atau kegiatan sejenisnya”. Untuk itu, pengetahuan akan lebih bermakna manakala dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa.

## **2. Bentuk Rancangan Desain Pembelajaran Tematik Berbasis *Outdoor Learning* di Sekolah Dasar pada Subtema Manfaat Energi**

Dari hasil identifikasi dan analisis masalah, maka diperlukan persiapan pembelajaran yang optimal agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru berkualitas. Pada proses pembelajarannya juga harus melibatkan aktivitas siswa, agar pembelajaran dapat lebih bermakna. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning*. “*The outdoor is the ideal environment for experiential learning because it offers unique opportunities to be creative, to move around, to be noise, and*

*to take risk*” (Plant, dkk., 2009, hlm. 2). Artinya, *outdoor* adalah lingkungan yang ideal untuk belajar pengalaman karena menawarkan kesempatan unik untuk menjadi kreatif, untuk bergerak, bebas bising, dan mengambil risiko. *Outdoor learning* dapat dijadikan alternatif baru dalam meningkatkan pengetahuan dan pencapaian kualitas pembelajaran. Terutama terhadap beberapa materi yang memang akan lebih optimal apabila pembelajaran dilaksanakan di luar ruangan.

Pada tahapan ini, setelah peneliti menentukan penggunaan *outdoor learning* yang akan digunakan dalam desain pembelajaran, kemudian peneliti melakukan kajian terhadap kurikulum 2013 untuk menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar, menentukan indikator dan tujuan pembelajaran, menentukan dan melakukan pengembangan terhadap materi pembelajaran, menentukan matrik pembelajaran yang akan dilakukan, kemudian penyusun desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning*.

*Outdoor learning* yang digunakan pada desain ini adalah Jelajah Alam Sekitar (JAS). Menurut Widiasworo (2017, hlm. 141) JAS merupakan “suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan alam sekitar sebagai sumber belajar”. Adapun ciri-ciri pembelajaran JAS menurut Widiasworo (2017, hlm. 142), antara lain 1) Selalu dikaitkan dengan alam sekitar secara langsung; 2) Adanya kegiatan prediksi, pengamatan, dan penjelasan; 3) Adanya laporan untuk dikomunikasikan secara lisan, tulisan, gambar, foto, atau audiovisual; 4) Kegiatan pembelajaran dirancang menyenangkan sehingga menimbulkan minat untuk belajar lebih lanjut.

Tahap validasi desain dilakukan oleh validator ahli. Validasi desain dilakukan terhadap produk desain pembelajaran dengan model latihan penelitian. Validasi bertujuan agar produk yang dikembangkan berkualitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Afiyanti (2008, hlm. 138) menyatakan bahwa “validitas menjadi

suatu hal penting ketika mempertanyakan kualitas hasil suatu penelitian kualitatif”.

Revisi desain dilakukan berdasarkan validasi terhadap produk desain pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang ditemukan pada saat validasi desain. Tujuan dari revisi atau perbaikan adalah untuk memperoleh desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* yang memenuhi kriteria kevalidan, praktis dan mudah dipahami.

### **3. Implementasi Rancangan Desain Pembelajaran Tematik Berbasis *Outdoor Learning* Pada Subtema Manfaat Energi di Sekolah Dasar**

Tahap uji coba 1 dilaksanakan setelah produk desain pembelajaran yang dibuat oleh peneliti direvisi atau diperbaiki berdasarkan validasi oleh ahli. Uji coba produk tidak dilakukan secara langsung oleh peneliti, tetapi oleh rekan mahasiswi UPI Kampus Tasikmalaya. Peneliti bertindak sebagai observer terhadap penggunaan desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji coba 1 yang telah dilaksanakan selama dua pertemuan, pembelajaran berjalan dengan lancar. Namun, belum sesuai dengan rancangan desain pembelajaran yang diharapkan. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya alokasi waktu yang kurang sesuai dengan yang direncanakan dan materi pembelajaran 1 yang banyak tidak dipahami siswa. Adapun respon siswa terhadap pembelajaran cukup positif. Dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa, adanya berbagai kegiatan dalam pembelajaran dan adanya kegiatan mengamati dan menguji coba media pembelajaran yang dilakukan secara langsung oleh siswa, berdiskusi, menjadikan siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Revisi II produk dilakukan setelah diketahui adanya kekurangan pada uji coba 1 terhadap produk desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning*.

Berdasarkan hasil uji coba 1 ditemukan kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki untuk uji coba selanjutnya agar desain pembelajaran yang dikembangkan lebih baik dan pembelajaran lebih optimal. Kekurangan yang ditemukan terdapat pada alokasi yang disediakan kurang sesuai dengan proses pembelajaran yang dilakukan, materi pembelajaran 1 yang terlalu banyak dan kurang sesuai, dan masih terdapat redaksi kalimat yang kurang sesuai. Salah satu tahapan dalam penelitian dan pengembangan adalah adanya revisi atau perbaikan. Sejalan dengan pendapat Borg dan Gall (1983, hlm. 51) menyatakan bahwa “*revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage.*” Artinya, melakukan revisi dilakukan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam tahap-tahap uji lapangan. Revisi yang dilakukan adalah menentukan alokasi waktu agar lebih sesuai, mengganti materi, penggantian redaksi bahasa dan menukar urutan, menambah dan menghilangkan deskripsi kegiatan yang kurang sesuai.

