

**PENGARUH PENERAPAN METODE KARYAWISATA SUBTEMA PENGALAMAN YANG
BERKESAN TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I
SEKOLAH DASAR**

Yustriyana¹, Mustaji², Nasution³

¹Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya,

^{2&3}Dosen Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: yana_yustri@yahoo.com¹, mustaji@unesa.ac.id², nasution@unesa.ac.id³

Received : Juli 2019

Reviewed : Agustus 2019

Accepted : September 2019

Published : September 2019

ABSTRACT

The background of this research is based on the observation found in primary school of Angkasa Surabaya that the study conducted by teachers grade 1 still monotonous and less innovative. The material taught is about the experience of going to the market. The learning method in accordance with the material that is a field method. Therefore, this study aims to: (1) to analyze the effect of the application of methods of field subtema memorable experience on the students motivation grade 1 primary school. (2) to analyze the effect of the application of methods of field subtema memorable experience to the learning outcomes of students grade 1 primary school. This research uses quasi experimental research methods and implemented using a pretest - posttes design. Based on t-test results produced t value < t table is t value = 0.000 and table value = 0.05, then H_0 rejected and H_a accepted. This means that (1) the application of methods of field subtema memorable experience affect motivation at school Elementary first grade students. (2) the application of methods of field subtema memorable experiences affect the learning outcomes of students grade 1 primary school.

Keywords: Method of education, Motivation, Learning Outcomes, Content Experience memorable.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berdasarkan hasil observasi ditemukan di Sekolah Dasar Angkasa Surabaya bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas 1 masih monoton dan kurang inovatif. Materi yang diajarkan yaitu tentang pengalaman pergi ke pasar. Metode pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut yaitu metode karyawisata. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis pengaruh penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar. (2) Menganalisis pengaruh penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan terhadap hasil belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Jenis Penelitian ini menggunakan eksperimen quasi dan dilaksanakan menggunakan rancangan pretest-posttes design. Hasil uji-t dihasilkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 0,000$ dan $t_{tabel} = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa (1) penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar. (2) penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Metode Karyawisata, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Materi Pengalaman yang berkesan.

PENDAHULUAN

Pola pikir anak sebelum memasuki bangku sekolah dasar, memandang dan mempelajari segala peristiwa yang terjadi di sekitarnya atau yang dialaminya sebagai suatu kesatuan yang holistik, mereka tidak melihat semua secara terpisah-pisah. Bahkan selama berada pada masa sekolah dasar, seorang anak masih memandang sesuatu yang dialaminya secara holistik (Halida, 2011). Hasil akhir dari pembelajaran *inovatif-progresif* adalah assesmen yang bersifat komprehensif, baik dari segi proses maupun hasil pada semua aspek pembelajaran yaitu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Seperti diungkapkan Johnson (2008).

Kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi antara guru dengan siswa. Siswa adalah subjek dengan segala ciri khasnya. Artinya setiap siswa memiliki ciri khas atau karakteristik yang berbeda-beda. Dari sudut psikologi, peserta didik yang berada pada sekolah dasar kelas I, II, dan III berada pada rentangan usia dini. Pada usia tersebut, seluruh aspek perkembangan kecerdasan seperti IQ, EQ, dan SQ tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Pada umumnya tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistik*) serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung pada objek-objek konkret dan pengalaman yang dialami secara langsung (Depdiknas, 2006). Menurut psikologi perkembangan, anak pada usia 8 sampai 12 tahun tidak lagi bersifat egosentis, tapi mulai memperhatikan keadaan sekelilingnya dengan obyektif. Karena timbul keinginannya untuk mengetahui kenyataan, dan menyelidiki segala sesuatu yang ada di lingkungannya (Zulkifli, 1987: 59). Menurut Piaget anak yang berusia 7 sampai 11 tahun melalui tahap *operational konkret* atau anak mulai dapat memahami dunia secara obyektif dan berorientasi secara konseptual. Berpikir secara operasional konkret dapat dipandang sebagai tipe awal berpikir ilmiah. (Eveline, 2010:33)

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas I Sekolah Dasar sudah memiliki aspek perkembangan kecerdasan yang luar biasa, yaitu mampu memahami hubungan antar konsep secara sederhana melalui proses pembelajaran yang masih bergantung pada objek konkret dan pengalaman yang dialaminya secara langsung. Selain itu, anak mulai memperhatikan keadaan sekelilingnya dengan obyektif. Karena timbul keinginannya untuk mengetahui kenyataan, menyelidiki segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Maka sebaiknya seluruh unsur yang berkaitan dengan proses pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat mengoptimalkan potensi dan

perkembangan siswa. Siswa memiliki kedudukan yang bersifat sentral dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, kondisi serta kebutuhan siswa menjadi tolak ukur dalam pemilihan unsur pembelajaran seperti pemilihan metode atau model pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan model atau metode pembelajaran harus mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa, yaitu seberapa jauh siswa dapat diikuti sertakan dalam proses pembelajaran.

