



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis *Outdoor* di Sekolah Dasar

Muhamad Rifqi Waldani¹, Oyon Haki Pranata², Akhmad Nugraha³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
email: Rifkiwaldani@rocketmail.com, ,akhmadpgsd@gmail.com

Abstract

This research is a research development of learning design based outdoor on curriculum 2013 revised edition 2016 subtema ayo cintai lingkungan. This research was conducted at SDN 1 Cibereum and SDN Citapen Tasikmalaya town. The purpose of this research is 1) get information about learning design commonly used in elementary school; 2) generate draft learning design based outdoor; 3) get an overview of the use of learning design based outdoor; 4) generate final product learning design based outdoor. This research was conducted because of learning in some elementary school in Tasikmalaya town is tired and bored. The study used methods of research and development Design-Based Research using research design phases according to Reeves, that: 1) Analysis of practical problems by researchers and practitioners in Collaboration; 2) Development of solutions informed by existing design principles and technological innovation; 3) Iterative cycles of testing and refinement of solutions in practice; 4) Reflection to produce "design principles" and enhance solution implementation. Data collected by interview, documentation study, observation and questionnaires. The results showed that the design of learning that has been developed is valid and usable. Demonstrated the validity of the results of validation by experts validator, and used of the test results as much as 2 times with 4 meetings. Positive student response category at 96,88%. Teacher's response to trials stated already good, easily understood and can be used in elementary schools. Learning design based outdoor can be used as an alternative by the teachers in the learning process that develops interesting and meaningful learning process.

Keywords: Learning Design, Intructional Design, Outdoor Learning, Learning Based Outdoor, Design Based Research.

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan desain pembelajaran berbasis *outdoor* pada kurikulum 2013 edisi revisi 2016 subtema ayo cintai lingkungan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Cibereum dan SDN Citapen kota Tasikmalaya. Tujuan dari penelitian ini ialah 1) mendapatkan informasi tentang desain pembelajaran yang biasa digunakan di Sekolah Dasar; 2) menghasilkan rancangan desain pembelajaran berbasis *outdoor*; 3) mendapatkan gambaran tentang penggunaan desain pembelajaran berbasis *outdoor*; 4) menghasilkan produk akhir desain pembelajaran berbasis *outdoor*. Penelitian ini dilakukan karena pembelajaran di beberapa sekolah dasar Kota Tasikmalaya terdapat kejenuhan dan kebosanan. Penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Design Based Research* dengan menggunakan tahapan penelitian menurut 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. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang telah dikembangkan valid dan dapat digunakan. Kevalidan ditunjukkan dari hasil validasi oleh validator ahli dan keterpakaian dari hasil uji coba sebanyak 2 kali uji coba dengan 4 kali pertemuan. Respon siswa kategori positif sebesar 96,88%. Respon guru pada uji coba menyatakan sudah bagus, mudah difahami dan dapat digunakan di sekolah dasar. Desain pembelajaran berbasis *outdoor* ini dapat dijadikan alternatif oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran yang mengembangkan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Kata Kunci: Desain Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis *Outdoor*, *Design Based Research*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses saling mempengaruhi antara guru dengan siswa dalam sebuah lingkungan belajar dan memiliki bahan ajar. Tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai jika guru terlebih dahulu merancang desain pembelajaran, menentukan media yang sesuai dan menentukan evaluasi yang digunakan.

Desain pembelajaran yang dibuat oleh guru bertujuan meningkatkan mutu belajar siswa. Oleh karena itu, desain pembelajaran harus berkesan agar materi pembelajaran yang dipelajari siswa masuk ke dalam ingatan jangka panjang (*long term memory*).

Seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran dengan tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif karena kualitas desain pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran. Desain pembelajaran akan memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran yang akan dilakukan sehingga guru bisa memaksimalkan potensi belajar siswa.

