



**PENGARUH PENDEKATAN *OUTDOOR LEARNING*
BERBASIS *ECO-EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL
BELAJAR GEOGRAFI MATERI PELESTARIAN
LINGKUNGAN HIDUP SISWA KELAS XI IPS
SMA N I KUTASARI PURBALINGGA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Deni Dwi Agistiyana

3201412083



**JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **PENGARUH PENDEKATAN *OUTDOOR LEARNING* BERBASIS *ECO-EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI MATERI PELESTARIAN LINGKUNGAN HIDUP SISWA KELAS XI IPS SMA N 1 KUTASARI PURBALINGGA TAHUN AJARAN 2015/2016**, telah disetujui Pembimbing untuk diajukan ke sidang ujian skripsi pada :

Hari : *Jum'at*

Tanggal : *16 September 2016*

Dosen Pembimbing 1

Drs. Apik Budi Santoso, M.Si

NIP. 19620904 198901 1 001

Dosen Pembimbing 2

Drs. Moch. Arifien, M.Si

NIP. 195508261983031003

Mengetahui,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ketua Jurusan Geografi

Dr. Tjaturahono B.S, M.Si

NIP. 196210191988031002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul **PENGARUH PENDEKATAN *OUTDOOR LEARNING* BERBASIS *ECO-EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI MATERI PELESTARIAN LINGKUNGAN HIDUP SISWA KELAS XI IPS SMA N I KUTASARI PURBALINGGA TAHUN AJARAN 2015/2016**, telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 21 September 2016

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Drs. Tukidi, M.Pd

Drs. Moch. Arifien, M.Si

Drs. Apik Budi Santoso, M.Si

NIP.195403101983031022

NIP.19550826 198303 1 003

NIP. 19620904 198901 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.
NIP. 19630802 198803 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat pada skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 16 September 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Deni Dwi Agistiyana', is written over the logo area.

Deni Dwi Agistiyana

NIM. 3201412083

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- ❖ Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik pada dirimu sendiri, dan jika kamu berbuat jahat maka kejahatan itu bagi dirimu sendiri (QS. Al-Isra'/17:7)
- ❖ Setiap orang menjadi guru, setiap rumah menjadi sekolah (Ki Hajar Dewantara)
- ❖ Bersungguh-sungguhlah dalam melaksanakan suatu hal, kelak kamu akan meraih hasil yang indah (penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ayahanda Mahmudin dan Ibunda Sugiyarti, pakhde Purwanto dan bude Suwanti. Terimakasih untuk do'a, motivasi dan kasih sayangnya.
2. Saudara-saudaraku tersayang Ulfah Novinda, Afiq Rian, Eka Susilo Wati.
3. Teman-teman Geografi 2012
4. Almamater UNNES

PRAKATA

Alhamdulillah wasyukurilah puji serta syukur atas segala nikmat yang Allah limpahkan kepada penulis sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengaruh Pendekatan Outdoor Learning Berbasis Eco-Edutainment Terhadap Hasil Belajar Geografi Materi Pelestarian Lingkungan Hidup Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Kutasari Purbalingga Tahun Ajaran 2015/2016* dengan lancar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melanjutkan studi di Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si., ketua Jurusan Geografi yang telah memberi ijin dalam menyusun skripsi.
4. Drs. Apik Budi Santoso, M.Si., sebagai pembimbing I yang dengan sabar membimbing dan memberi arahan kepada penulis selama menyusun skripsi ini.

5. Drs. Moch. Arifien, M.Si., sebagai pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan memberi arahan kepada penulis selama menyusun skripsi ini.
6. UPT Perpustakaan Universitas Negeri Semarang dan perpustakaan Jurusan Geografi yang telah menyediakan buku-buku sebagai referensi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Drs. Kwat Risyanto selaku Kepala Sekolah SMA N I Kutasari Purbalingga, terimakasih untuk ijin penelitian serta kerjasamanya.
8. Supriyani, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Geografi, terimakasih untuk bantuan dan kerjasamanya.
9. Sahabat-sahabatku (Sinde, Hari, Mila, Puri, Aji, Welly, Satria, Khusniatus, Puji, Aris, Surya, Arum, Unggul, Rifa, Afik), terimakasih untuk motivasi dan bantuannya.
10. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terimakasih untuk semuanya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan penelitian Geografi.

Semarang, 16 September 2016



Deni Dwi Agistiyana

NIM. 3201412083

SARI

Agistiyana, Deni Dwi. 2016. Pengaruh Pendekatan Outdoor Learning Berbasis Eco Edutainment Terhadap Hasil Belajar Geografi Materi Pelestarian Lingkungan Hidup Siswa Kelas XI IPS SMA N I Kutasari Purbalingga Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Apik Budi Santoso, M.Si Pembimbing II: Drs. Moch. Arifien, M.Si. 260 halaman

Kata Kunci : Pendekatan *Outdoor Learning*, *Ecoedutainment*, Hasil Belajar

Siswa sering mengalami kebosanan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas, dikarenakan pembelajaran lebih terpusat kepada guru bukan siswa. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan maka pendekatan pembelajaran harus diubah menjadi berpusat pada siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pelaksanaan pembelajaran geografi ditinjau dari respon siswa, aktivitas siswa dan kinerja guru, adakah pengaruh pendekatan *outdoor learning* berbasis *ecoedutainment* terhadap hasil belajar siswa berdasarkan angket respon siswa dan hasil belajar siswa.

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, observasi, tes dan angket.

Rata-rata hasil belajar *pre test* untuk kelas eksperimen yaitu 69,80 dan untuk kelas kontrol 68,68. Dari angket respon siswa dapat diketahui bahwa siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan skor 79,5%, sedangkan aktivitas siswa menunjukkan bahwa siswa masuk dalam kriteria aktif dengan skor 79,2%. Berdasarkan perhitungan uji dua pihak antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah mendapat perlakuan, diperoleh $t_{hitung} = 2,806$ sedangkan $t_{tabel} = 1,67$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah keduanya diberi perlakuan yang berbeda. Dari perlakuan yang berbeda menggunakan pendekatan *outdoor learning berbasis ecoedutainment*, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 80,82 dan kelas kontrol menggunakan metode ceramah memperoleh rata-rata sebesar 76,40. Untuk menghitung pengaruh menggunakan analisis regresi, yaitu dengan rumus $\hat{Y} = a + bX$ dan diperoleh hasil $\hat{Y} = 37,577 + 0,391X$, sehingga pengaruh pendekatan *outdoor learning* berbasis *ecoedutainment* yaitu sebesar 43,77%.

Simpulan, siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menunjukkan respon yang positif dan aktif ketika mengikuti setiap kegiatannya, sehingga siswa merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Dapat diketahui pula bahwa sumbangan dari pembelajaran memiliki pengaruh sebesar 43,77%. Saran dalam penelitian ini yaitu diharapkan guru bisa menggunakan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk menarik minat belajar siswa. Dan kepada kepala sekolah untuk dapat menindak lanjut metode pembelajaran yang disarankan oleh peneliti supaya dapat digunakan oleh guru matapelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan.....	7
D. Manfaat.....	8
E. Batasan Istilah	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	
A. Tinjauan Tentang Belajar Dan Pembelajaran.....	12
B. Tinjauan Tentang Pendekatan <i>Outdoor Learning</i>	16
C. Tinjauan Tentang <i>Ecoedutainment</i>	21
D. Tinjauan Tentang Materi Pelestarian Lingkungan Hidup.....	24
E. Tinjauan Model Pembelajaran Berbasis Proyek	30
F. Penelitian Terdahulu	36
G. Kerangka Pikir.....	37
H. Hipotesis.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	41
B. Populasi, Sampel, Dan Teknik Pengambilan Sampel	42
1. Populasi	42
2. Sampel.....	44
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	44
C. Variabel Penelitian	45
D. Alat Dan Teknik Pengumpulan Data	46
E. Instrumen Penelitian.....	50
F. Analisis Butir Soal	50
G. Tahapan Penelitian	56
H. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	77

B. Pelaksanaan Penelitian.....	82
C. Hasil Penelitian	95
D. Hasil Analisis Data	98
E. Pembahasan.....	110
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	120
B. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN.....	124



