

**PENGARUH METODE *OUTDOOR STUDY* TERHADAP
HASIL BELAJAR SENI RUPA KELAS X DESAIN
INTERIOR SMK NEGERI 4 PADANG**

ARTIKEL



Oleh :

**Fika Febriani
15020031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH METODE *OUTDOOR STUDY* TERHADAP HASIL
BELAJAR SENI RUPA KELAS X DESAIN INTERIOR SMK
NEGERI 4 PADANG**

Fika Febriani

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Fika Febriani untuk
persyaratan wisuda dan telah diperiksa/disetujui oleh pembimbing.

Padang, 4 Februari 2019

Dosen Pembimbing,



**Drs. Wisdiarman, M. Pd
NIP-195505311979031003**

Abstrak

Tujuan peneliti dalam penelitian adalah untuk melihat pengaruh dari metode *Outdoor Study* kepada hasil belajar peserta didik mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas dengan memperhatikan perbedaan dari hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol materi bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni di kelas X Desain Interior. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 4 Padang tanggal 7 – 30 November 2018. Instrumen penelitian yakni tes hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menyatakan hasil belajar dari peserta didik yang diajarkan dengan metode *outdoor study* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar dari peserta didik yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil *post-test* yaitu 0,000 memakai kriteria dengan taraf signifikan 0,05.

Abstract

This research aims to observe the effect of the Outdoor Study method toward the student learning outcomes in the subject of the Basic Creativities through the differences of the student learning outcomes in the experimental class with the control class. The learning material is the types of artistic creativity development at class X of the Interior Design. The researcher has conducted this research at SMK Negeri 4 Padang on November 7-30, 2018. The research instrument is the test of the student learning outcomes. Therefore, the result of the research is the student learning outcomes using the outdoor study method contrasts with the student learning outcomes using the conventional method. The post-test result is 0,000 among the significant level criteria is 0.05.

**PENGARUH METODE *OUTDOOR STUDY* TERHADAP HASIL
BELAJAR SENI RUPA KELAS X DESAIN INTERIOR SMK
NEGERI 4 PADANG**

Fika Febriani¹, Wisdiarman²,
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
email: Fikafebriani0296@gmail.com

abstract

This research aims to observe the effect of the Outdoor Study method toward the student learning outcomes in the subject of the Basic Creativities through the differences of the student learning outcomes in the experimental class with the control class. The learning material is the types of artistical creativity development at class X of the Interior Design. The researcher has conducted this research at SMK Negeri 4 Padang on November 7-30, 2018. The research instrument is the test of the student learning outcomes. Therefore, the result of the research is the student learning outcomes using the outdoor study method contrasts with the student learning outcomes using the conventional method. The post-test result is 0,000 among the significant level criteria is 0.05.

Keywords: *Outdoor Study*, learning outcomes, significant

A. Pendahuluan

Pembelajaran seni merupakan bagian dari pendidikan nasional yang penting untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Bab II Pasal 3 Th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa: “Pendidikan Nasional Indonesia berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban

¹ Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa

² Pembimbing, dosen FBS Universitas Padang

bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pendidikan seni di sekolah seharusnya lebih diperhatikan, karena pelajaran seni tidak hanya berperan dalam meningkatkan hasil pengetahuan, akan tetapi juga berpengaruh kepada keterampilan peserta didik.

Tujuan dilakukannya pembelajaran adalah mencapai tujuan dari pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Hal ini jelas besar kaitannya dengan hasil belajar. Jika hasil belajar bagus, maka dianggap pembelajaran sudah mencapai tujuan yang diinginkan. Begitu juga sebaliknya, jika hasil belajar rendah maka dianggap tujuan dari pembelajaran belum tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran atau meningkatkan hasil belajar, setiap instansi pendidikan melakukan berbagai upaya yang mungkin bisa meningkatkannya. Karena hasil belajar dari nilai peserta didik sangat menentukan kualitas proses pembelajaran yang terjadi sebelumnya. Eswendi (2012 : 20) menyatakan bahwa “Penilaian hasil belajar yang dilakukan kepada peserta didik merupakan penilaian sebagai *assessment* yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh dan mengefektifkan informasi tentang hasil belajar peserta didik pada tingkat kelas selama dan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran.” Jadi, hasil belajar peserta didik di akhir memperlihatkan tingkat penguasaan dan pemahaman peserta didik dengan pembelajaran sebelumnya.

