



Video Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *Outdoor Learning* Di Sekolah Dasar

Zaina Al Fath¹, Oyon Haki Pranata², Akhmad Nugraha³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

email : ayzaina@rocketmail.com

Diterima 6 Mei 2018; Direview 9 Mei 2018; Diterima 17 Mei 2018

Diterbitkan online 4 Juni 2018

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan video pelaksanaan pembelajaran berbasis outdoor learning. Penelitian ini bertujuan untuk 1) memberikan tayangan hasil skenario perangkat pembelajaran berbasis *outdoor learning*; 2) menginformasikan perangkat pembelajaran yang telah diujicobakan yang dapat digunakan khalayak ramai khususnya dalam dunia pendidikan dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Design Based Research*. Pengembangan metode ini terdiri dari empat tahap 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. Identifikasi dan analisis masalah dilakukan di beberapa sekolah dasar di kota Tasikmalaya, antara lain SDN 1 Cibereum dan SDN Citapen. Kemudian hasil dari identifikasi dan analisis tersebut dikembangkan solusi dengan perancangan perangkat pembelajaran dan diujicobakan. Hasil ujicoba satu dilakukan untuk mendapatkan rancangan video pembelajaran. Video pembelajaran ujicoba satu ditayangkan kepada narasumber untuk melihat respon terhadap video pembelajaran berbasis *outdoor learning*. Setelah respon didapatkan terdapat perbaikan dan dilakukan ujicoba dua untuk validasi produk akhir, namun validasi ahli pun masih banyak perbaikan dan peneliti melakukan perbaikan kembali. Setelah diminimalisir kekurangan dari beberapa tahapan tersebut, hasil penelitian berupa 1) video pelaksanaan pembelajaran berbasis *outdoor learning*; 2) validasi oleh para ahli dinyatakan bahwa video pelaksanaan pembelajaran ini layak digunakan sebagai contoh implementasi pembelajaran pada kurikulum 2013 Edisi Revisi.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pelaksanaan Pembelajaran, *Outdoor Learning*

Abstract

This research is research development videos of learning implementation on outdoor learning-based. The goal of this research are 1) given the presentation of product the learning-set on outdoor learning-based; 2) to inform the learning-set which has been tested and useful to public specially in primary education. This research using the methods of Design Based Research. The development of this methods have four step, are 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. Analysis and practical problems done in some elementary school of Tasikmalaya, among others SDN 1 Cibereum and SDN Citapen. Then, product of anlysis and practical problems that developing of solution with planning of learning-set and tested. Product of the 1st tested to can design of learning videos. The 1st test of learning videos was presented to informant for see the response about learning videos of outdoor learning-based. Then, product of that response be found revision and do the 2nd test for final product validation, however specialist validation still many revision and researcher do revision again. After that, product of research are 1) learning implementation of videos outdoor learning-based; 2) specialist validation said that implemntation learning of videos was suitable used as sample implementation learning at Curriculum 2013 Revision Edition.

Keywords: Developments, Implementation Learning of Videos, *Outdoor Learning*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan upaya mengubah potensi menjadi kompetensi melalui rangkaian kegiatan belajar mengajar antara

guru dengan siswa. Kemampuan pembelajar dapat terwujud apabila guru mampu menyampaikan pembelajaran dengan baik. Dengan kata lain, untuk dapat mencapai

tujuan pembelajaran guru harus mampu merancang desain pembelajaran yang tepat. Diantaranya, merancang penggunaan media yang tepat dan menentukan alat evaluasi yang akan digunakan.

Nursyarifah (2016, hlm. 229) mengemukakan bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa dan melibatkan unsur-unsur lain yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sementara itu, Abidin (2014, hlm.6), mengemukakan bahwa ditinjau dari konsep aktivitas, “...pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu di bawah bimbingan, arahan dan motivasi guru”. Dengan demikian, pembelajaran bukanlah aktivitas yang didominasi oleh guru, tetapi aktivitas yang menuntut siswa aktif dan kreatif dalam mengembangkan pengetahuannya secara mandiri”.

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum KTSP, kurikulum 2013 ini juga bersifat tematik terpadu dengan kegiatan memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Rahayu (2013, hlm. 2) menyatakan bahwa kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Intinya, yang menjadi ciri khas

pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis pendekatan saintifik yang saat ini tentunya menarik untuk dipelajari dan diteliti lebih lanjut oleh para pendidik maupun pemerhati pendidikan.