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek.....	32
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	39
Gambar 4.1. Pelaksanaan <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	86
Gambar 4.2. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	89
Gambar 4.3. Pelaksanaan <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol	92
Gambar 4.4. Diagram Batang Respon Positif Siswa.....	96
Gambar 4.5. Diagram Batang Aktivitas Siswa	97
Gambar 4.6. Diagram Perbedaan Rata-Rata Hasil <i>Pre Test</i>	101
Gambar 4.7. Diagram Perbedaan Rata-Rata Hasil <i>Post Test</i>	104
Gambar 4.8. Diagram Batang Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	106



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	42
Tabel 3.2. Data Populasi Siswa Kelas XI IPS SMA N I Kutasari Purbalingga.	43
Tabel 3.3. Ringkasan Hasil Validitas Soal Uji Coba	51
Tabel 3.4. Kriteria Uji Pembeda Soal	53
Tabel 3.5. Ringkasan Hasil Daya Pembeda Soal	54
Tabel 3.6. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	55
Tabel 3.7. Ringkasan Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	55
Tabel 3.8. Perhitungan Persentase Kelas Interval	59
Tabel 3.9. Interval Skor Angket Respon Siswa	61
Tabel 3.10. Interval Skor Aktivitas Siswa	63
Tabel 3.11. Interval Skor Kinerja Guru	65
Tabel 3.12. Nilai Proyek Siswa.....	66
Tabel 4.1. Pelaksanaan Penelitian.....	83
Tabel 4.2. Persentase Tanggapan Siswa Kelas Eksperimen	95
Tabel 4.3. Persentase Aktivitas Siswa.....	97
Tabel 4.4. Persentase Kinerja Guru.....	98
Tabel 4.5. Uji Normalitas Data Populasi	99
Tabel 4.6. Uji Homogenitas Data Populasi.....	99
Tabel 4.7. Rekapitulasi Nilai Pre Test	100
Tabel 4.8. Uji Normalitas Nilai Pre Test.....	101
Tabel 4.9. Hasil Uji Kesamaan Varians	102
Tabel 4.10. Hasil Perhitungan Uji Dua Pihak Data <i>Pre Test</i>	103
Tabel 4.11. Rekapitulasi Nilai Post Test.....	104
Tabel 4.12. Uji Normalitas Nilai Post Test.....	105
Tabel 4.13. Hasil Perhitungan Uji Dua pihak <i>post test</i>	107
Tabel 4.14. Uji Statistik Hasil Belajar Kognitif <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i>	108
Tabel 4.15. Hasil Perhitungan Uji Linieritas	109
Tabel 4.16. Analisis Statistik Tahap Awal (Data <i>Pre Test</i>).....	117
Tabel 4.17. Analisis Statistik Tahap Akhir (Data <i>Post Test</i>).....	118

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Peta Lokasi Penelitian125
Lampiran 2	Silabus Kelas Eksperimen126
Lampiran 3	Silabus Kelas Kontrol.....129
Lampiran 4	RPP Kelas Eksperimen.....131
Lampiran 5	RPP Kelas Kontrol.....152
Lampiran 6	Daftar Nilai UAS Geografi Kelas XI IPS.....170
Lampiran 7	Uji Normalitas Kelas XI IPS 1171
Lampiran 8	Uji Normalitas Kelas XI IPS 2172
Lampiran 9	Uji Normalitas Kelas XI IPS 3173
Lampiran 10	Uji Normalitas Kelas XI IPS 4174
Lampiran 11	Uji Homogenitas Data Populasi175
Lampiran 12	Daftar Peserta Uji Coba Soal.....176
Lampiran 13	Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....177
Lampiran 14	Soal Uji Coba.....179
Lampiran 15	Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....193
Lampiran 16	Lembar Jawab Soal Uji Coba.....194
Lampiran 17	Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Beda Soal.....195
Lampiran 18	Perhitungan Validitas Soal201
Lampiran 19	Perhitungan Reliabilitas Soal.....202
Lampiran 20	Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal203
Lampiran 21	Daya Beda Soal204
Lampiran 22	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....205
Lampiran 23	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol206
Lampiran 24	Kisi-Kisi Soal Pre Test Dan Post Test.....207
Lampiran 25	Soal Pre Test Dan Post Test209
Lampiran 26	Kunci Jawaban Pre Test Dan Post Test218
Lampiran 27	Lembar Jawab Pre Test Dan Post Test219
Lampiran 28	Nilai PreTest Siswa220
Lampiran 29	Uji Normalitas Data Pre Test Kelompok Eksperimen.....221
Lampiran 30	Uji Normalitas Data Pre Test Kelompok Kontrol222
Lampiran 31	Uji Kesamaan Dua Varians Data Nilai Pre Test Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....223
Lampiran 32	Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Nilai Pre Test Kelompok Eksperimen Dan Kontrol224
Lampiran 33	Nilai Post Test225
Lampiran 34	Uji Normalitas Data Post Test Kelompok Eksperimen226
Lampiran 35	Uji Normalitas Data Post Test Kelompok Kontrol.....227
Lampiran 36	Uji Kesamaan Dua Varians Data Nilai Post Test Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....228
Lampiran 37	Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Nilai Post Test Kelompok Eksperimen Dan Kontrol229

Lampiran 38 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	230
Lampiran 39 Lembar Angket Tanggapan Siswa.....	232
Lampiran 40 Hasil Perhitungan Angket Tanggapan Siswa	235
Lampiran 41 Analisis Regresi.....	237
Lampiran 42 Uji Keberartian Dan Kelinieran Persamaan Regresi Jumlah Kuadrat	239
Lampiran 43 Koefisien Korelasi Dan Determinasi	240
Lampiran 44 Uji Keberartian Pengaruh Antara Pendekatan Outdoor Learning Berbasis Ecoedutainment.....	241
Lampiran 45 Uji Normalitas Data Hasil Belajar	242
Lampiran 46 Kisi-Kisi Observasi	243
Lampiran 47 Lembar Observasi Kinerja Guru.....	244
Lampiran 48 Rubrik Penilaian Kegiatan Pembelajaran	246
Lampiran 49 Hasil Perhitungan Kinerja Guru	249
Lampiran 50 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	250
Lampiran 51 Hasil Perhitungan Aktivitas Siswa	252
Lampiran 52 Hasil Perhitungan Nilai Proyek Siswa.....	254
Lampiran 53 Dokumentasi	256
Lampiran 54 SK Dosen Pembimbing	258
Lampiran 55 Surat Ijin Penelitian	259
Lampiran 56 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	260



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dikelola, baik secara kualitas maupun kuantitas. Dalam Permendiknas RI Nomor 41 (2007), disebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarya, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam proses pembelajaran peserta didik dibimbing untuk aktif melakukan kegiatan belajarnya. Paradigma lama dalam proses pembelajaran menjelaskan bahwa guru memberikan pengetahuan kepada peserta didik secara pasif dengan hanya menggunakan strategi belajar konvensional.

Pada kenyataannya persoalan yang dihadapi Indonesia dewasa ini adalah bahwa praktis pendidikan Indonesia belum dapat dikatakan berhasil dalam mengaktualkan potensi manusia Indonesia secara terintegrasi dan bertanggung jawab dalam seluruh kompleksitasnya. Ringkasnya lembaga pendidikan di Indonesia belum menempatkan diri sebagai instansi yang mencoba selalu memahami kepentingan peserta didik sebagai *stakeholder* (pemangku kepentingan) dan menjadikan tujuan dalam praktisnya. Akibatnya pendidikan

di Indonesia sibuk dengan kegiatan yang didominasi kognitif. Kondisi ini membuat para pendidik di sekolah sering hanya berperan sebagai pengajar. Mereka belum terkondisikan menjadi pendidik dan fasilitator serta teman bagi siswa.