Dilihat dari aspek perkembangan kecerdasan siswa yang telah dipaparkan diatas, maka sebaiknya guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan yang sebenarnya dengan materi pelajaran. Hal ini bertujuan untuk merangsang keinginan siswa dalam mengetahui kenyataan dan menyelidiki segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Dengan begitu siswa juga dapat memanipulasi objek-objek konkret tentang materi pembelajaran melalui pengalaman yang dialaminya secara langsung. Karena pengalaman memberi peranan penting dalam konstruksi pengetahuan dan kegiatan pembelajaran akan bermakna apabila pembelajar berperan serta dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kemudian mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Madnesen & Sheal mengemukakan bahwa kebermaknaan belajar tergantung bagaimana cara belajar. Jika belajar dengan hanya membaca kebermaknaan belajar bias mencapai 10%, dari mendengar 20 %, dari melihat 30 %, mendengar dan melihat 50 %, mengkomunikasikan mencapai 70 %, dan belajar dengan melakukan dan mengkomunikasikan bisa mencapai 90 % (Suherman, 2006). Selain itu, Kolb (2005) mengatakan bahwa seseorang akan belajar jauh lebih baik lewat keterlibatannya secara aktif dalam proses belajar. Jelaslah bahwa kegiatan belajar dengan peran aktif siswa dalam pengalaman nyata dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan belajar.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas 1 Sekolah Dasar Angkasa Surabaya ditemukan fakta terkait dengan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru yaitu guru masih menyampaikan pelajaran dengan cara yang monoton dan kurang menarik. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa menerima materi pelajaran. Salah satu siswa disuruh untuk membaca materi pelajaran dari buku paket, kemudian siswa yang lain disuruh untuk mendengarkan, dan guru menjelaskan lagi materi yang dibacakan oleh siswa, lalu siswa diberikan tugas untuk diselesaikan sampai waktu yang ditentukan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran tersebut berikut fakta yang ditemukan terkait dengan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu ketika siswa menerima materi pelajaran, salah seorang siswa membacakan materi seperti yang diperintahkan oleh guru, sebagian besar siswa ramai sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangkunya, ada yang sedang bermain serta tidak memperhatikan materi yang dibacakan oleh temannya. Akhirnya tugas yang diberikan oleh guru tidak selesai sampai waktu yang telah ditentukan.

Situasi dan kondisi pembelajaran diatas menyebabkan siswa menjadi pasif, enggan mengerjakan soal yang diberikan guru, bermalas-malasan, ada juga yang sedang mengobrol, tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan tidak termotivasi untuk belajar atau terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut merupakan bentuk perilaku kurang motivasi belajar. Kelesuan dan ketidak berdayaan seperti malas, enggan, lambat belajar, mengulur waktu, pekerjaan tidak selesai, kurang konsentrasi, acuh tak acuh adalah salah satu bentuk dari kelompok perilaku kurang motivasi belajar (Sukmadinata, 2007: 388). Motivasi belajar sangat penting yaitu untuk mendorong siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Uno (2012: 27) peranan penting dari motivasi belajar antara lain (a) menjadi penguat belajar, (b) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (c) menentukan ketekunan belajar. Selain itu, TIM Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2007:141) mengemukakan bahwa bila pendidik membangkitkan motivasi belajar peserta didik maka mereka akan memperkuat respon yang telah dipelajari. Kurangnya motivasi belajar siswa merupakan masalah bagi guru. sehingga guru diharapkan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan membuat siswa termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam kegiaitan pembelajaran.

Tetapi pada kenyataannya, seolah-olah guru hanya bertugas untuk menuntaskan materi tanpa memperhatikan apakah penyampaian materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa atau belum dan bagaimana dampaknya untuk hasil belajar siswa, karena melemahnya motivasi belajar siswa berimplikasi pada sikap siswa yang kurang peduli dalam pembelajaran. Sehingga pengetahuan yang didapatnya tidak bertahan dimemori jangka panjang siswa atau tidak bermakna. Hal ini terlihat pada saat guru mengecek pemahaman siswa dengan beberapa pertanyaan diakhir pembelajaran. Dan sebagian besar siswa tidak merespon pertanyaan dari guru. Dari sinilah terlihat bahwa materi pelajaran dalam pembelajaran ini tidak terserap dengan baik oleh siswa.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi tematik yaitu tema pengalamanku, subtema pengalaman yang berkesan, pembelajaran ke-5 yaitu tentang pengalaman pergi ke pasar. Melihat materi dalam pembelajaran ini, guru hendaknya menggunakan metode atau model pembelajaran yang dapat membawa siswa ke luar kelas untuk memberikan pengalaman secara langsung atau nyata kepada siswa mengenai materi pembelajaran. Karena, materi pengalaman pergi ke pasar tidak mungkin guru membawa pasar ke dalam kelas, Sehingga siswalah yang memungkinkan untuk di bawa ke luar kelas yaitu ke pasar. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut yaitu metode karyawisata. Untuk pembelajaran materi pengalaman pergi ke pasar membutuhkan metode karyawisata karena untuk memberikan contoh *real* pada siswa tentang materi tersebut. Namun, pasar tidak dapat disajikan guru dalam kelas karena keterbatasan sarana dan prasarana. Oleh karena itu, solusi dari hal tersebut yaitu dengan membawa siswa ke pasar secara langsung. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat berikut:

"Field trips take students to locations that are unique and cannot be duplicated in the classroom. Each student observes natural settings and creates personally relevant meaning to the experience. Interactive exhibits help students play with concepts, activities often not possible in the classroom. Earlier course content suddenly becomes relevant as students assimilate and accommodate new understanding and cognition"

(Lei, 2010:404)

Metode karyawisata juga biasa disebut dengan nama-nama metode *field trip*, *study tour*, atau metode *study trip* (Djamarah dan Zain, 2002:106) Metode ini bisa dalam waktu panjang dan juga bisa dalam waktu beberapa jam saja. Menurut Hamalik (1982:102) bahwa metode karyawisata atau *field trip* adalah suatu kunjungan ke tempat di luar kelas yang dilaksanakan sebagai integral dari pada seluruh kegiatan akademis dan terutama dalam rangka mencapai tujuan dan bukan piknik melainkan memindahkan kelas untuk keluar sementara. Selain itu, metode ini bukan sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat kenyataannya. Selanjutnya menurut Tal dan Morag (2009) menggambarkan karyawisata sebagai pengalaman pelajar di luar kelas di lokasi interaktif yang dirancang untuk tujuan edukasi.

Metode karyawisata dirasa tepat digunakan dalam pembelajaran ini sebab melalui metode ini guru dapat menyajikan langsung obyek konkret yang menjadi topik bahasan dalam pembelajaran. Dengan memberikan

kesempatan melalui persentuhan siswa dengan benda-benda konkrit dalam pembelajaran menggunakan karyawisata. Tentunya hal tersebut juga harus ditunjang dengan kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa agar terlibat dengan aktif dalam kegiatan belajarnya. Untuk memunculkan keaktifannya atau partisipasi siswa tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Maka salah satu upaya yang penting adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Karena salah satu tujuan dari metode karyawisata yaitu untuk merangsang minat dan motivasi dalam ilmu pengetahuan (Michie, 1998). motivasi belajar yang tinggi dapat membantu memunculkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa dengan senang hati mengikuti kegiatan pembelajaran karena adanya dorongan dari motivasi siswa. Selain itu kegiatan pembelajaran yang menarik dengan penggunaan metode karyawisata membuat materi pelajaran akan lebih mudah dipelajari, dipahami, dan diingat dalam waktu yang relatif lama karena siswa sendiri yang memperoleh pengalaman langsung dari peristiwa belajar tersebut melalui pengamatan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pada penelitian ini penggunaan karyawisata akan diterapkan pada langkah eksperimen. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar di SD Angkasa Surabaya. Dengan menggunakan metode karyawisata diharapkan akan berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Metode mengajar dalam dunia pendidikan merupakan cara atau langkah untuk mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan perkembangan siswa. Metode mengajar menurut Siswoyo (2008: 133) menyatakan bahwa cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Metode pendidikan adalah cara-cara yang dipakai oleh seseorang atau sekelompok orang untuk anak atau peserta didik sesuai dengan arah perkembangannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Sujana (2011: 76) menyatakan bahwa metode mengajar ialah cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Sedangkan menurut Azis (2009:89) menyatakan bahwa metode mengajar merupakan kata dengan penggunaan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru hasilnya adalah belajar pada siswa.

Pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode mengajar merupakan cara atau langkah yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran efektif dan efisien.

Pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Siswa SD kelas I termasuk dalam kriteria operasional konkret, sehingga siswa membutuhkan benda-benda konkret dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini metode yang digunakan merupakan metode yang dapat membuat siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mengamati objek pembelajaran secara langsung atau nyata. Salah satu metode pembelajaran dengan karakteristik seperti diatas adalah metode karyawisata. Metode karyawisata juga biasa disebut dengan nama-nama metode *field trip* metode *study tour*, atau metode *study trip* (Djamarah, 2002:202). Selain itu metode karyawisata juga dapat disebut sebagai perjalanan instruksional, darmawisata sekolah, atau perjalanan sekolah. Krepel dan Duvall (1981) mendefinisikan metode karyawisata merupakan perjalanan sekolah atau kelas dengan maksud edukasi, di mana siswa berinteraksi dengan pengaturan, display, dan pameran untuk memperoleh pengalaman dihubungkan dengan ide-ide, konsep, dan materi pelajaran. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Tal dan Morag (2009) yang menggambarkan karyawisata sebagai pengalaman pelajardi luar kelas di lokasi interaktif yang dirancang untuk tujuan edukasi. Metode karyawisata ini bisa dalam waktu panjang dan juga bisa dalam waktu beberapa jam saja (Djamarah, 2002:106).