Desain pembelajaran yang dirancang oleh guru harus memperhatikan keterlibatan siswa dalam prosesnya. Pada saat ini pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*) diusulkan menjadi pembelajaran yang sebaiknya digunakan karena siswa dapat membangun

pengetahuan mereka sendiri sehingga pengetahuan tersebut dapat tersimpan di memori jangka panjang dan bank pengetahuan mereka.

Florida State University (2011, hlm.79) menyatakan bahwa semua teknik pembelajaran aktif dimaksudkan untuk membantu peserta didik membuat koneksi yang relevan antara materi pelajaran; mengubah materi kursus dari bahasa buram atau ide-ide menjadi sesuatu yang dapat peserta didik integrasikan ke memori jangka panjang dan bank pengetahuan mereka.

Pembelajaran ini sesuai dengan pendekatan saintifik yang digunakan dalam kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 160 Tahun 2014 tentang pemberlakuan kurikulum tahun 2006 dan kurikulum 2013.

“Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa” (Sukini, 2012, hlm 61). Dalam hal ini guru berperan hanya sebagai fasilitator yang hanya memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat *Educational Initiative Centre* (2004, hlm 4) :

Guru bertindak sebagai fasilitator, membantu siswa mengakses dan memproses informasi. Ini mungkin berarti 'kurang' bekerja di kelas (sebagai siswa diarahkan untuk menyelesaikan tugas-

tugas yang dibangun sendiri secara hati-hati dan bekerja sama dengan rekan-rekan mereka, di bawah pengawasan guru) tetapi lebih banyak pekerjaan di luar kelas untuk mempersiapkan kelas dan mengevaluasi kerja siswa.

Desain pembelajaran yang dirancang untuk pembelajaran tematik harus lebih menekankan pada keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung yang akan membantu pengetahuan masuk ke dalam memori jangka panjangnya.

Pembelajaran yang kurang tepat akan membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat sehingga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Menurut Wlodkowsky (dalam Sugihartono dkk, 2007, hlm. 20) 'Motivasi adalah suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut'. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadapang oleh berbagai kesulitan. Jika siswa tidak termotivasi untuk belajar ia akan malas belajar, cepat bosan, mudah putus asa dan tidak berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Dari latar belakang tersebut peneliti memilih menggunakan pembelajaran *Outdoor* karena dinilai mampu membuat siswa memahami keadaan dunia nyata

dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan memiliki kesan dalam proses pembelajaran. Siswa akan memandang belajar adalah suatu kebutuhan pribadinya yang akan membuat siswa membangun dan memperbaiki dirinya secara lebih sempurna. Siswa dapat menghubungkan sains yang ia pelajari dengan kehidupan nyata. Siswa menginginkan informasi yang berhubungan dengan masalah, siswa tertarik dengan perkembangan teknologi terbaru dan menggunakannya untuk kepentingannya sendiri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Design Based Research*. Metode ini merupakan salah satu metode pengembangan, hal ini berdasarkan pernyataan van den Akker (1999) (dalam Herrington, dkk, 2007, hlm. 1) yaitu 'istilah penelitian *design research* dimasukkan ke dalam penelitian pengembangan (*developmental research*), karena berkaitan dengan pengembangan materi dan bahan pembelajaran'. Barab and Squire (2004) (dalam Herrington, dkk, 2007, hlm. 1) menyatakan bahwa '*Design Based Research* adalah serangkaian pendekatan, dengan maksud untuk menghasilkan teori baru, benda, dan latihan yang memberikan pengaruh pada pembelajaran dan pengajaran dalam situasi alami'.