Dalam proses pembelajaran, pengetahuan tidak saja dapat diberikan langsung kepada siswa. Proses pembelajaran saat ini harus berubah, dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, dan dari pembelajaran yang didominasi ceramah sekarang menjadi tidak dominan. Salah satu tugas seorang guru adalah menyediakan/ memberikan kegiatan yang dapat merangsang keingin tahuan siswa dan membantu siswa mengeluarkan gagasan mereka serta mengkomunikasikan gagasan-gagasan tersebut. Dilihat dari perilaku belajar, juga ditemukan berbagai tantangan bagi pengajar/ guru untuk dapat mengatasinya. Misalnya ada siswa yang kurang memahami isi pembelajaran, ada siswa yang tidak bisa bekerja dengan kelompok, ada siswa yang tidak mampu membuat suatu kesimpulan permasalahan dan permasalahan-permasalahan lainnya (Wena, 2009:170).

Dalam penerapannya di sekolah pembelajaran materi geografi yang diberikan memang sangat kompleks meliputi aspek fisik dan aspek sosial. Seiring dengan itu muncul anggapan bahwa materi geografi adalah materi hafalan yang hanya dapat dipahami dengan proses membaca mandiri peserta didik. Salah satu penyebabnya adalah karena cara pengajaran dan penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional. Menanggapi permasalahan diatas maka perlu adanya penyikapan yang serius dari pelaksana pendidikan

agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ditetapkan salah satu materi pelestarian lingkungan hidup. Pada materi ini diharapkan siswa dapat menganalisis pelestarian lingkungan hidup dan kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan.

Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelestarian lingkungan hidup memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai sehingga tujuan dari pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Pendekatan yang sesuai untuk mempelajari materi pelestarian lingkungan hidup adalah *outdoor learning* karena siswa dapat belajar langsung di lingkungan sekitar dan mengamati fenomena yang ada maka sudah pasti pendekatan *outdoor learning* berpusat pada siswa. Seperti yang tertuang dalam Husamah, (2013:21) dimana menyatakan bahwa, metode *outdoor learning* dapat dipahami juga sebagai sebuah pendekatan yang menggunakan *setting* alam terbuka sebagai sarana.

Pembelajaran *outdoor learning* dalam penelitian ini berbasis *eco-edutainment* artinya siswa tidak hanya melakukan pengamatan di lingkungan sekitar sekolah, atau hanya guru memindahkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi di luar kelas. Pembelajaran *outdoor learning* berbasis *eco-edutainment* artinya pembelajaran di luar kelas dimana siswa belajar tentang lingkungan hidup dengan cara yang menyenangkan atau bisa juga disebut gabungan antara pembelajaran lingkungan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Apabila penyampaian materi dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan tentunya siswa juga akan lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Karena segala sesuatu

yang dikerjakan dengan perasaan yang senang hasilnya akan lebih maksimal dari pada yang dikerjakan dengan terpaksa.

Pada dasarnya, tujuan hidup manusia yang hakiki adalah kebahagiaan yang identik dengan kesenangan, baik kesenangan lahir maupun batin. Jika seseorang hanya merasakan kesenangan lahir, sedangkan batin merana, maka ia tidak dapat merasakan kebahagiaan yang hakiki, begitu juga sebaliknya. Oleh sebab itu banyak teoritikus pendidikan yang mengedepankan kesenangan anak didik dalam proses pembelajaran. Manusia bisa melakukan apapun dengan baik, jika ia mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan, sehingga pembelajaran dengan menggunakan *edutainment* akan menjadi metode dan strategi pembelajaran yang sangat baik. Para siswa juga mampu menyerap materi dengan mudah, seperti yang diungkapkan DePorter (2005:54) bahwa kegembiraan membuat siswa belajar lebih mudah dan dapat mengubah sikap negatif.

Dengan *edutainment* meskipun menjalani sebuah proses pembelajaran, mereka merasa tidak sedang belajar. Teori tersebutlah yang mendasari bahwa dengan pembelajaran yang menyenangkan, tujuan dari pembelajaran akan mudah dicapai dibandingkan dengan pembelajaran yang penuh dengan tekanan dan paksaan. Karena tekanan dalam pembelajaran yang dominan pada aspek kognitif menimbulkan kejenuhan belajar pada peserta didik sebab mereka kehilangan hak-hak bermainnya. Kondisi ini tidak menciptakan lingkungan sekolah yang membuat siswa *feel at home*. Sekolah masih menjadi tempat yang

menakutkan dan bukan merupakan tempat bermain yang menyenangkan bagi peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pendekatan *outdoor learning* dilaksanakan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran tersebut dipilih supaya pembelajaran benar-benar terlaksana dengan berpusat pada siswa. Proyek yang akan dikerjakan oleh siswa adalah membuat taman disekitar lingkungan sekolah, dengan membuat taman esensi dari pembelajaran *ecoedutainment* akan lebih terasa, dimana siswa belajar tentang lingkungan hidup tetapi siswa memiliki kebebasan untuk melaksanakan setiap kegiatan tanpa adanya paksaan dari siapapun. Seperti dalam konsep pembelajaran Ki Hajar Dewantara dengan kata *among* yang berarti guru memberi kebebasan anak bergerak sesuai dengan kemauannya, tetapi guru akan bertidak apabila kegiatan tersebut membahayakan bagi peserta didik.

Dipilihnya membuat taman sebagai proyek yang berbasis *ecoedutainment* karena taman identik dengan warna-warni tumbuhan yang mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, dan taman juga identik dengan tempat bermain serta bersenang-senang, selain siswa memiliki kebebasan dalam belajar siswa juga mampu menerapkan materi pelestarian lingkungan hidup yang telah didapatnya dari cara siswa menanam tanaman sebagai wujud pelestarian lingkungan sekitar. Sesuai juga dengan konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara dimana menggunakan kata taman untuk sekolah yang didirikannya yaitu taman siswa, beliau berpendapat bahwa taman

adalah tempat yang menyenangkan sesuai dengan paradigmanya dalam pendidikan yaitu kodrat alam, kemerdekaan, kebudayaan, dan kemanusiaan yang berdasarkan pancasila. Dapat disimpulkan bahwa unsur kodrat alam dan kemerdekaan sangat penting dalam dunia pendidikan, agar dapat tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa tekanan.

Pembelajaran di SMA N I Kutasari Purbalingga, khususnya mata pelajaran geografi siswa cenderung kurang aktif untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang kurang di pahami, kurangnya minat untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan guru secara mandiri, dan mudah menyerah untuk mengerjakan soal yang sulit. Pembelajaran juga belum memanfaatkan lingkungan sekitar kelas, khususnya pada mata pelajaran geografi materi lingkungan hidup. Pembelajaran geografi juga tidak dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan, padahal lingkungan sekolah sangat mendukung untuk pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat siswa. Suasana sekolah yang sejuk, tanahnya subur, serta air yang melimpah seharusnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan penanaman di lingkungan sekolah yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan tersebut. Adanya tempat-tempat tertentu yang belum tertata dengan indah maka pembelajaran berbasis proyek yang tepat yaitu dengan cara pembuatan taman, sehingga esensi dari *eco-edutainment* dan *outdoor learning* dapat terlaksana dengan seimbang.

Berdasarkan data nilai ulangan geografi sejumlah empat kelas dengan jumlah peserta didik 109 siswa di SMA N I Kutasari Purbalingga, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai tuntas dari KKM 75 yaitu

sejumlah 37 siswa atau 46%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sejumlah 44 siswa atau 54%. Sesuai dengan data di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan mata pelajaran geografi mendekati seimbang.

Bertitik tolak dari penjabaran tersebut, maka sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Geografi, selanjutnya akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Outdoor Learning* Berbasis *Eco-Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Geografi Materi Lingkungan Hidup Siswa Kelas XI IPS SMA N I Kutasari Purbalingga Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran geografi di tinjau dari respon siswa, aktivitas siswa, dan kinerja guru pada materi pelestarian lingkungan hidup melalui pendekatan *outdoor learning* berbasis *eco-edutainment* siswa kelas XI IPS SMA N I Kutasari Purbalingga tahun ajaran 2015/2016 ?
2. Adakah pengaruh antara respon siswa dan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar geografi materi pelestarian lingkungan hidup siswa kelas XI IPS SMA N I Kutasari Purbalingga tahun ajaran 2015/2016, melalui pendekatan *outdoor learning* berbais *ecoedutainment*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran geografi di tinjau dari respon siswa, aktivitas siswa, dan kinerja guru pada materi pelestarian lingkungan

hidup melalui pendekatan *outdoor learning* berbasis *eco-edutainment* siswa kelas XI IPS SMA N I Kutasari Purbalingga tahun ajaran 2015/2016.