Tidak hanya hal tersebut, Nursyarifah (2016, hlm. 229) juga mengemukakan bahwa “dalam proses pelaksanaannya, pembelajaran merujuk pada kurikulum sebagai pedoman. Kurikulum yang mulai diberlakukan di beberapa sekolah di Indonesia pada tahun pelajaran 2013/2014 adalah Kurikulum 2013. Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yang menggunakan pendekatan saintifik yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dan lebih menekankan pada aktivitas siswa, baik itu aktif dalam berpikir (*minds-on*) dan aktif dalam berbuat (*hands-on*). Dengan konsep *learning by doing* atau belajar sambil melakukan sesuatu, maka pembelajaran akan lebih bermakna, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami lebih baik dan tidak mudah dilupakan.

Selain itu, proses pembelajaran tidak hanya penggunaan pendekatan pembelajaran saja, melainkan ada model pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran juga harus disesuaikan dan direncanakan dengan matang. Dewasa ini, strategi dan metode pembelajaran tidak terkesan konvensional namun lebih kepada kekurangkreatifan guru dalam merencanakan dan menyesuainya. Pembelajaran seringkali dibatasi dengan

ruangan kelas yang dibatasi dinding-dinding, padahal hakikatnya tempat pembelajaran adalah dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja.

Penerapan pembelajaran luar kelas (*outdoor learning*) dapat menjadi suatu terobosan terbaru dalam penggunaan strategi dan metode pembelajaran. *Outdoor learning* yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini bukan hanya pembelajaran yang identik dengan rekreasi jauh dari tempat sekolah untuk sekedar menghabiskan penat selama pembelajaran satu semester. Namun, pembelajaran luar kelas ini adalah pembelajaran luar kelas dengan dimensi ruang yang masih berada disekitar sekolah untuk mendapatkan informasi yang lebih nyata di lingkungan sekitar siswa.

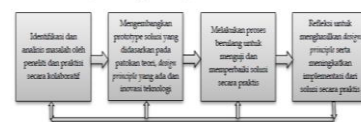
Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam pembelajaran luar kelas (*outdoor learning*), baik dalam aspek pengalokasian waktu, kemampuan siswa (kognitif, afektif dan psikomotor) dan instrumen penilaian adalah dengan melihat tayangan atau video mengenai pelaksanaan pembelajaran yang sudah dirancang dengan sedemikian rupa komponen pembelajaran atau perangkat pembelajaran sehingga dapat dijadikan contoh pembelajaran untuk masa yang akan datang.

Video pembelajaran yang peneliti rancang adalah video pembelajaran untuk menuntun guru dalam setiap langkah kegiatan belajar mengajarnya dengan menggunakan metode berbasis *outdoor learning*. Dengan menggunakan video pembelajaran ini, guru

atau mahasiswa calon guru mendapatkan gambaran atau contoh konkrit dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, dikembangkan sebuah video pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah metode *design based research*. Barab and Squire (2004) dalam Herrington, dkk (2007), menyatakan bahwa *Design Based Research* adalah “serangkaian pendekatan, dengan maksud untuk menghasilkan teori baru, artefak dan model praktis yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada pembelajaran dengan pengaturan yang alami”. Model yang dipilih dalam metode penelitian *design based research* yaitu model *reevs* yang dikembangkan oleh Van den Akker dan dikutip oleh Hurrington dalam proposal disertasinya yang berjudul *Design Based Reseach and doctoral students* (2007). Dalam model *reevs* ada empat tahapan yang dikembangkan, diantaranya adalah sebagai berikut:



Gambar 1
 Diagram Design Research Model Reeves

Peneliti memilih Kelas IV Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian karena implementasi kurikulum 2013 Edisi revisi baru diterapkan di kelas I dan kelas IV. Usia kelas IV Sekolah Dasar merupakan usia siswa dapat dikondisikan, maka dari itu subjek

penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan untuk pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan *outdoor learning*, yakni adanya ruangan terbuka untuk belajar di luar kelas.

Tahapan pertama berdasarkan langkah *design research* adalah identifikasi dan analisis masalah mengenai fokus penelitian dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV. Selanjutnya, tahapan kedua adalah mengembangkan solusi didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi. Setelah diketahui masalah yakni kurangnya pengalaman pengetahuan dalam video pelaksanaan pembelajaran. Maka solusi dari hal ini peneliti akan mengembangkan video pelaksanaan pembelajaran dikaitkan metode *outdoor learning*.