Penelitian dan pengembangan desain pembelajaran berbasis *outdoor* di sekolah dasar, mengacu pada empat tahapan yang terdapat pada metode penelitian DBR model reeves dengan tahapan sebagai berikut :



Gambar 1
Empat Tahapan Metode Penelitian DBR Model Reeves

Berikut langkah-langkah pengembangan yang akan dilakukan:

1. Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif. Dalam tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah dan analisis masalah melalui studi pendahuluan ke sekolah dasar dengan cara observasi, melakukan wawancara dan studi dokumentasi terhadap fokus penelitian. Aspek yang diteliti adalah produk desain pembelajaran yang dibuat oleh pendidik. Selain itu peneliti mengumpulkan informasi mengenai faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam pembuatan desain pembelajaran yang dialami oleh pendidik.
2. Mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi. Tahap ini dilakukan setelah diperolehnya informasi mengenai permasalahan yang akan

diteliti, peneliti mengembangkan solusi dari permasalahan tersebut. Permasalahan yang diteliti adalah desain pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas yaitu belum terdapatnya desain pembelajaran berbasis *Outdoor*. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan desain pembelajaran berbasis *Outdoor*. Peneliti mengembangkan desain pembelajaran berbasis *Outdoor* dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

3. Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis. Tahapan ini dilaksanakan setelah desain pembelajaran telah selesai dibuat. Pada tahapan ini dilakukan uji coba produk desain pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan dari produk desain pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah. Setelah diketahui kekurangan dari produk desain pembelajaran yang telah diuji coba kemudian dilakukan revisi produk dan dilakukan validasi oleh validator atau praktisi ahli. Hasil revisi diperbaiki kemudian dilakukan kembali uji coba untuk perbaikan dari uji coba pertama. Revisi dan validasi desain pembelajaran ini didasarkan pada:
 - a. Kesuaian produk desain pembelajaran dengan teori dan regulasi.

b. Efektivitas produk desain pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktisi. Pada tahapan ini dihasilkan desain akhir pembelajaran setelah dilakukan uji coba beberapa kali dan di validasi oleh praktisi ahli desain pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk desain pembelajaran berbasis *outdoor* di sekolah dasar. Pengembangan desain pembelajaran berbasis *Outdoor* ini dilaksanakan dengan metode *Design Based Research* model Reeves, yaitu identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi, melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis, dan refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktisi. Pengembangan desain pembelajaran ini difokuskan pada pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sehingga produk yang dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) berbasis *Outdoor* di Sekolah Dasar.

1. Hasil Identifikasi dan Analisis Masalah oleh Peneliti dan Praktisi Secara Kolaboratif

Langkah identifikasi dan analisis masalah yang dilakukan pada penelitian ini adalah melakukan studi literatur dan studi pendahuluan ke sekolah dasar untuk mengidentifikasi masalah yang ada.

Peneliti melakukan studi literatur terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. 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. Barbara seels (1990, hlm. 4) berpendapat bahwa desain pembelajaran (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dibuat untuk menjamin kualitas pembelajaran dan berfungsi sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. 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 dikelas. Selain itu dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional, yaitu masih berpusat pada guru dan penggunaan metode ceramah yang sering digunakan dan dominan dilakukan di kelas sehingga menimbulkan kejenuhan dan kebosanan.

Proses pembelajaran membutuhkan kegiatan yang membuat siswa tertarik untuk belajar. Sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan mengeksplorasi sendiri materi ajar yang mereka pelajari. Siswa akan benar-benar belajar, bukan hanya berpura-pura belajar dengan tujuan untuk menyenangkan guru/takut dimarahi oleh guru. Dengan penggunaan desain pembelajaran berbasis *outdoor* saat pembelajaran, akan membuat siswa terhindar dari kejenuhan, kebosanan dan persepsi belajar hanya di dalam kelas. "Pembelajaran *Outdoor* merupakan salah satu upaya untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, terhindar dari kejenuhan, kebosanan dan persepsi belajar hanya di dalam kelas" (Amini, R & A. Munandar, 2010, hlm. 2). Selain itu dengan pembelajaran *outdoor* siswa akan mendapatkan pengalaman secara langsung sehingga akan memberikan pengalaman bermakna bagi siswa yang akan membuat

mereka selalu ingat akan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

2. Mengembangkan Solusi yang Didasarkan pada Patokan Teori, *Design Principle* Yang Ada dan Inovasi Teknologi

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. Solusi yang ditawarkan adalah desain pembelajaran berbasis *Outdoor*. Tahap mengembangkan desain pembelajaran ini difokuskan pada enam kegiatan, yaitu: menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), menentukan indikator dan tujuan pembelajaran, menentukan materi ajar, menentukan matriks pembelajaran, dan perancangan desain pembelajaran berbasis *Outdoor*.