2. Untuk menganalisis pengaruh antara respon siswa dan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar geografi materi pelestarian lingkungan hidup siswa kelas XI IPS SMA N I Kutasari Purbalingga tahun ajaran 2015/2016, melalui pendekatan *outdoor learning* berbasis *eco-edutainment*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa
 - a. Memberikan suasana belajar yang berbeda, nyaman, dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi belajar geografi.
 - b. Meningkatkan hasil belajar geografi.
2. Bagi guru
 - a. Memberi motivasi guru agar dapat mengelola suasana pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Sebagai bahan masukan untuk memberi dukungan dalam kegiatan belajar siswa tidak terbatas di dalam kelas, melainkan juga di luar kelas.
3. Bagi sekolah

Dapat menjadi masukan dalam upaya perbaikan proses pembelajaran sebagai pertimbangan dalam memilih pendekatan dan metode pembelajaran, demi kemajuan proses pembelajaran yang akan datang.

E. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah, maka perlu diberikan penegasan istilah sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu atau seseorang yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Adapun pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ada tidaknya pengaruh pendekatan *outdoor learning* berbasis *eco-edutainment* terhadap hasil belajar geografi materi pelestarian lingkungan hidup kelas XI IPS SMA N I Kutasari Purbalingga. Variabel yang digunakan yaitu angket respon siswa dan hasil belajar kognitif siswa.

2. Pendekatan *outdoor learning*

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Pendekatan *outdoor learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan *setting* alam terbuka sebagai sarana. *Outdoor learning* dikenal juga dengan berbagai istilah lain seperti *outdoor activities*, *outdoor study*, pembelajaran lapangan atau pembelajaran luar kelas. Pendekatan ini mengasah aktivitas fisik dan sosial anak dimana anak akan lebih banyak melakukan kegiatan-kegiatan yang secara tidak langsung melibatkan kerjasama antar materi dan kemampuan berkreasi. Aktivitas ini akan muncul proses komunikasi, pemecahan masalah, kreativitas, pengambilan keputusan, saling memahami, dan menghargai perbedaan. Pendekatan *outdoor learning* dalam penelitian ini

artinya guru mengajak siswa untuk melaksanakan pembelajaran di luar kelas, yaitu dilaksanakan di lingkungan sekitar sekolah tepatnya di halaman depan sekolah SMA N I Kutasari Purbalingga.

3. *Eco-edutainment*

Eco-edutainment (asal kata *eco* = *ecology*, *edu* = *education*, dan *tainment* = *entertainment*). Menurut (Gelter, 2009:26) *eco-edutainment* merupakan gabungan antara pembelajaran ekologi/lingkungan dengan pembelajaran yang menyenangkan di luar ruangan dengan teman-teman. Maksud dari pembelajaran berbasis *eco-edutainment* dalam penelitian ini adalah siswa diajak untuk belajar di luar kelas dengan mempelajari lingkungan menggunakan cara yang menyenangkan. Pembelajaran *eco-edutainment* dilaksanakan dengan model pembelajaran berbasis proyek, dengan kegiatan pembuatan taman. *Ecology* dapat dilaksanakan dengan kegiatan memanfaatkan lingkungan sebagai media membuat taman yang bertujuan untuk memperbaiki lingkungan sekolah. *Education* diperoleh dari kegiatan mulai dari perencanaan hingga evaluasi pembuatan taman tersebut. *Entertainment* diperoleh dari siswa memiliki kebebasan untuk melaksanakan penanaman berbagai macam tumbuhan.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2012:70). Dalam penelitian ini yang menjadi objek penilaian hasil belajar adalah hasil belajar kognitif, pengukuran dilakukan pada awal (*pre test*) dan akhir (*post test*).

Pembelajaran dengan menggunakan tes pada materi pelestarian lingkungan hidup.

5. Materi pelestarian lingkungan hidup

Lingkungan hidup merupakan segala sesuatu yang ada pada setiap makhluk hidup atau organisme dan berpengaruh pada kehidupannya. Lingkungan hidup terdiri dari tiga jenis yaitu lingkungan hidup alami, buatan, dan sosial. Lingkungan hidup juga tidak lepas dari kerusakan-kerusakan yang terjadi di dalamnya, serta bagaimana upaya pelestariannya. Melestarikan lingkungan hidup merupakan kebutuhan yang tidak bisa ditunda lagi dan bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah melainkan tanggung jawab setiap insan di bumi, dari balita sampai manula. Setiap orang harus melakukan usaha untuk menyelamatkan lingkungan hidup disekitar kita sesuai dengan kapasitasnya masing-masing. Pelestarian lingkungan hidup yang dimaksud dalam penelitian ini adalah upaya melestarikan lingkungan hidup melalui kegiatan pembuatan taman sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Tinjauan Tentang Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ranah-ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu (Dimiyati, 2013:18). Menurut para ahli dalam (Anni, 2012:66) mendefinisikan konsep belajar sebagai berikut:

- a. Gagne dan Berliner (1983:252) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.
- b. Morgan et. Al (1986:140) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman.
- c. Slavin (1994:152) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.
- d. Gagne (1977:3) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Dari pengertian tersebut tampak bahwa konsep tentang belajar mengandung tiga unsur yang utama (Anni, 2012:66) yaitu:

- a. Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku.
- b. Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman.
- c. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

a. Faktor *intern*

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari siswa yang sedang mengalami proses belajar. Faktor-faktor intern meliputi, Sikap terhadap belajar, Motivasi belajar, Konsentrasi belajar, Mengolah bahan belajar, Menyimpan perolehan hasil belajar, Mengenali hasil belajar yang tersimpan, Kemampuan berprestasi, Rasa percaya diri siswa, Intelegensi dan keberhasilan belajar, Kebiasaan belajar, Cita-cita siswa, merupakan motivasi intrinsik.

b. Faktor *ekstern*

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari lingkungan siswa seperti, guru sebagai pembina siswa belajar, prasarana dan sarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa disekolah, kurikulum sekolah, (Dimiyati, 2013:236).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik.

Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep (Anni, 2012:69). Perubahan perilaku yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa, menurut Bloom (dalam Anni, 2012:70) secara garis besar dapat dikategorikan menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Ranah *kognitif*

Ranah *kognitif* berkaitan dengan pengetahuan kemampuan dan kemahiran intelektual. Aspek ini mencakup 6 aspek yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah *afektif*

Ranah *afektif* berkaitan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek yakni penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian dan pembentukan pola hidup.

3. Ranah *psikomotorik*

Ranah *psikomotorik* berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada tujuh aspek ranah *psikomotorik*, yakni persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, kreativitas.

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Menurut Gagne (Dimiyati, 2013:11) hasil-hasil belajar berupa, informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, sikap. Dalam penelitian ini teori tentang hasil belajar

yang digunakan yaitu teori hasil belajar menurut Bloom yaitu hasil belajar afektif, kognitif, dan psikomotorik.

4. Pembelajaran

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan” pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Majid, 2013:4). Menurut para ahli dalam Majid mendefinisikan tentang pengertian pembelajaran sebagai berikut:

- a. Corey, 1986 : pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu. Pembelajaran merupakan subyek khusus dari pendidikan.
- b. UU SPN No. 20 tahun 2003 : pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
- c. Mohammad Surya : pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

d. Gagne dan Briggs, 1979 : pembelajaran adalah rangkaian peristiwa (*events*) yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah.

Pembelajaran geografi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran geografi menggunakan pendekatan *outdoor learning* berbasis *eco-edutainment* dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada pokok bahasan pelestarian lingkungan hidup.

B. Tinjauan Tentang Pendekatan *Outdoor Learning*

1. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Oleh karenanya strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau tergantung dari pendekatan tertentu (Sanjaya, 2006:127). Menurut Roy Killen (dalam Sanjaya, 2006:127), mencatat ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered approaches*) dan pendekatan berpusat pada siswa (*student-centered approaches*). Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct intruction*), pembelajaran deduktif atau ekspositori. Sedangkan pendekatan yang bepusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif.