Perlu diketahui bahwa walaupun namanya metode karyawisata tidaklah berarti bahwa di dalam pembelajarannya tidak digunakan metode-metode pengajaran lainnya seperti metode ceramah, diskusi, demonstrasi dan lain-lain (Djajadisatra, 1981: 9). Pernyataan tersebut juga disampaikan oleh Kisiel (2006: 46-48) bahwa guru harus menghubungkan pengalaman siswa di perjalanan dengan konsep dan pelajaran yang diajarkan di kelas, metode karyawisata tidak harus berdiri sendiri.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penamaan metode metode karyawisata sebenarnya hanya karena cara penyajian bahan pelajaran dilakukan dengan cara mengajak murid-murid pergi dari kelas ke suatu tempat dimana objek yang akan dipelajari berada. Dalam penerapannya pembelajaran dengan metode karyawisata juga bisa dipadukan dengan metode-metode pembelajaran yang lain seperti metode ceramah, metode diskusi dan metode demonstrasi serta metode belajar lain yang dianggap sesuai penerapannya dengan metode karyawisata.

Penerapan metode karyawisata dalam pembelajaran, sebaiknya guru terlebih dahulu membuat perencanaan tentang segala sesuatu yang akan dilakukan. berikut ini

merupakan langkah-langkah yang hendaknya dilakukan saat menerapkan metode karyawisata dalam pembelajaran menurut Djadjadisastra (1981: 27) sebagai berikut: **Kegiatan guru Pertama, Perencanaan** yaitu (a) Menetapkan tujuan penggunaan metode karyawisata (b) Mempertimbangkan dan menetapkan obyeknya (c) Menetapkan lama waktunya (d) Menetapkan teknik-teknik mempelajari obyeknya (e) Menetapkan orang-orang yang harus dihubungi (f) Mempertimbangkan banyaknya murid yang akan berkaryawisata (g) Memepersiapkan perlengkapan keperluan belajar untuk dipergunakan di obyek (h) Mengajarkan cara membuat atau menyusun laporan (i) Menyelesaikan dan melengkapi syarat-syarat administratif seperti menyiapkan surat-menyurat yang diperlukan untuk kelancaran pelaksanaan karyawisata (j) Memperhitungkan keadaan iklim, musim dan cuaca (k) Menerangkan secara global keadaan obyek yang akan dikunjungi. **Kedua, Tahap pelaksanaan** yaitu (a) Segera menemui pimpinan obyek jika obyek yang dikunjungi tempat umum, maka guru segera memberikan petunjuk untuk segera mengobservasi (b) Membantu murid-murid melakukan tanya jawab atau wawancara dengan juru penerang guna memperoleh keterangan yang diperlukan (c) Selesai melakukan observasi dan wawancara dikumpulkan kembali untuk berdiskusi atau tanya jawab mengenai apa yang telah diamati (d) Sebelum pulang, melakukan absensi dan kemudian minta diri dari pimpinan obyek. Yang terakhir adalah **tahap tindak lanjut**. Setelah kembali dari kunjungan, kemudian di kelas dilanjutkan dengan mendiskusikan lagi apa yang telah diamati.

Selama pelaksanaan karyawisata. Sebagai kegiatan awal, guru mungkin perlu untuk membantu beberapa siswa agar menjadi nyaman di lingkungan baru. Sebagai kegiatan awal, guru harus siap untuk menafsirkan komentar pemimpin program tempat yang digunakan agar setiap siswa fokus atau tidak bingung (Rennie & McCafferty, 1995).

Metode karyawisata tentu perlu persiapan yang matang demi menghindari resiko yang tidak diinginkan. Kemudian setelah pelaksanaan harus diadakan tindak lanjut (*follow up*). Kegiatan tindak lanjut dilakukan di sekolah bisa berupa diskusi, pemaparan hasil, laporan karyawisata, maupun penilaian hasil kunjungan. Sejalan dengan pernyataan tersebut mengenai kegiatan tindak lanjut bahwa Tindakan guru setelah kunjungan lapangan sangat penting. Pengalaman siswa perlu diperkuat melalui diskusi, kegiatan, membaca, televisi acara atau film (Falk & Dierking, 2000).

Siswa perlu memperkuat ide-ide baru dengan pengamatan yang belum terkoneksi. Refleksi akan

membantu membangun koneksi mereka, serta memperkuat keberhasilan koneksi yang sudah dibuat di perjalanan. Siswa menghasilkan pemahaman yang lebih besar setelah guru mengembangkan hubungan potensial melalui refleksi (DeWitt and Martin, 2008). Siswa harus mendiskusikan pengamatan dan pengalaman siswa, dalam kasus kelas SD, membuat presentasi untuk berbagi dengan teman sekelas mereka. Selama sisa tahun ajaran, guru harus menghubungkan konsep kelas baru untuk siswa dengan pengalaman dari pelaksanaan field trip (Rennie & McClafferty, 1995).

Metode karyawisata merupakan kegiatan pembelajaran di luar kelas. Adelia (2012: 28) menyatakan bahwa salah satu kelebihan pembelajaran metode karyawisata adalah mendorong motivasi belajar siswa. Kemudian Hidayati (2004:93), menambahkan keunggulan menggunakan metode karyawisata adalah sebagai berikut: (a) Siswa dapat mengamati objek secara nyata dan bervariasi seperti peninggalan sejarah, pasar, stasiun, pantai, pabrik, kelurahan, kecamatan, dan sebagainya (b) Siswa dapat menjawab dan memecahkan masalah-masalah dengan cara melihat, mencoba, dan membuktikan secara langsung suatu objek yang dipelajari (c) Siswa bisa mendapatkan informasi langsung dari narasumber ataupun penjelasan langsung dari manajer pabrik.