Peserta didik saat ini dituntut untuk lebih mandiri dan juga kreatif. Apalagi pada pelajaran seni rupa, keterampilan peserta didik harus diasah sedemikian rupa. Pembelajaran seni rupa tidak menekankan pada konsep-konsep semata yang akan menimbulkan kejenuhan pada setiap peserta didik, namun lebih kepada keterampilan dalam berkarya seni. Metode dan sumber belajar yang digunakan dapat bermacam ragam dan bisa ditemukan dimana saja. Sedangkan pada kenyataannya, masih banyak sekolah-sekolah yang masih menggunakan metode klasik dalam mengajar, contohnya saja di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Padang. Hal ini akan menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik lalu sumber belajar yang begitu monoton. Pembelajaran seni rupa harus menyenangkan, sehingga memungkinkan peserta didik berminat dan merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran seni rupa. Kadang peserta didik merasakan jenuh ketika belajar pembelajaran seni rupa yang selalu memakai metode-metode lama seperti ceramah yang membuat peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

Kurangnya kegiatan menjadikan peserta didik cepat merasa bosan, contohnya saja kegiatan pembelajaran seni rupa yang sering dilakukan di ruang kelas. Mewajibkan peserta didik duduk rapi, sambil mendengarkan keterangan dari guru di depan kelas, guru juga sering menjadikan ruang kelas sebagai satu-satunya sumber belajar. Sedangkan dalam pelajaran seni rupa peserta didik harus merasa nyaman dan santai, agar jiwa seni dan keterampilan

peserta didik dapat terealisasi dengan baik. Belajar di luar ruang kelas membuat suasana terasa lebih menyenangkan serta dapat memberi kebebasan bagi peserta didik ketika memperoleh pengalaman belajar dibanding hanya dalam kelas.

Itulah yang terjadi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Padang. hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, begitu pula dengan hasil belajar praktek menggambar. Dapat dilihat bahwa peserta didik tidak mandiri, tugas praktek menggambar peserta didik tidak ada perubahan dari waktu ke waktu, hanya meniru dari karya yang pernah ada, tidak mau bertanya, mudah bosan dalam pembelajaran, dan selalu bergantung pada guru. Hal demikian terjadi sebab ada beberapa masalah, seperti guru dalam mengajar tidak menggunakan metode yang bervariasi, metode yang diterapkan guru kurang cocok dengan pembelajaran praktek menggambar, contohnya saja guru selalu mengajar di dalam kelas. Akibatnya yang terjadi peserta didik jadi kurang mendalami pelajaran saat disampaikan guru dan perhatian dari peserta didik menjadi kurang dalam pembelajaran serta hasil belajar peserta didik tidak meningkat.

Tabel 1. Nilai praktek menggambar mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas

No	Kelas	Total	Tuntas	Tidak Tuntas	Mean
1.	X Desain Interior A	30	19	11	67,16

2.	X Desain Interior B	30	20	10	72,13
----	---------------------	----	----	----	-------

(Sumber: Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas SMKN 4 Padang, 2018)

Tabel di atas adalah perolehan nilai rata-rata kelas X Desain Interior pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas. Terlihat bahwa nilai rata-rata kelas peserta didik masih memperoleh nilai rendah yakni masih di bawah nilai KKM, yaitu 75. Hal ini perlu diperhatikan agar dapat mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan solusi dan usaha peneliti agar pembelajaran sesuai dengan hasil yang diharapkan. Usaha peneliti untuk dapat meningkatkan nilai hasil mbawa peserta didik belajar di luar kelas, mengamati objek gambar secara langsung agar materi yang disampaikan di dalam kelas dapat ditemui sesuai kenyataannya di lapangan. *Outdoor study* adalah salah satu bentuk aktivitas belajar mengajar yang dilakukan antara guru dengan peserta didik di luar ruang kelas atau di lapangan. Sumber belajar yang digunakan adalah segala macam benda yang terdapat di alam terbuka, baik itu benda hidup maupun benda mati, benda yang disediakan oleh alam ataupun benda yang dibuat oleh manusia untuk memenuhi kehidupannya sehari-hari. Vera (2012:16) mengatakan bahwa “pengertian mengajar di luar kelas secara khusus adalah kegiatan belajar-mengajar antara guru dan murid, namun tidak dilakukan di dalam kelas, tetapi dilakukan di luar kelas atau alam terbuka, sebagai kegiatan pembelajaran

siswa”. Misalnya, belajar di lingkungan area sekolah, taman sekitar, daerah pertanian, dan lain sebagainya dan kegiatan yang bersifat pengeksploasian, serta membuat berkembangnya pengetahuan peserta didik secara relevan.

Metode *outdoor study* perlu diterapkan dalam pembelajaran seni rupa karena memiliki banyak keunggulan, bukan hanya merasa jenuh belajar di ruangan kelas maupun disebabkan bosan belajar di dalam ruang tertutup. Tapi, dapat memusatkan peserta didik agar mengembangkan minat, bakat dan kreativitas secara luas di lingkungan terbuka. Serta, dapat menumbuhkan kesadaran, kepedulian, dan pengetahuan peserta didik kepada lingkungan di sekitarnya. Jelas saja ini semua akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dari peserta didik.