Menurut Philip R. Wallace, 1992 (dalam Majid, 2013:20) pendekatan pembelajaran dibedakan menjadi dua bagian, yaitu pendekatan konservatif dan pendekatan liberal. Pendekatan konservatif memandang bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sebagaimana umumnya guru mengajarkan materi kepada siswa, sedangkan siswa lebih banyak sebagai penerima. Sedangkan pendekatan liberal adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk mengembangkan strategi ketrampilan belajarnya sendiri. Berdasarkan uraian diatas dapat diperoleh pengertian bahwa pendekatan pembelajaran adalah cara umum yang ditempuh guru dalam proses membelajarkan siswa. Pendekatan dalam pembelajaran ini adalah pendekatan yang berpusat pada siswa, artinya siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan potensinya dan siswa sendiri yang merencanakan kegiatan pembelajaran.

2. Pendekatan *Outdoor Learning*

Outdoor learning dikenal juga dengan berbagai istilah lain seperti *outdoor activities*, *outdoor study*, pembelajaran lapangan atau pembelajaran luar kelas. Pendekatan *outdoor learning* menggunakan *setting* alam terbuka sebagai sarana. Proses pembelajaran menggunakan alam sebagai media dipandang sangat efektif dalam *knowledge management*, dimana setiap orang akan dapat merasakan, melihat langsung bahkan dapat melakukannya sendiri, sehingga transfer pengetahuan berdasarkan pengalaman di alam dapat dirasakan, diterjemahkan, dikembangkan berdasarkan kemampuan yang dimiliki (Husamah, 2013:21).

Beberapa konsep *outdoor learning* menurut beberapa ahli dalam Husamah diantaranya yaitu:

- a. Menurut Komarudin *outdoor learning* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas atau sekolah dan di alam bebas lainnya.
- b. Menurut Karjawati menyatakan bahwa *outdoor study* adalah metode dimana guru mengajak siswa belajar diluar kelas untuk melihat peristiwa langsung dilapangan dengan tujuan untuk mengakrabkan siswa dengan lingkungannya.
- c. Menurut Paulo Freire menyatakan bahwa *every place is a school, everyone is a teacher*. Artinya bahwa setiap orang adalah guru, guru bisa siapa saja, dimana saja, serta hadir kapan saja, tanpa batas ruang, waktu, kondisi apapun.

3. Teknik Penggunaan Lingkungan Untuk *Outdoor Learning*

Menurut Rifai, (2013:209) ada beberapa cara bagaimana mempelajari lingkungan sebagai media dan sumber belajar diantaranya yaitu, survey, kamping atau berkemah, *field trip* atau karya wisata, praktek lapangan, mengundang narasumber, proyek pelayanan dan pengabdian kepada masyarakat.

4. Jenis Lingkungan Belajar Menurut

- a. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sebagai sumber belajar berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan kehidupan bermasyarakat, seperti

organisasi sosial, adat dan kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintah, agama dan sistem nilai.

b. Lingkungan alam

Lingkungan alam berkenaan dengan segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora, fauna, sumber daya alam. Lingkungan alam tepat digunakan untuk bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam.

c. Lingkungan buatan

Disamping lingkungan sosial dan lingkungan alam yang sifatnya alami, ada juga yang disebut lingkungan buatan yakni lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan antara lain irigasi, bendungan, pertamanan, kebun binatang, perkebunan, penghijauan, dan pembangkit tenaga listrik.

5. Keuntungan Mempelajari Lingkungan

Banyak keuntungan yang diperoleh dari kegiatan mempelajari lingkungan dalam proses belajar menurut Sudjana dan Rivai antara lain:

- a. Kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan siswa duduk dikelas berjam-jam, sehingga motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi.
- b. Hakikat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alami.

- c. Bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya serta lebih faktual sehingga kebenarannya lebih akurat.
- d. Kegiatan belajar siswa lebih komperhensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya, membuktikan atau mendemonstrasikan, menguji fakta, dan lain-lain.
- e. Sumber belajar menjadi lebih kaya sebab lingkungan yang dapat dipelajari bisa beraneka ragam seperti lingkungan sosial, lingkungan buatan, lingkungan alam, dan lain-lain.
- f. Siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan disekitarnya, serta dapat memupuk cinta lingkungan.

6. Kelemahan Dan Kekurangan *Outdoor Learning*

Beberapa kelemahan dan kekurangan yang sering terjadi dalam pelaksanaannya berkisar pada teknis pengaturan waktu dan kegiatan belajar.

Misalnya:

- a. Kegiatan belajar kurang dipersiapkan sebelumnya yang menyebabkan pada waktu siswa dibawa ketujuan tidak melakukan kegiatan belajar yang diharapkan sehingga ada kesan main-main. Hal ini dapat diatasi dengan persiapan yang matang sebelum kegiatan dilaksanakan.
- b. Ada kesan dari guru dan siswa bahwa kegiatan mempelajari lingkungan memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga menghabiskan waktu untuk belajar dikelas.

- c. Sempitnya pandangan guru bahwa kegiatan belajar hanya terjadi didalam kelas. Ia lupa bahwa tugas belajar siswa dapat dilakukan di luar jam kelas atau pelajaran baik secara individual atau kelompok dan satu diantaranya artinya dapat dilakukan dengan mempelajari lingkungan.

C. Tinjauan Tentang *Eco-Edutainment*

Eco-edutainment (asal kata *eco* = *ecology*, *edu* = *education*, dan *tainment* = *entertainment*). Istilah ekologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *oikos* yang berarti rumah dan *logos* yang berarti ilmu. Karena itu secara harfiah ekologi berarti ilmu tentang makhluk hidup dalam rumahnya atau dapat diartikan juga sebagai ilmu tentang rumah tangga makhluk hidup (Soemarwoto, 2004:22). Sedangkan menurut Martopo dan Gunawan dalam (Hardati, 2015:1) istilah ekologi istilah ekologi pertama kali diperkenalkan oleh Ernest Haeckel seorang ahli biologi Jerman pada tahun 1869. Ekologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

Ekologi merupakan suatu komponen dalam sistem pengelolaan lingkungan hidup yang harus ditinjau bersama dengan komponen yang lain untuk mendapatkan keputusan yang seimbang. Ekologi juga termasuk dalam pendekatan geografi yang digunakan untuk menelaah dan menganalisis suatu gejala dan masalah geografi dengan menerapkan konsep dan prinsip ekologi. Ekologi mempelajari hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan yang membentuk suatu sistem ekologi atau ekosistem. Menurut Raharja (2012), pendidikan ekologi saat ini menjadi prioritas untuk mempengaruhi

hasil dari praktek pendidikan dalam hal kondisi lingkungan, termasuk keluarga sekolah, masyarakat dalam lingkup global.

Hal tersebut telah didasari karena pembelajaran lingkungan hidup merupakan merupakan upaya untuk mengubah perilaku dan sikap yang dilakukan oleh berbagai pihak atau elemen masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan dan kesadaran tentang konsep lingkungan dan isu permasalahan lingkungan sehingga dapat berperan aktif dalam upaya keselamatan dan pelestarian untuk generasi sekarang dan yang akan datang.

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* yang berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi dari segi bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hamid, 2014:17). Sedangkan menurut New World Encyclopedia, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukan berbagai mata pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada dikomputer, film, musik, *website*, perangkat multimedia dan sebagainya. Disamping itu

edutainment juga bisa berupa pendidikan dialam bebas, yang mampu menghibur.

Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan kedalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Salah satu sumber menyebutkan bahwa kata *edutainment* merupakan judul dari produksi album keempat kelompok *hip hop* Boogie Down yang dirilis pada 1990, mendahului kepopuleran istilah yang diungkapkan oleh Catalonotto tersebut. *Edutainment* tidak lepas dari hakikat manusia dengan kesenangan, karena pada dasarnya tujuan hidup manusia yang hakiki, adalah kebahagiaan yang identik dengan kesenangan, baik lahir maupun batin.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *edutainment* adalah proses belajar yang menarik atau menyenangkan. Namun ketika menjadi kata *eco-edutainment* maka merupakan gabungan antara pembelajaran ekologi/lingkungan dengan pembelajaran yang menyenangkan di luar ruangan dengan teman-teman (Gelter, 2009:26). Menurut Hamid (2014:37-97). Pada dasarnya *edutainment* bisa diterapkan dalam pola pendidikan apa saja. sebab, dalam perjalanannya *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk seperti, *Humanizing The Classroom*, *Active learning*, *Accelerated learning*, *Quantum learning*, *Quantum teaching*.