Selain itu, Hilbrand (1999:83) mengungkapkan bahwa:

"A time for outdoor activity provides a release from tension that build up from prolonged sitting, thinking creating, being quiet, and tring to be good."

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik pemahaman bahwa kelebihan metode karyawisata yang paling utama adalah mengajak anak-anak mempelajari dan membuktikan sesuatu secara nyata yang dilaksanakan di luar kelas agar dapat menghilangkan kejenuhan-kejenuhan siswa didalam kelas dan memotivasi minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Selain itu, dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pengetahuan yang didapat siswa melalui pengalaman menggunakan berbagai keterampilan secara langsung lebih bermakna (*meaningfull*). Dampak lainnya terhadap tujuan pengajaran jika metode karyawisata diterapkan guru adalah adanya keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran.

Setiap metode ataupun model pembelajaran pasti memiliki kelemahan atau kekurangan dalam pelaksanaannya yaitu faktor biaya, waktu dan keamanan merupakan hal yang perlu dipertimbangkan dengan baik apabila melaksanakan pembelajaran dengan metode ini.

Namun, kelemahan-kelemahan tersebut juga dapat diminimalisir yaitu pertama, dengancara bekerjasama dengan petugas-petugas dari tempat yang akan dikunjungi. Hal ini bertujuan untuk menjaga keamanan siswa saat melakukan aktivitas ditempat tersebut. Kedua, memanfaatkan tempat-tempat yang ada di lingkungan sekitar sekolah sebagai tempat karyawisata sehingga tidak memerlukan waktu yang panjang dan biaya yang mahal. Namun, tempat tersebut harus sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa, sehingga penentuan tempat tidak hanya berdasarkan letak dekat atau tidaknya dengan sekolah, tetapi juga harus sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian quasi eksperimen. Metode ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara penggunaan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan yang digunakan guru terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas I. Untuk itu penelitian akan dilaksanakan pada kelas paralel yang terdiri dari dua kelas antara lain: kelas kontrol (tidak mendapat perlakuan) dan kelas eksperimen (diberi perlakuan). Adapun yang menjadi subjek atau sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar Angkasa Surabaya. Kelas 1 tersebut adalah kelas paralel yaitu kelas 1A dengan jumlah 20 siswa dan kelas IB dengan jumlah 20 siswa.

Variabel dalam penelitian ini yaitu motivasi dan hasil belajar. Melihat dari variabel yang digunakan maka instrument dalam penelitian ini yaitu tes dan angket. Teknik pengumpulan data untuk motivasi belajar siswa yaitu menggunakan angket. Dengan adanya angket tentang motivasi belajar tersebut peneliti dapat mengetahui motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan metode karyawisata dan sesudah diterapkannya metode karyawisata. Jadi pengisian angket ditujukan untuk mengumpulkan data mengenai motivasi belajar siswa. Pengisian angket ini diberikan pada siswa sebelum pelajaran berlangsung dan sesudah pelajaran berlangsung. Sedangkan pengumpulan data untuk hasil belajar siswa menggunakan tes. Soal tes yang diberikan berisi 5 butir soal uraian. Tes tersebut dilakukan pada sebelum pembelajaran berlangsung dan sesudah pembelajaran berlangsung.

Seluruh data yang telah diperoleh (terkumpul) akan dianalisa dengan teknik analisa data deskriptif dan inferensial. Menurut Arikunto (1989:333), analisa data deskriptif bertujuan untuk menilai sejauh mana variabel

yang diteliti telah sesuai dengan tolok ukur yang sudah ditentukan. Sedangkan analisa data inferensial merupakan cara ilmiah untuk membantu peneliti yang mempunyai subjek terbatas. Terdapat uji Normalitas, uji Homogenitas dan Uji Hipotesa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 20 siswa kelas 1 dengan pokok bahasan pengalaman pergi ke pasar di Sekolah Dasar Hangtuh V Kenjeran Surabaya. Data penelitian ini membahas tentang motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pengalaman pergi ke pasar. Data tersebut dirangkum sebagai berikut:

1. Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

Data nilai dari angket diuji kevaliditasannya menggunakan pengujian *SPSS version 21* yaitu dengan menggunakan korelasi *Bivariate pearson (product moment pearson)* dan *Corrected item_total correlation*. Rangkuman data hasil angket dan validitas instrumen angket disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

Nomor Angket	R hitung	r tabel	Interpretasi
1	0,922	0,444	Valid
2	0,565	0,444	Valid
3	0,653	0,444	Valid
4	0,562	0,444	Valid
5	0,662	0,444	Valid
6	0,810	0,444	Valid
7	0,653	0,444	Valid
8	0,662	0,444	Valid
9	0,922	0,444	Valid

Hasil dari penghitungan SPSS tersebut menghasilkan nilai r hitung kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel. Pada r tabel dicari signifikansi 5% dengan uji 2 sisi dan N-20, maka didapat r tabel sebesar 0,444. Jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa item tersebut tidak berkorelasi signifikan dengan skor total (dinyatakan tidak valid). Namun sebaliknya apabila r hitung lebih besar dari r tabel maka item tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan rangkuman data hasil uji validasi diatas, maka dapat dinyatakan bahwa angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari sembilan butir pernyataan dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Pada penelitian ini uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach* yang digunakan untuk menguji keandalan instrument.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,869	9

Tabel diatas tampak bahwa angket motivasi belajar dinyatakan reliable, karena nilai *Alpha Cronbach* yang dihasilkan melebihi 0,6 dan selanjutnya dapat digunakan dalam penelitian.