Setelah itu dilakukan validasi oleh validator ahli berdasarkan keahlian yang sesuai dengan produk yang dikembangkan. Validasi desain ini bertujuan agar produk yang dikembangkan berupa desain pembelajaran berbasis *outdoor* dapat memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keterpakaian.

Validasi desain produk desain pembelajaran berbasis *outdoor* ini dilakukan oleh kedua dosen pembimbing dan dua dosen non pembimbing yang mumpuni dalam produk yang dikembangkan oleh peneliti. Validator memvalidasi produk dan memberikan revisi desain pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terhadap komponen yang kurang tepat.

3. Melakukan Proses Berulang untuk

Menguji dan Memperbaiki Solusi Secara Praktis

Kegiatan uji coba pengembangan desain pembelajaran berbasis *outdoor* subtema ayo cintai lingkungan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pembelajaran dari desain pembelajaran yang telah dibuat serta untuk mengetahui kepraktisan produk. Selanjutnya uji coba produk ini juga dilengkapi dengan komentar dan kuesioner yang diisi oleh guru dan siswa terhadap desain pembelajaran dan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Uji coba dilakukan dua kali dengan melakukan empat kali pertemuan. Uji coba produk tidak dilakukan secara langsung oleh peneliti, tetapi oleh mahasiswi UPI Kampus Tasikmalaya. Peneliti bertindak sebagai observer terhadap penggunaan desain pembelajaran berbasis *outdoor* yang telah dikembangkan.

Uji coba 1 dilaksanakan dua kali pembelajaran di Lapang Voli disamping SDN 1 Cibeureum, pada hari Sabtu, 6 Mei 2017 dan Senin, 8 Mei 2017. Pelaksanaan uji coba 1 ini diikuti oleh 20 orang siswa kelas IV SDN 1 Cibeureum. Praktikan yang menggunakan desain pembelajaran berbasis *outdoor* yang telah dibuat oleh peneliti adalah Saudari Imas Purnamasari mahasiswi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya pada pembelajaran 1 dan oleh Mira Fahmawidiarti, mahasiswi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya pada pembelajaran 2.

Dari hasil uji coba pembelajaran 1 dan 2, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase siswa yang tidak merasa bosan terhadap pembelajaran adalah 100%, 90% menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tidak sulit, 90% siswa tidak merasa sulit terhadap pembelajaran *outdoor* yang dilakukan dan 85% siswa tidak mengalami kesulitan dalam materi pembelajaran. Respon positif siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan adalah 91,25%.

Proses pembelajaran pada uji coba 1, pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 belum berjalan maksimal, sehingga diperlukan revisi atau perbaikan agar uji coba 2 pembelajaran berbasis *outdoor* dapat berjalan dengan maksimal. Dari hasil revisi II dihasilkan desain

pembelajaran berbasis *outdoor* yang akan diuji coba pada uji coba kedua.

Uji coba 2 dilakukan setelah adanya revisi atau perbaikan II yang dilakukan terhadap produk yang dikembangkan peneliti yaitu desain pembelajaran berbasis *outdoor*. Uji coba 2 ini dilaksanakan selama dua hari pada hari Jum'at, 12 Mei 2016 dan hari Sabtu, 13 Mei 2017 di Alun-alun Kota Tasikmalaya. Pada uji coba pembelajaran ini jumlah siswa yang terlibat sebanyak 20 siswa dari kelas IV SDN Citapen. Praktikan dalam uji coba pemakaian ini adalah Saudari Yuyun Yuniarti. Praktikan merupakan mahasiswi UPI Kampus Tasikmalaya.