D. Tinjauan Tentang Materi Lingkungan Hidup

1. Pengertian Lingkungan Hidup

Pengertian lingkungan hidup yang dikemukakan oleh para ahli dalam (Harmanto, 2014:201), diantaranya yaitu:

- a. Pasal 1 UU No.23 1997 tentang pengelolaan lingkungan hidup, menyatakan bahwa lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi kelangsungan peri kehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain.
- b. St Munajat Danusaputra, lingkungan adalah semua benda dan kondisi, termasuk didalamnya manusia dan aktivitasnya, yang terdapat dalam ruang manusia berada dan mempengaruhi kelangsungan hidup serta kesejahteraan manusia dan jasad hidup lainnya.
- c. Otto soemarwoto, lingkungan hidup adalah segala sesuatu yang ada pada setiap makhluk hidup atau organisme dan berpengaruh pada kehidupannya.
- d. Emil Salim, lingkungan hidup adalah segala benda, kondisi, dan pengaruh yang terdapat dalam ruangan yang kita tempati dan memngaruhi kehidupan manusia.

2. Unsur-Unsur Pembentuk Lingkungan Hidup

a. Unsur hayati

Unsur hayati (biotik) yaitu unsur lingkungan hidup yang terdiri atas makhluk hidup seperti manusia, hewan, tumbuhan, dan jasad-jasad renik.

b. Unsur sosial budaya

Unsur budaya yaitu lingkungan sosial budaya yang dibentuk manusia yang merupakan sistem nilai, gagasan, dan keyakinan dalam perilaku sebagai makhluk sosial.

c. Unsur fisik (abiotik)

Unsur fisik yaitu unsur lingkungan hidup yang terdiri atas benda-benda tak hidup, seperti tanah, air, udara, iklim, dan lain-lain.

3. Jenis-Jenis Lingkungan Hidup

a. Lingkungan hidup alami

Lingkungan hidup alami merupakan lingkungan yang terbentuk oleh alam dan terdiri atas berbagai sumber daya alam dan ekosistem dengan komponen-komponennya, baik fisik maupun biologis.

b. Lingkungan hidup buatan

Lingkungan buatan adalah lingkungan buatan manusia yang dibangun dengan bantuan teknologi sederhana maupun teknologi modern. Lingkungan buatan bersifat kurang beraneka ragam karena keberadaannya selalu diselaraskan dengan kebutuhan hidup manusia.

c. Lingkungan hidup sosial

Terbentuk karena adanya interaksi sosial dalam masyarakat. Lingkungan hidup sosial dapat membentuk lingkungan hidup buatan tertentu yang bercirikan perilaku manusia sebagai makhluk sosial.

4. Kualitas Dan Baku Mutu Lingkungan

a. Kualitas dan sifat lingkungan hidup

Secara sederhana kualitas lingkungan hidup dapat diartikan sebagai keadaan lingkungan yang dapat memberi daya dukung yang optimal bagi kelangsungan hidup manusia disuatu wilayah. Kualitas lingkungan hidup ditentukan oleh tiga komponen yaitu, derajat dipenuhinya kebutuhan untuk kelangsungan hidup hayati, derajat dipenuhinya kebutuhan untuk kelangsungan hidup manusiawi, derajat kebebasan untuk memiliki.

b. Baku mutu lingkungan

Baku mutu lingkungan merupakan batas kandungan yang diperbolehkan bagi zat dan bahan pencemar untuk berada diudara, dengan tidak menimbulkan gangguan terhadap makhluk hidup sekitar (Harmanto, 2014:210).

5. Kerusakan Lingkungan Hidup Dan Upaya Pelestarian Lingkungan

Hidup

Berdasarkan faktor penyebab terjadinya, kerusakan lingkungan hidup dapat digolongkan kedalam dua jenis yaitu kerusakan karena peristiwa alam dan kerusakan karena hasil perbuatan manusia.

a. Kerusakan lingkungan akibat peristiwa alam

Tak dapat dipungkiri berbagai bencana alam yang menimpa negeri menimbulkan dampak kerusakan lingkungan hidup yang begitu besar. Bencana tsunami yang melanda Aceh, Papua, Nias, gempa bumi yang meratakan kawasan Yogyakarta, merupakan salah satu contoh peristiwa alam yang dapat dengan mudah menghancurkan lingkungan hidup.

b. Kerusakan lingkungan hidup akibat perbuatan manusia

Pertumbuhan penduduk yang pesat dapat menyebabkan kerusakan lingkungan karena persediaan sumber daya alam yang menipis, lahan pertanian menyempit akibat digunakan untuk keperluan lahan pemukiman dan industri, serta timbulnya masalah dalam pembuangan limbah rumah tangga dan industri. Pencemaran lingkungan adalah berubahnya tatanan lingkungan akibat kegiatan manusia atau proses alam yang mengakibatkan masuknya bahan pencemar kedalam suatu lingkungan sehingga kualitas lingkungan menurun sampai tingkat tertentu yang menyebabkan lingkungan tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Berdasarkan tempat terjadinya pencemaran lingkungan dikelompokkan menjadi :

1) Pencemaran udara

Udara merupakan faktor yang penting dalam lingkungan karena hampir semua makhluk hidup di bumi memerlukan oksigen yang diambil dari udara. Akibat yang ditimbulkan dari pencemaran

lingkungan antara lain, terganggunya kesehatan manusia, rusaknya bangunan karena pelapukan, terganggunya pertumbuhan tanaman, adanya peristiwa efek rumah kaca, menipisnya lapisan ozon.

2) Pencemaran air

Air dapat berfungsi secara layak bagi penenuha kebutuhan hidup apabila kondisi air tersebut tidak berbau, tidak berwarna, dan jernih. Tetapi apabila menemukan kondisi air berbau, berwarna, dan keruh sehingga tidak layak konsumsi maka air tersebut sudah tercemar. Akibatnya kehidupan organisme air menjadi terganggu, terjadinya ledakan populasi ganggang dan tumbuhan air akibat pemakaian bahan organik yang berlebih, terjadinya pendangkalan dasar perairan, punahnya biota air, terjadinya banjir.

3) Pencemaran tanah

Pencemaran tanah disebabkan oleh sampah organik dan anorganik yang berasal dari limbah rumah tangga, pasar, industri, kegiatan pertanian, peternakan, dan sebagainya. Kerusakan lingkungan yang dialami oleh tanah umumnya disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu perpindahan tanah perladangan, kegiatan penanaman diladang kritis yang belum memadai, pengelolaan penanaman dengan cara tradisional yang belum memadai, dan penggunaan lahan untuk memperluas wilayah pemukiman.

6. Pelestarian Lingkungan Hidup

Melestarikan lingkungan hidup merupakan kebutuhan yang tidak bisa ditunda lagi. Hal ini bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja, melainkan menjadi tanggung jawab setiap manusia. Setiap orang harus melakukan usaha untuk menyelamatkan lingkungan hidup disekitar sesuai dengan kapasitasnya masing-masing. Sekecil apapun usaha yang dilakukan sangat besar manfaatnya bagi terwujudnya bumi yang layak huni bagi generasi yang akan datang. Upaya ini dapat diwujudkan dengan menyusun program pembangunan berkelanjutan yang sering disebut sebagai pembangunan berwawasan lingkungan.