3. Uji Validitas Tes Hasil Belajar

Data analisis hasil uji coba tes hasil belajar pada tema pengalamanku, subtema pengalaman yang berkesan, materi pengalaman pergi ke pasar dengan soal sebanyak 5 butir dan diujikan pada 20 siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Tes Hasil Belajar

Nomor Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,915	0,444	Valid
2	0,775	0,444	Valid
3	0,915	0,444	Valid
4	0,915	0,444	Valid
5	0,775	0,444	Valid

Berdasarkan penghitungan validitas butir tes hasil belajar pada tabel 4.3 diperoleh bahwa 5 butir soal tes hasil belajar dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

4. Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten atau reliabel. Pada penelitian ini uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach* yang digunakan untuk menguji keandalan instrumen. Hasil penghitungan reliabilitas dengan SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji reliabilitas Tes Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,869	9

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa instrumen hasil belajar dinyatakan reliable, karena nilai *Alpha Cronbach* yang dihasilkan melebihi 0,6 dan selanjutnya dapat digunakan dalam penelitian.

Analisis Persyaratan Uji-t

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berasal dari distribusi yang normal atau tidak. Untuk uji normalitas akan dilakukan pada data hasil belajar dan motivasi belajar. Uji normalitas

pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS pada pilihan *kolmogorov smirnov* Jika hasil penghitungan lebih besar dari signifikansi 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Data mengenai hasil uji normalitas dan keputusan normal atau tidak normal disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Keterangan	Hasil Uji Normalitas	Keputusan
Eksperimen	Hasil belajar	0,536	Normal
	Motivasi belajar	0,627	Normal
Kontrol	Hasil Belajar	0,174	Normal
	Motivasi belajar	0,294	Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varian yang sama (homogen) atau tidak (heterogen). Uji homogenitas varian pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS pada pilihan *one way ANOVA*. Jika hasil penghitungan lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen. Data hasil penghitungan uji homogenitas dan keputusan data homogen atau heterogen adalah sebagai berikut.

Analisis Uji Hipotesis

Berdasarkan deskripsi data dan uji persyaratan analisis, telah menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Berikut hipotesa dari penelitian ini:

- H_0 = Metodekaryawisatasubtema pengalaman yang berkesan tidak mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
- H_a = Metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswakeselas 1 Sekolah Dasar.

Masing-masing hipotesa diuji dengan menggunakan uji-t dengan kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 diterima apabila t hitung $>$ t tabel H_a diterima apabila t hitung $<$ t tabel.

Setelah dilakukan uji t untuk membandingkan kedua data hasil dari pretes dan posttes hasil belajar dan data motivasi belajar siswa diperoleh hasil uji t sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji –t Paired Sample Test Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

	Sig. (2-tailed)
Pair 1 sebelum_perlakuan - sesudah_perlakuan	19 ,000

Tabel 7. Hasil Uji –t Paired Sample Test Hasil Belajar

Kelas Eksperimen			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretes - Posttes	-24,200	19	,000

Tabel 8. Hasil Uji – t Paired Sample Test Hasil Belajar

Kelas Kontrol			
	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 pretes_kontrol - posttest_kontrol	-10,782	19	,000

Tabel 9. Hasil Uji – t Paired Sample Test Motivasi Belajar

Kelas Kontrol			
	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Sebelum_perlakuan Setelah_perlakuan	-2,605	19	,017

Tabel 10. Hasil Uji – T Independent Sample T-Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig(2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variance assumed	,002	,968	18,048	38	,000
	Equal variance not assumed			18,048	37,732	,000

Tabel 11. Hasil Uji – T Independent Sample T-Tes Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig(2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variance assumed	,009	,926	26,787	38	,000
	Equal variance not assumed			26,787	37,388	,000

Setelah dibandingkan ternyata hasil uji-t motivasi belajar dan hasil belajar (0,000) kelas