Tahapan ketiga adalah melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis. Dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Tahap akhir adalah melakukan refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis. Melakukan refleksi apakah instrumen yang dikembangkan sudah baik yang dapat dilihat dari hasil pengujian video pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan wawancara, studi dokumentasi, dan observasi. Adapun instrumen yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini yakni pedoman

wawancara, daftar ceklis dan pedoman observasi. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan analisis data menurut Miles dan Huberman. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2011, hlm. 246) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, data *display*, *conclusion drawing/verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini hasil dari temuan peneliti:

- a. Deskripsi hasil identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif

Video pembelajaran merupakan sebuah tayangan dari proses pembelajaran yang menceritakan tentang desain pembelajaran yang telah dirancang. Namun, masih saja terdapat keasalahpahaman dari video pembelajaran itu sendiri. Guru-guru masih beranggapan bahwa video pembelajaran adalah sebuah media siswa untuk belajar, yang isinya menceritakan materi pelajaran yang akan disampaikan. Tetapi, ada guru yang mengetahui dan memahami video pembelajaran yang dimaksud peneliti. Namun, video pembelajaran tersebut hanya diketahui atau dipahami oleh guru yang mengikuti seminar atau *workshop* pembelajaran saja. Tapi tetap saja, pada kenyataannya, guru tersebut tidak menggunakan atau mengimplementasikan apa yang telah disajikan, dikarenakan kondisi

siswa yang berbeda dan pembelajaran yang dipertontonkan terkadang tidak sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan saat ini. Selain itu, pemerintah atau pihak sekolah tidak memfasilitasi tentang adanya video pembelajaran yang dikembangkan. Karena, video pembelajaran apabila disesuaikan dengan keadaan siswa yang beragam dan pembelajaran yang diharapkan saat ini, tentu sangat membantu guru dalam mengeksplor kemampuannya dalam mengajar.

b. Deskripsi hasil mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi

Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan studi pendahuluan ke beberapa sekolah dasar yang menggunakan kurikulum 2013 untuk mengetahui penerapan video pembelajaran di sekolah yang menjadi tempat studi pendahuluan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam studi pendahuluan yaitu studi dokumentasi dan wawancara. Hasil studi dokumentasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Cibeureum dan SDN Citapen.

Hasil studi pendahuluan tersebut, dihubungkan dengan teori yang berkaitan dengan masalah yaitu video pembelajaran dalam *outdoor learning*. Peneliti secara kolaboratif menentukan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 di kelas IV. Kemudian, penentuan materi yang memang disesuaikan dengan *outdoor learning*. Materi tersebut didapatkan pada tema “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”

pada subtema “Ayo Cintai Lingkungan”. Kemudian, pemilihan kompetensi dasar yang dibagi menjadi dua pembelajaran dari beberapa mata pelajaran, yaitu pembelajaran pertama terdiri dari pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan IPA. Sedangkan pada pembelajaran kedua terdiri dari pelajaran, Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP.

Tabel 1
Tahapan Video Pembelajaran

No	Video Pembelajaran 1	Video Pembelajaran 2
1.	Kegiatan Pendahuluan a. Pengkondisian siswa siap belajar b. Bimbingan berdoa c. Pengecekan kehadiran siswa d. Penyampaian tujuan pembelajaran e. Apersepsi	Kegiatan Pendahuluan a. Pengkondisian siswa siap belajar b. Bimbingan berdoa c. Pengecekan kehadiran siswa d. Penyampaian tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti a. Siswa berkumpul dengan kelompoknya b. Siswa membaca petunjuk dalam LKS c. Siswa melakukan wawancara kepada narasumber (pedagang) d. Penyusunan laporan hasil wawancara e. Pengamatan media diorama f. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang Sumber Daya Alam (SDA) hayati yang terdapat	Kegiatan Inti a. Siswaberumpul bersama kelompoknya b. Siswa membaca petunjuk dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) c. Siswa melakukan wawancara kepada narasumber (penduduk sekitar) d. Penyusunan laporan hasil wawancara e. Siswa mengamati media diorama f. Siswa dan guru bertanya jawab tentang media diorama g. Siswa dan guru bertanya jawab