Pembangunan berwawasan lingkungan adalah usaha meningkatkan kualitas manusia secara bertahap dengan memperhatikan faktor lingkungan. Pembangunan berwawasan lingkungan sering dikenal sebagai pembangunan berkelanjutan. Konsep pembangunan berkelanjutan merupakan kesepakatan hasil KTT Bumi di Rio de Jeniro tahun 1992. Upaya yang dilakukan untuk melestarikan lingkungan adalah sebagai berikut.

a. Upaya yang dilakukan pemerintah untuk melestarikan lingkungan hidup adalah sebagai berikut :

- 1) Mengeluarkan UU Pokok Agraria No. 24 Tahun 1960 yang mengatur tata guna tanah.
- 2) Mengeluarkan UU No. 4 Tahun 1982, tentang ketentuan-ketentuan pokok pengelolaan lingkungan hidup.

- 3) Memberlakukan peraturan pemerintah RI No. 24 Tahun 1986 tentang AMDAL.
- 4) Pada tahun 1991, pemerintah membentuk Badan Pengendalian Lingkungan.
- 5) Pemerintah mencanangkan gerakan menanam sejuta pohon.

b. Upaya yang dilakukan masyarakat

Upaya yang dapat dilakukan masyarakat yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan hidup antara lain yaitu, pelestarian tanah, pelestarian udara, pelestarian hutan, pelestarian laut dan pantai, pelestarian flora dan fauna.

E. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

1. Definisi *Project Based Learning*

Project based learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam aktivitas secara nyata. *project based learning* dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan pelajar dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Beberapa pengertian *project based learning* menurut beberapa ahli dalam Husamah (2013:97).

- a. University of Nottingham : pembelajaran berbasis proyek adalah metode pengajaran sistematis yang mengikutsertakan pelajar kedalam

pembelajaran pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan authentic dan perancangan produk dan tugas.

- b. Barron: pendekatan cara pembelajaran yang konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata dan relevan bagi kehidupannya.
- c. Blumenfeld : pendekatan komprehensif untuk pengajaran dan pembelajaran yang dirancang agar pelajar melakukan riset terhadap permasalahan nyatanya.
- d. Boud dan Felletti : cara yang konstruktif dalam pembelajaran menggunakan permasalahan sebagai stimulus dan berfokus kepada aktivitas pelajar.

Menurut Alamaki dalam (Ngalimun, 2014:190), proyek selain dilakukan secara kolaboratif juga harus bersifat inovatif, unik, dan berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan pelajar atau kebutuhan masyarakat atau industri lokal. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar menjadi menarik dan bermakna untuk pembelajar usia dewasa, seperti siswa, apakah mereka sedang belajar diperguruan tinggi maupun pelatihan tradisional untuk memasuki lapangan kerja. Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek:



Gambar 2.1. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa langkah-langkah dari pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut :

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*).

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.

2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*).

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut.

3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika

mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses.

5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

2. Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Berbasis Proyek

a. Peran Guru

- 1) Merencanakan dan mendesain pembelajaran.

- 2) Membuat strategi pembelajaran.
- 3) Membayangkan interaksi yang akan terjadi antara guru dan siswa.
- 4) Mencari keunikan siswa.
- 5) Menilai siswa dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian.
- 6) Membuat portofolio pekerjaan siswa.

b. Peran Peserta Didik

- 1) Menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir.
- 2) Melakukan riset sederhana.
- 3) Mempelajari ide dan konsep baru.
- 4) Belajar mengatur waktu dengan baik.
- 5) Melakukan kegiatan belajar sendiri/kelompok.
- 6) Mengaplikasikan hasil belajar lewat tindakan.
- 7) Melakukan interaksi sosial (wawancara, survey, observasi, dll).

3. Keuntungan Pembelajaran Berbasis Proyek

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kolaborasi.
- c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
- d. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.

- e. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- f. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- g. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

4. Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah, membutuhkan biaya yang cukup banyak, banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- b. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- c. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- d. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- e. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan

Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek di atas seorang pendidik harus dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar, memilih lokasi

penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ditulis untuk melengkapi dan menguatkan kajian pustaka yang telah ditulis di atas, maka penulis menganalisis beberapa penelitian untuk dijadikan penelitian yang relevan sebagai berikut :

1. Wahyuni dan Joko Siswanto (2010) dengan judul penelitian “ Upaya Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Pembelajaran *Edutainment* (*Education-Entertainment*) Dengan Menggunakan Metode Kuis Galileo Di SMP Negeri 2 Kaliwungu” dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 68,64%, pada siklus ke II rata-rata hasil belajarnya sebesar 79,27%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
2. Suparjo Rustam (2015) dengan judul penelitian “ Penerapan Metode Outdoor Study Pada Pembelajaran Geografi Kelas XI IPS Ma Al Bidayah Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang Tahun 2014/2015”. Berdasarkan judul di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan rata-rata 62,71% dengan nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi 79,2. Sedangkan setelah diberikan perlakuan rata-rata hasil belajar menjadi 76,57% dengan nilai terendah 6,86 dan nilai tertinggi 91,7. Dapat disimpulkan bahwa hasil

belajar peserta didik setelah mengalami perlakuan dengan metode *outdoor study* lebih baik dibandingkan sebelum menerima pembelajaran menggunakan metode *outdoor study*.

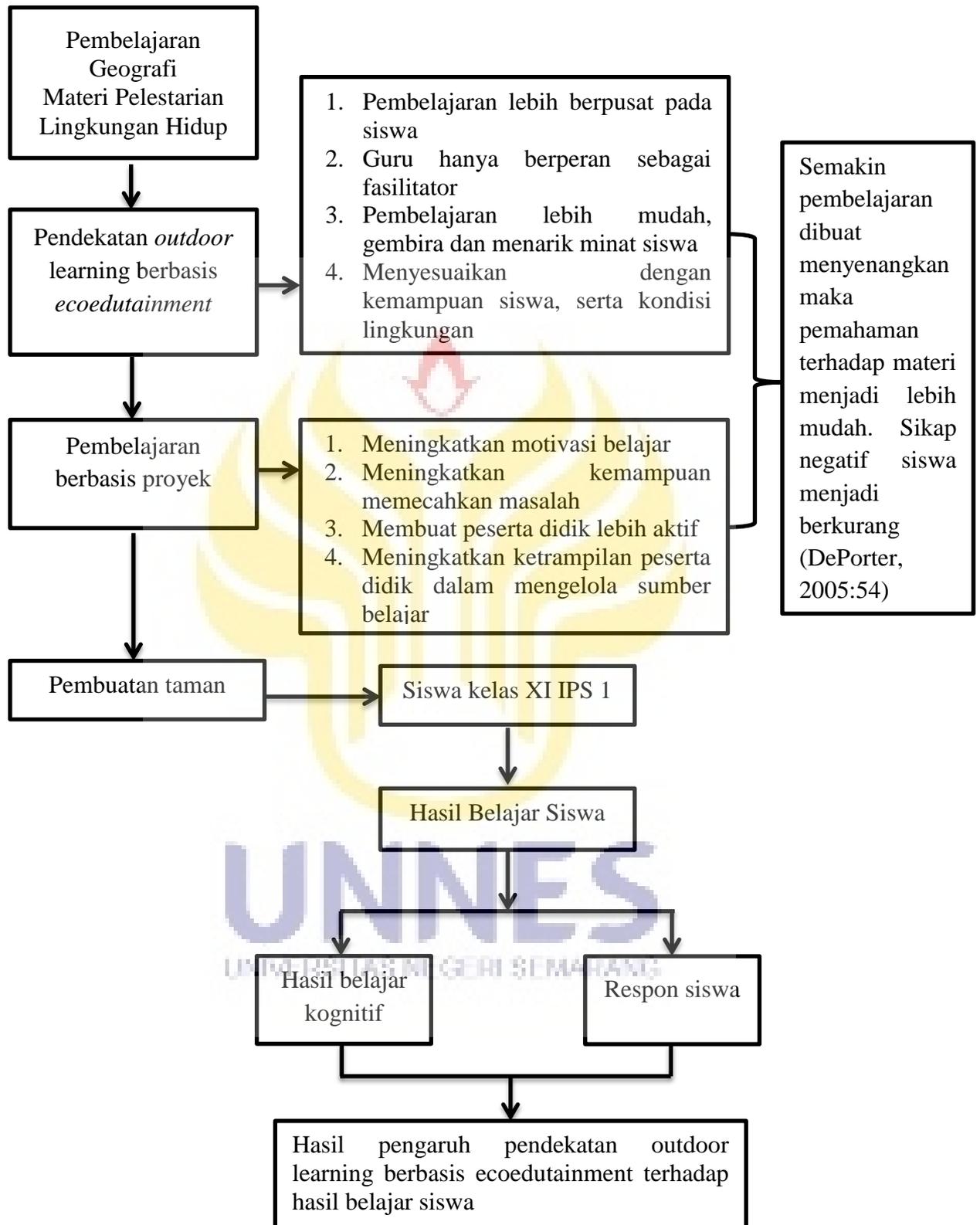
3. Ratna Danarti (2014), dengan judul penelitian “ Perbedaan Hasil Belajar IPS Model *Project-Based Learning* Berbasis *Outdoor Study* Dengan Konvensional Siswa SMP” dapat diketahui bahwa hasil belajar *pre test* siswa pada kelas kontrol 56,45 dan nilai *post test* sebesar 80,30, sedangkan rata-rata hasil belajar *pre test* kelas eksperimen 56,09 dan nilai *post test* sebesar 79,33. Dari data hasil belajar tersebut dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
4. Hanika Hermawan (2013) dengan judul penelitian “ Pengaruh Pendekatan *Drill* Dengan *Match Card* Sebagai Media *Chemo-Edutainment* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pokok Bahasan Kerajaan-Kerajaan bercorak Hindu-Budha Di Indonesia Siswa Kelas XI IPA SMA N I Demak Tahun ajaran 2012/2013”. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa rata-rata kelas eksperimen sebesar 80,39, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 76,47. Dengan demikian kontribusi pendekatan *drill* dengan *match card* terhadap hasil belajar sejarah sebesar 51,74%, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari penelitian tersebut.