eksperimen lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa (1) Penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan.berpengaruh terhadap motivasi belajar pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar (2) Penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan.berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Sedangkan pada kelas kontrol hasil uji-t hasil belajar menunjukkan sig. 2 tailed sebesar 0,000 dan motivasi belajar menunjukkan sig. 2 tailed sebesar 0,17. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil uji-t kelas kontrol lebih kecil dari 0,05. Meskipun demikian berdasarkan tabel 4.11 dan tabel 4.12 tentang hasil uji independent sample t-tes hasil belajar dan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama menunjukkan tingkat sig 2 tailed sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut berarti bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar dan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Pengaruh penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil analisis penelitian pada motivasi belajar siswa diperoleh data bahwa penerapan karyawisata subtema pengalaman yang berkesan mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pada materi pengalaman pergi ke pasar. Karena tingkat signifikansi yang kurang dari 0,05 (5%) maka H_a diterima. Dengan kata lain bahwa penerapan metode karyawisata berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa meskipun dengan nilai yang berbeda-beda dari setiap siswa. Adanya perbedaan nilai motivasi pada setiap individu dapat terjadi karena sifat dari motivasi itu sendiri yang sangat kompleks. Selain itu, Sardiman, (2011:74) menambahkan bahwa hal tersebut didorong oleh adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kebutuhan dari masing-masing individu. Siswa yang memiliki motivasi untuk belajar dapat dikarenakan memang senang dengan materi yang dipelajari, atau dapat juga karena penyajian pembelajaran yang dialami merupakan suatu pengalaman baru yang cukup menarik. Kegiatan karyawisata memberi pengalaman baru yang cukup menarik siswa karena dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan sumber belajar untuk membangun pemahaman materi. Seperti yang dikemukakan oleh Michie, (1998)

tentang tujuan dari karyawisata yaitu untuk memberikan pengalaman secara langsung pada siswa. Adelia (2012: 28) juga menambahkan bahwa metode karyawisata mempunyai beberapa kebaikan yaitu (1) Mendorong motivasi belajar siswa, dorongan motivasi belajar timbul karena kegiatan belajar menggunakan *setting* tempat di ruang terbuka (2) Suasana belajar yang menyenangkan. Di luar kelas membuat siswa senang, Guru dapat bereksplorasi dalam menciptakan suasana belajar, seperti bermain, menjelajah, rekreasi, meneliti, observasi, dan lain sebagainya.

Selanjutnya Sagala (2011: 215) menambahkan tentang kelebihan metode karyawisata yaitu siswa dapat menghayati pengalaman-pengalaman baru dengan mencoba turut serta didalam suatu kegiatan pembelajaran. Selain itu, menurut Husamah (2013:54) dari karyawisata siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, Apabila dilihat dari penjelasan diatas, motivasi siswa pada kegiatan karyawisata ini cukup baik dengan hasil yang telah dicapai, sehingga metode karyawisata dapat menjadi salah satu pilihan dalam upaya memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran

Pengaruh penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan terhadap hasil belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Dalam pembelajaran terjadi interaksi siswa dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari kegiatan pembelajaran harus bisa mendapatkan hasil tanpa adanya intervensi orang lain. Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima perlakuan dari pengajar seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2004) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Setelah siswa melaksanakan kegiatan, guru melakukan tindak lanjut dan refleksi. Seperti menjawab pertanyaan sesuai dengan kegiatan yang telah dilakukan, mengurutkan benda yang lebih panjang dan lebih pendek menggunakan benda konkret, dan menceritakan perjalanan dari awal hingga akhir, melakukan diskusi dengan kelompok, persentasi didepan teman-teman serta melakukan tanya jawab sederhana tentang kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memperkuat pemahaman yang belum dimengerti siswa dari pengamatan yang sudah dilakukan. Sejalan dengan pernyataan tersebut mengenai kegiatan tindak lanjut bahwa Tindakan guru setelah kunjungan lapangan sangat penting. Pengalaman siswa perlu diperkuat melalui diskusi, kegiatan, membaca, (Falk & Dierking, 2000). Selain itu, refleksi akan membantu membangun koneksi mereka, serta memperkuat

keberhasilan koneksi yang sudah dibuat di perjalanan. Siswa menghasilkan pemahaman yang lebih besar setelah guru mengembangkan hubungan potensial melalui refleksi (DeWitt and Martin, 2008).

Dari penjelasan diatas, menunjukkan bahwa penerapan metode karyawisata ini dilakukan dengan perencanaan, pelaksanaan dan tindak lanjut yang sangat matang. Hal ini bertujuan tidak lain untuk mencapai hasil belajar yang optimal melalui pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Karena pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang mampu melahirkan proses belajar yang berkualitas, yaitu proses belajar yang melibatkan partisipasi dan penghayatan peserta didik secara intensif (Suwarno, 2009: 160). Hal ini sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam metode karyawisata. Selain itu, metode karyawisata merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa saat pelaksanaan kegiatan karyawisata yang begitu bersemangat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suyitno (2011:10) bahwa pembelajaran itu seharusnya dilakukan secara menyenangkan, yang berarti suasana pembelajaran yang membuat siswa berani mencoba, berani bertanya berani mengemukakan pendapat dan berani mempertanyakan orang lain. Ketika peserta didik dibebaskan untuk berkarya, sudah pasti mereka merasa senang dan tidak jenuh menghadapi pelajaran. Penyajian materi juga menjadi bagian dari strategi belajar, sehingga harus pula dilakukan sesuai dengan kondisi dan kemampuan peserta didik. Sebagaimana yang diungkapkan Setyono (2008: 89) bahwa materi yang disajikan dengan cara sederhana, singkat serta dihubungkan dengan kehidupan nyata dan praktis akan cepat diserap oleh siapapun. Seperti halnya materi pengalaman pergi ke pasar merupakan materi tentang kehidupan sehari-hari yang nyata, namun jika disajikan dengan cara yang monoton maka siswa juga merasa bosan untuk mempelajarinya. Dengan penerapan metode karyawisata pada materi pengalaman pergi ke pasar ini, membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan serta mudah diserap oleh siswa. Hal ini terbukti berdasarkan analisis hasil penelitian pada hasil belajar siswa diperoleh data bahwa penerapan metode karyawisata berpengaruh pada hasil belajar siswa pada materi pengalaman pergi ke pasar.