	dalam media diorama	tentang kolase
g.	Siswa melakukan pengambilan sampah dan pemilahan sampah	h. Siswa mencari bahan untuk membuat kolase
		i. Siswa bersama kelompoknya membuat kolase
h.	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya	j. Siswa mempresentasikan hasil diskusi
3.	Kegiatan Akhir	Kegiatan Akhir
a.	Siswa melakukan tes evaluasi	a. Siswa mengerjakan tes evaluasi
b.	Guru melakukan tindak lanjut dengan melakukan tanya jawab miskonsepsi dan penyimpulan materi	b. Guru melakukan tindak lanjut dengan bertanya jawab tentang miskonsepsi dan penyimpulan materi serta memberikan pesan moral kepada siswa

c. Deskripsi hasil melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis

Setelah desain video pembelajaran dibuat, uji coba dilaksanakan secara berkelanjutan menemui narasumber dengan melihat tayangan video pembelajaran. Uji coba ini dilakukan kepada mahasiswa dan guru dengan jumlah 5 orang, dengan teknik wawancara. Hasil uji coba ini berupa kelebihan dan kekurangan dari video pembelajaran yang dibuat. Dari hasil analisis ujicoba terdapat banyak kekurangan pada video pembelajarannya, diantaranya yang harus diperbaiki adalah gambar yang kurang jelas, audio yang kurang jelas dan teknik *editing*.

Selanjutnya, memperbaiki kekurangan seperti pengambilan gambar, audio dan teknik

editing. Namun, perbaikan dalam gambar pada pembelajaran 1 dilakukan full karena kualitas gambar dan penayangan tidak bisa diperbaiki. Jadi untuk video pembelajaran 1 diganti dengan gambar-gambar pembelajaran 1 ujicoba 2. Sedangkan dalam audio, karena perbedaan kamera pengambilan gambar dan posisi lokasi di luar jadi untuk hal tersebut ada yang dapat diperbaiki dan ada yang tidak dapat diperbaiki karena keterbatasan peneliti sendiri.

Desain video pembelajaran pun direvisi dari hasil uji coba, kemudian dilakukan uji validasi oleh beberapa ahli. Validasi desain video pembelajaran dilakukan dengan cara mengobservasi desain video pembelajaran berdasarkan panduan observasinya dan memberikan penilaian terhadap desain tersebut.

Hasil dari observasi video pelaksanaan pembelajaran berbasis *outdoor learning* di sekolah dasar, video tersebut dapat digunakan dengan banyak perbaikan khususnya pada pelaksanaan pembelajarannya. Pelaksanaan pembelajarannya harus terkesan *outdoor learning* itu menyenangkan seperti dalam prinsip *outdoor learning* itu sendiri.

d. Deskripsi hasil refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis

Hasil dari melakukan proses berulang dan uji ahli terhadap pengembangan video pelaksanaan pembelajaran, maka peneliti melakukan refleksi dan mencoba

memperbaiki video yang masih kurang layak. Secara keseluruhan kekurangan terdapat pada pengambilan gambar dan audio yang masih dapat diperbaiki cukup baik.

Tabel 2

Tahapan Produk Akhir Video Pembelajaran		
No	Video Pembelajaran 1	Video Pembelajaran 2
1.	Kegiatan Pendahuluan a. Pengkondisian siswa siap belajar b. Bimbingan berdoa c. Pengecekan kehadiran siswa d. Penyampaian tujuan pembelajaran e. Apersepsi	Kegiatan Pendahuluan a. Pengkondisian siswa siap belajar b. Bimbingan berdoa c. Pengecekan kehadiran siswa d. Penyampaian tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti a. Siswa berkumpul dengan kelompoknya b. Siswa membaca petunjuk dalam LKS c. Siswa melakukan wawancara kepada narasumber (pedagang) d. Penyusunan laporan hasil wawancara e. Pengamatan media diorama f. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang Sumber Daya Alam (SDA) hayati yang terdapat dalam media diorama g. Siswa melakukan pengambilan sampah dan	Kegiatan Inti a. Siswaberumpul bersama kelompoknya b. Siswa membaca petunjuk dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) c. Siswa melakukan wawancara kepada narasumber (pengunjung sekitar) d. Penyusunan laporan hasil wawancara e. Siswa mengamati media diorama f. Siswa dan guru bertanya jawab tentang media diorama g. Siswa dan guru bertanya jawab tentang kolase h. Siswa mencari bahan untuk membuat kolase i. Siswa bersama kelompoknya membuat kolase

- h. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya
- i. Siswa menanggapi hasil diskusi kelompok lain.
- j. Siswa mempresentasikan hasil diskusi
- k. Siswa menanggapi presentasi hasil diskusi kelompok lain.