Dari hasil uji coba pembelajaran 1 dan 2, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase siswa yang merasa senang terhadap pembelajaran adalah 100%, 100% menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tidak sulit, 97,5% siswa tidak merasa sulit terhadap kegiatan pembelajaran di luar kelas dan 90% siswa memahami materi pembelajaran.

4. Refleksi untuk Menghasilkan *Design Principle* serta Meningkatkan Implementasi dari Solusi Secara Praktisi

Setelah dilakukan uji coba sebanyak dua kali dengan 4 kali pertemuan dan dua kali revisi desain pembelajaran, maka desain pembelajaran berbasis *outdoor* pada subtema ayo cintai lingkungan sudah dapat

digunakan untuk kelas IV sekolah dasar. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan maksimal, lebih bermakna, menumbuhkan rasa keingintahuan siswa, berpusat pada kegiatan siswa, menyenangkan dan menarik perhatian siswa serta siswa lebih rileks dalam belajar.

Desain pembelajaran ini dapat digunakan dengan rekomendasi, lingkungan yang digunakan terdapat pedagang yang sedang berjualan, pejalan kaki yang sedang lewat, tidak terjadi fenomena alam seperti hujan dan badai, dan lingkungan yang digunakan harus memungkinkan untuk duduk bersama.

Bentuk desain pembelajaran berbasis *outdoor* pada subtema ayo cintai lingkungan di sekolah dasar disertai dengan produk dari rekan satu tim, berupa pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS), pengembangan media pembelajaran, pengembangan instrumen penilaian kinerja, pengembangan instrumen penilaian sikap, pengembangan soal HOTS dan video pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan desain pembelajaran berbasis *outdoor* pada subtema ayo cintai lingkungan yang dilaksanakan di SD Negeri yang menggunakan kurikulum 2013 di Kota Tasikmalaya, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Pelaksanaan desain pembelajaran yang digunakan di Sekolah Dasar di Kota

Tasikmalaya tengah mengalami kejenuhan. Proses pembelajaran yang cenderung kaku, bersifat formal, membosankan dan belum berpusat pada siswa.

2. Tahap perancangan desain pembelajaran menghasilkan rancangan desain pembelajaran berbasis *outdoor* (*draft 1*) berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik. Selanjutnya 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 berbasis *outdoor* (*draft 2*) berbentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
3. Proses uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba 1 masih terdapat kekurangan, dan dilakukan revisi II untuk memperbaiki desain pembelajaran agar proses pembelajaran yang akan 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. Adapun respon dari siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang

telah dilakukan memberikan respon positif sebesar 96,67%.

4. Dihasilkan produk akhir berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tematik untuk kelas IV pada pembelajaran subtema ayo cintai lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, R & A. Munandar. (2010). Keterampilan Calon Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Berbasis Outdoor. *Jurnal pendidikan dasar: Universitas Pendidikan Indonesia*, Bandung.
- Depdikbud. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia tentang pemberlakuan kurikulum 2006 dan kurikulum 2013*. Jakarta: Depdikbud.
- EIC. (2004). *What is student centred learning?*. Westminster: Educational Initiative Centre, University of Westminster.
- FSU. (2011). *Instruction at FSU A guide to teaching and learning practice*. Florida: The Florida State University.
- Herrington, dkk. (2007). Design Based Research and doctoral students: guidelines for preparing a dissertation proposal. *Jurnal: Ecu Publication Pre 2011*: Edith Coan University.
- Seels, B & Glasgow Z. (1990). *Exercises in interuptional dessign*. Columbus Ohio : Merrill Publishing Company.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi pendidikan*. UNY Press: Yogyakarta.
- Sukini. (2014). Pembelajaran tematik di sekolah dasar kelas rendah. *Jurnal:*

Magistra No. 82 Th XXIV Desember
2012. ISSN 0215-9511.