Berdasarkan hipotesis, karena tingkat signifikansi yang kurang dari 0,05 (5%) maka H_a diterima. Dengan kata lain bahwa penerapan metode karyawisata berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada subtema pengalaman

yang berkesan, materi pengalaman pergi ke pasar kelas 1 Sekolah Dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian tentang pengaruh penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi pengalaman pergi ke pasar siswa kelas 1 Sekolah Dasar, maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa siswa kelas 1 Sekolah Dasar Angkasa Surabaya.

Penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa siswa kelas 1 Sekolah Dasar Angkasa Surabaya.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode karyawisata subtema pengalaman yang berkesan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, sehingga diharapkan bagi guru untuk menerapkan pembelajaran dengan metode karyawisata pada materi lain yang sesuai dengan metode karyawisata.

Kepada peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan atau mengembangkan penelitian tentang pembelajaran melalui metode karyawisata melalui sisi yang lain.

Khususnya bagi guru-guru yang lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi guna menambah kemampuan dalam menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar yang tentunya juga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia. (2012). *Metode Mengajar Anak di luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Press
- Aziz Abdul W. (2009). *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. (1989). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan P2LPTK
- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Behrendt, Marc & Franklin Teresa. (2014). *A Review of Research on School Field Trips and Their Value in Education*. International Journal of Environmental & Science Education, 9, 235-245.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan).
- Djadjadisastra, Djusuf. (1981). *Metode-Metode Mengajar*. Bandung: Offset Angkasa,
- Djamarah, Syaiful Bahridan Aswain Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dwi Siswoyo dkk. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- De Witt, Jennifer and Martin Storcksdieck. (2008). *A Short Review of School Field Trips: Key Findings from the Past and Implications for the Future*. Maryland. Visitor Studies Association, 11(2), 181-197.
- Eggen, P. D. & Kauchak, Donald P. (1996). *Strategies for Teacher Teaching Content and Thinking Skills*. Boston: Allyn and Bacon.
- Eggen, Paul and Kauchak, Don. (2012). *Strategidan Model Pembelajaran Mengejar Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: Indeks.
- Eveline, S. (2010). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2000). *Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning*. New York: Altamira Press.
- Hamalik, Oemar. (1982). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Husamah. (2013). *Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta.
- Kolb, A. Y. & Kolb, D. A. (2005). *The Kolb learning style inventory—version 3.1: 2005 Technical Specifications*. Boston: Hay Resources Direct.
- Krepel, W. J., & Durrall, C. R. (1981). *Field trips: A guideline for planning and conducting educational experiences*. Washington, DC: National Science Teachers Association.
- Kisiel, J. (2006). Making field trips work. *Science Teacher. Journal of Science Teacher Education*, 73(1), 46-48

- Lei, S.A. (2010). Assessment practices of advanced field ecology courses. *Journal of Instructional Psychology*.130(3), 404-415.
- Leila A. Mills and William Katzman. (2015). *Examining The Effects Of Field Trips On Science Identity*. *Journal of Science Teacher Education*, 43(2), 978-989.
- Michie, M. (1998). Factors influencing secondary science teachers to organise and conduct field trips. *Australian Science Teacher's Journal*, 44, 43-50
- Nana Sudjana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Orion, N., & Hofstein, A. (1994). Factors that influence learning during a scientific field trip in a natural environment. *Journal of Research in Science Teaching*, 31, 1097-1119
- Pace, S., Tesi, R. (2004). Adult's perception of field trips taken within grades K-12: Eight case studies in the New York metropolitan area. *Education*. 125(1), 30-40.
- Roestiyah, (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rennie, L. J., & McClafferty, T. P. (1995). Using visits to interactive science and technology centers, museums, aquaria, and zoos to promote learning in science. *Journal of Science Teacher Education*. 6(4), 175-185.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setyono, Ariesandi. (2008). *Mathemagics Cara Jenius Belajar Matematika*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, R. (2006). *Pengantar Teori Ekonomi: Pendekatan Kepada Teori Ekonomi Mikro dan Makro (Edisi Revisi)*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukmadinata, Nana S. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarni. (2007). *Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyitno. Amin. (2011). *Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika 1*. Semarang. UNNES.
- Suwarno, Wiji. (2009). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan 1*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media
- Taniredja, Tukiran dan Hidayati Mustafidah. (2011). *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual di Kelas (Contextual Teaching Learning)*. Jakarta: Cerdas Pustaka
- Tal, T., & Morag, O. (2009). Reflective Practice as a Means for Preparing to Teach Outdoors in an Ecological Garden. *Journal of Science Teacher Education*, 20(3), 245-262.
- Uno, Hamzah. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Zulkifli. (1987). *Psikologi Perkembangan*. Bandung. Remaja Rosdakarya