Tahap selanjutnya adalah uji coba 2. Setelah dilakukannya revisi II terhadap desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning*, pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik, optimal dan sesuai dengan harapan. Alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan, langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam desain pembelajaran yang telah dirancang. Adapun respon siswa terhadap uji coba 2 memberikan respon yang positif dan mengalami kenaikan dari uji coba 1.

### **4. Bentuk Desain Akhir Pembelajaran Tematik Berbasis *Outdoor Learning* pada Subtema Manfaat Energi di Sekolah Dasar**

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan sebanyak dua kali terhadap desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* pada subtema manfaat energi, maka produk tersebut dapat digunakan. Produk tersebut telah memenuhi kriteria valid berdasarkan validator ahli, praktis, dapat digunakan di

sekolah dasar, dan mendapatkan respon positif dari guru serta siswa. Produk yang dihasilkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tematik berbasis *outdoor learning*.

Pada produk desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini juga dilengkapi dengan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam pembelajaran. LKS yang dicantumkan dalam desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning*

Selain penggunaan LKS dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini disertai juga penggunaan penilaian sikap dan penggunaan penilaian kinerja dalam langkah pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan guru dalam menentukan kapan penggunaan penilaian sikap dan penggunaan penilaian kinerja.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* pada subtema manfaat energi yang dilaksanakan di SD Negeri yang menggunakan kurikulum 2013 di kota Tasikmalaya, SD Negeri Sukamulya dan SD Negeri Rancabendem kota Tasikmalaya, maka dapat ditarik kesimpulan,

1. Desain pembelajaran yang digunakan di Sekolah Dasar yang ada di Kota Tasikmalaya masih sangat jarang melakukan kegiatan di luar ruangan. Selain hal tersebut, umumnya masih dilaksanakan secara konvensional dan belum berpusat pada siswa. Sehingga, proses pembelajaran belum sesuai dengan pendekatan saintifik.
2. Rancangan desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* disusun agar proses pembelajaran berpusat pada siswa, lebih bermakna, dan sesuai dengan pendekatan saintifik. Tahap perancangan desain pembelajaran didasarkan pada metode *Design Based Research* model Reeves. Pada tahap ini dihasilkan rancangan desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* (*draft 1*) berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik yang memadukan mata pelajaran

Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Setelah desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* (*draft 1*) dirancang, dilakukan validasi produk oleh validator ahli untuk mengetahui kevalidan dari produk yang akan diujicobakan. Selanjutnya, dilakukan revisi berdasarkan saran dari validator ahli, maka dihasilkan desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* (*draft 2*) berbentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang siap digunakan untuk uji coba.

3. Pada proses uji coba yang dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba 1 masih terdapat banyak kekurangan, dan dilakukan revisi II untuk memperbaiki desain pembelajaran agar proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih optimal. Pada uji coba ke 2 pembelajaran berjalan dengan optimal dan sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dirancang. Respon guru terhadap desain pembelajaran yang telah dirancang memberikan respon positif dengan memberikan pernyataan bahwa desain pembelajaran yang telah dibuat sudah relevan dengan materi yang akan diajarkan dan mudah dipahami. Adapun respon dari siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan memberikan respon dengan tidak merasa mengalami kesulitan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
4. Bentuk desain pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* ditekankan dengan pendekatan saintifik sesuai kurikulum 2013 dan prinsip pembelajaran *outdoor learning*. Dihasilkan produk akhir berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tematik berbasis *outdoor learning* untuk kelas IV pada subtema manfaat energi. Produk tersebut dapat digunakan di sekolah dasar.

## REFERENSI

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Afiyanti, Y. (2008). Validitas dan Reliabilitas dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12 (2), hlm. 138.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research an Introduction*. New York: Longman.
- Chatib, M. (2014). *Gurunya Manusia*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Herrington, J., McKenney, S. dkk. (2007). Design-based Research and Doctoral Students: Guidelines for Preparing a Dissertation. *Journal ECU Publications*. Chesapeake: Edith Cowa University Research Online.
- Kunandar. (2011). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Plant, A., dkk. (2009). *Outdoor Learning Handbook*. Cardiff: Departement for Children, Education, Lifelong, Learning, and Skills.
- Plomp (2007). "Educational Design Research : An Introduction", dalam *An Introduction to Educational Research*. Enschede, Netherland: National Institute for Curriculum Development.
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukini. (2012). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Magistra*, 24 (82), hlm. 62.
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wiyani, N. A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Bumiayu: Ar-Ruzz Media.