G. Kerangka Berfikir

Setiap proses belajar mengajar, pengajar memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru menggunakan metode ceramah

melainkan diubah menjadi berpusat pada siswa misalnya dengan metode diskusi, dengan tujuan supaya mendorong siswa lebih cepat menyerap informasi yang disampaikan. Pendekatan itu dapat berupa pendekatan *outdoor learning*, dimana pembelajaran dilaksanakan diluar kelas dan berpusat pada siswa dengan memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan pelestarian lingkungan hidup. Siswa dihadapkan langsung dengan situasi yang ada disekitar sekolah, hal tersebut dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam materi tersebut. Kegiatan yang bersifat kontekstual, siswa diajak berfikir mengembangkan dan menggali informasi secara luas mengenai situasi dan lingkungan yang mereka rasakan.

Kegiatan yang dilakukan dilapangan seperti pengamatan lingkungan hidup disekitar sekolah dan upaya pelestariannya, ketika pembelajaran tentang lingkungan yang dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan atau yang biasa disebut dengan *eco-edutainment* maka tingkat kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat berkurang. Dengan pembelajaran menyenangkan yang dilaksanakan diluar kelas dan berpusat pada siswa mendorong tumbuhnya motivasi dan variasi belajar siswa sehingga siswa lebih aktif, berfikir secara kritis serta menghubungkan pemahaman siswa terhadap penerapan pada kehidupan nyata. Berikut ini adalah kerangka berfikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.2. Kerangka Berpikir

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori yang telah disajikan adalah:

H₁: pendekatan *outdoor learning* berbasis *eco-edutainment* dalam pembelajaran geografi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan kriteria ketuntasan minimal 75.

H₀: pendekatan *outdoor learning* berbasis *eco-edutainment* dalam pembelajaran geografi tidak mempengaruhi hasil belajar siswa dengan kriteria ketuntasan minimal 75.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep pendekatan *outdoor learning* digunakan supaya guru hanya bertindak sebagai fasilitator, dan pembelajaran berbasis *ecoedutainment* agar tercipta suasana pembelajaran tentang lingkungan yang menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan *outdoor learning* berbasis *ecoedutainment* sedangkan dikelas kontrol dengan metode konvensional. Berdasarkan angket respon siswa dapat diketahui bahwa siswa merasa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan persentase 79,5%. Aktivitas siswa menunjukkan bahwa siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan persentase 79,2%. Sedangkan berdasarkan penilaian kinerja guru menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah sangat baik dengan persentase 87,0%.
2. Hasil penelitian membuktikan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 80,82, sedangkan kelas yang kontrol yang tidak diberikan perlakuan sebesar 76,40. Sedangkan berdasarkan uji perbedaan rata-rata hasil belajar (post test) diperoleh $t_{hitung} = 2,806$ sedangkan $t_{tabel} = 1,67$. Karena $t_{hitung} \geq t_{(0,95)(53)}$ maka H_0 ditolak yang artinya hipotesis diterima, yaitu ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelas

tersebut dan sumbangan pengaruh pendekatan *outdoor learning* berbasis *ecoedutainment* yang diperoleh dari respon dan aktivitas siswa terhadap hasil belajar yaitu sebesar 43,77%.

B. Saran

Saran yang peneliti dapat sampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada siswa diharapkan lebih meningkatkan keaktifannya pada saat pembelajaran berlangsung, seperti aktif bertanya, menyampaikan kesulitan yang ditemui saat pembelajaran.
2. Kepada guru mata pelajaran Geografi seharusnya dapat mengembangkan pembelajaran yang menarik minat siswa dan mampu mengoptimalkan lingkungan sebagai sumber belajar.
3. Kepada sekolah menindak lanjut cara pembelajaran yang telah di sarankan oleh peneliti supaya guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhamad. 1989. *Prosedur Dan Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- 2013. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Catharina. Tri Anni. 2012. *Psikologi pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Danarti, Ratna. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Ips Model Project Based Learning Berbasis Outdoor Study Dengan Konvensional Siswa SMP*. Jurnal pendidikan Humaniora. Vol. 2, No. 2, pp. 102-111
- DePorter, Bobbi. 2005 Readon, Mark, Nourie, Sarah Singer. *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning di Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa
- Dimiyati. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- FIS. 2015. *Panduan Penulisan Skripsi*. Semarang: FIS UNNES
- Gelter Hans. *Friluftsliv As Slow and Peak Experiences in the Transmodern Society*. Norwegian: Lulea University of Technology
- Hamid, Moh. Sholeh. 2014. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: DIVA Press
- Harmanto, Gatot. 2014. *Geografi untuk SMA/MA Kelas XI*. Bandung: Yrama Widya
- Hanika, Hermawan. 2013. *Pengaruh Pendekatan Drill Dengan Match Card Sebagai Media Chemo-Edutainment (CET) Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pokok Bahasan Kerajaan-Kerajaan bercorak Hindhu-Budha Di Indonesia Siswa Kelas XI IPA SMA N I Demak Tahun Ajaran 2012/2013*. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Hardati, Puji. 2015. *Pendidikan Konservasi*. Semarang : Magnum
- Husamah. 2013. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya

- Kemendikbud. 2006. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek/project Based Learning*.
- Majid, Abdul. 2013. *strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ngalimun. 2014. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo
- Raharja, Setya. 2012. *pendidikan berwawasan ekologi: pemberdayaan lingkungan sekitar untuk pembelajaran*.
http://eprints.uny.ac.id/137/1/PENDIDIKAN_BERWAWASAN_EKOLOGI.pdf (6 maret 2016)
- Rustam, Suprijono. 2015. *Penerapan Metode Outdoor Study Pada Pembelajaran Geografi Kelas X IPS MA AL Bidayah Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang Tahun 2014/2015*. Edu geography, 3(8): 72-79
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Yogyakarta: Liberti
- Soemarwoto, Otto. 2004. *Ekologi, lingkungan hidup dan pembangunan*. Jakarta: Djambatan
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Wahyuni, dan Joko Siswanto. 2010. *Upaya meningkatkan hasil belajar fisika melalui model pembelajaran edutainment (education-entertainment) dengan metode kuis galileo di SMP Negeri 2 kaliwungu*. Jurnal Pendidikan, 1 (2): 182-192
- Wena, M. 2009. *Staregi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
-2007. *Lampiran Permendiknas Nomor 41 mengenai proses pembelajaran* (5 Juni 2016).