- 3. Kegiatan Akhir
 - a. Siswa melakukan tes evaluasi
 - b. Guru melakukan tindak lanjut dengan melakukan tanya jawab miskonsepsi dan penyimpulan materi
 - c. Guru memberikan pesan moral kepada siswa
- Kegiatan Akhir
 - a. Siswa mengerjakan tes evaluasi
 - b. Guru melakukan tindak lanjut dengan bertanya jawab tentang miskonsepsi dan penyimpulan materi serta memberikan pesan moral kepada siswa.

Tabel 3

Rangkuman Revisi Produk				
Tahap Revisi	Aspek yang Dinilai	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Produk Akhir
Narasumber dengan video pembelajaran 1 & 2 pada ujicoba 1	Gambar	Gambar buram banyak karena kamera yang kualitas tidak baik.	Gambar yang dimasukkan diambil dari kamera dengan kualitas HD.	Diubah sesuai dengan hasil revisi
	Audio	Audio masih kurang jelas, terutama guru dan siswa.	Menambahkan frekuensi suara, namun masih terkesan gaduh.	Penambahan frekuensi suara.
	Teknik editing	Penjelasan dalam waktu singkat	Teks video tertera selama langkah	Setiap langkah terdapat teks video.

		dalam teks video.	tersebut selesai.	
Validasi produk akhir dengan video pembelajaran 1 ujicoba 2 dan video pembelajaran 2 ujicoba 1	Pelaksanaan pembelajaran	Menggunakan video pembelajaran 2 ujicoba 1.	Menggunakan video pembelajaran 2 ujicoba 2.	Menggunakan video pembelajaran dari hasil ujicoba 2.

Hasil dari penelitian ini adalah media interaktif yakni video pelaksanaan pembelajaran berbasis *outdoor learning* di sekolah dasar dengan dua pembelajaran dari kurikulum 2013 Edisi Revisi yang telah dirancang desain pembelajarannya. Produk ini dapat digunakan dalam bentuk CD/DVD dan dapat digunakan oleh siapapun yang berkepentingan untuk mempelajari video pelaksanaan pembelajaran ini.

SIMPULAN

Pengembangan video pelaksanaan pembelajaran dirancang dengan menggunakan langkah-langkah metode penelitian *design based research* (DBR) dengan model Reeves, diantaranya: identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti 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 praktis.

Rancangan desain pembelajaran berbasis *outdoor learning* menggunakan Kurikulum 2013 Edisi Revisi pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup dengan subtema Ayo Cintai Lingkungan di kelas IV. Desain pembelajaran tersebut menggunakan pendekatan saintifik dan proses pembelajaran dilakukan di luar kelas. Pembelajaran tersebut disusun agar siswa lebih berinteraksi dengan lingkungannya, masyarakat sekitar dan berwawasan kreatif inovatif, karena pembelajaran yang didesain memadukan beberapa mata pelajaran, antara lain: Bahasa Indonesia dengan materi wawancara, IPA dengan materi pelestarian dan dampak kerusakan sumber daya alam, IPS dengan materi kesejahteraan masyarakat serta SBdP dengan materi kolase pada pemanfaatan sumber daya alam di lingkungan untuk pembuatan karya. Materi tersebut dapat membuat siswa aktif tidak hanya di lingkungan sekolah namun di lingkungan luar sekolah.

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini berupa produk pembelajaran. Produk yang dihasilkan adalah video pelaksanaan pembelajaran berbasis *outdoor learning* dengan format MPEG2.

DAFTAR PUSTAKA

Herrington, dkk (2007). *Design Based Research and doctoral students: guidelines for preparing a dissertation proposal*. Ecu Publication Pre 2011: Edith Coan University.

Kemendikbud, (2013). *Panduan Teknis Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar*. Kemendikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Direktorat Pembinaan Tahun 2013.

Nursyarifah, dkk. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Saintifik pada Subtema Macam-Macam Sumber Energi. *Jurnal Pedadidaktika*. Hlm 228-237.

Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.