Tujuan penelitian yaitu untuk memperhatikan Apakah hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan metode pembelajaran *outdoor study* berbeda dengan hasil belajar dari peserta didik yang diajar melalui metode konvensional (belajar di dalam kelas) di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian termasuk penelitian kuantitatif jenis eksperimen. yakni penelitian yang bertujuan melihat akibat yang terjadi setelah subjek diberi perlakuan pada variabel bebasnya. Bentuk eksperimen yang diterapkan adalah eksperimen semu (*Quasi Experiment*), menggunakan rancangan penelitian

Pretest-Posttest control Group Design. Pertama-tama kelas eksperimen ataupun kelas kontrol diberi tes awal, barulah setelah itu kelas eksperimen diberikan pelajaran melalui metode pembelajaran *outdoor study* dan kelas kontrol tanpa metode pembelajaran *outdoor study* yaitu metode konvensional(belajar di dalam kelas).

Sampel merupakan bagian terkecil dari jumlah dan sifat yang ada pada populasi (Sugiyono 2011:118). Sampel pada penelitian ini merupakan kelas X Desain Interior A dan X Desain Interior B. Teknik pengambilan sampel adalah random sampling, dengan populasi semua kelas X seni rupa SMK Negeri 4 Padang sebanyak 13 kelas. Variabel penelitian adalah variabel bebas (metode *outdoor study* serta metode konvensional) dan variabel terikat adalah hasil belajar. Instrumen yang digunakan yaitu tes hasil belajar. Sedangkan untuk pengujian data digunakan *SPSS 16*.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan 3 kali pertemuan, dimulai pada tanggal 7 November sampai tanggal 30 November pada kelas percobaan di kelas X Desain Interior B dan kelas di kontrol kelas X Desain Interior A SMK Negeri 4 Padang. Tujuan dari penelitian yaitu untuk memperhatikan adanya perbedaan yang terjadi pada hasil belajar di kelas yang diajar dengan metode pembelajaran *outdoor study* dengan hasil belajar kelas diajar dengan metode pembelajaran konvensional. Semua data dianalisis untuk mendapatkan nilai

rata-rata, angka *standar deviasi*, nilai *varian*, nilai *maximun* dan nilai *minimum* dari masing-masing kelas dengan memakai program pada SPSS 16.00 *for windows*.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dulu peneliti melakukan tes awal terhadap kedua kelas yakni kelas percobaan dan kelas kontrol, ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan peserta didik. Hasil dari tes ini menunjukkan bahwa kedua kelas memperoleh nilai yang tidak jauh berbeda dan hasil belajar dari peserta didik tergolong rendah, yaitu perolehan mean kelas eksperimen yakni 74.97, kelas kontrol 73.70. Mean kedua kelas belum bisa mencapai batas KKM yaitu 75. Lalu, peneliti memberikan metode yang berbeda kepada kedua kelas dengan melihat tes akhir. Di kelas eksperimen diterapkan metode pembelajaran *outdoor study* dan kelas kontrol diberlakukan metode pembelajaran konvensional. Hasil dari tes terakhir ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan yakni pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 83.63 dan standar deviasi adalah 5.203 dengan varian 27.068. Pada kelas eksperimen nilai tertinggi yaitu 95 yang diperoleh oleh 3 peserta didik dengan perolehan persentase 10.0%. Nilai terendah di kelas ini adalah 78 dan jumlah peserta didik yang memperolehnya sebanyak 2 peserta didik dengan persentase sebesar 6.7%. Sedangkan kelas kontrol mendapat mean peserta didik yaitu 76.47 dan standar deviasi adalah 7.776 dengan varian 60.464. Jika diperhatikan nilai terendah masih dibawah batas KKM yaitu 60 yang diperoleh oleh 4 peserta didik dengan persentase

13.3%, adapun perolehan nilai tertinggi adalah 90 yang didapatkan oleh 2 peserta didik dengan persentase 6.7%.

Tabel 2. Data Nilai Kelas X Desain Interior

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
KKM	75	75
Total Peserta Didik	30	30
Nilai Rata-Rata	83.63	76.47

Dari uraian tabel terlihat *mean post-test* kelas eksperimen naik setelah diberi perlakuan. Sebelumnya kelas eksperimen hanya memperoleh nilai rata-rata 74.07, artinya belum sampai pada nilai KKM. Setelah diberi perlakuan nilai rata-rata kelas eksperimen menjadi $83.63 > \text{KKM}$. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 76.47, hanya sedikit melebihi batas KKM. Jika dilihat dari perolehan nilai tertinggi dan terendah, nilai kelas eksperimen jauh meningkat jika dibandingkan dengan nilai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi yaitu 92 yang diperoleh oleh 3 peserta didik, dan nilai tertinggi kelas kontrol adalah 90 yang diperoleh oleh 2 peserta didik. Jika diperhatikan nilai terendah, kelas eksperimen telah di atas batas KKM yaitu $78 > 75$. Namun pada kelas kontrol masih di bawah batas KKM yakni $60 < 75$.

Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas materi Bentuk- Bentuk Pengembangan Kreativitas Seni di kelas eksperimen diterapkan metode pembelajaran *outdoor study*. Sebelum ke lapangan, guru memberikan dulu aturan dan penjelasan tugas yang akan dikerjakan di lapangan. Setelah berada di lapangan, peserta didik dipersilahkan mencari ide kreatif berupa objek flora dan memindahkannya ke kertas gambar untuk dijadikan bentuk pengembangannya.

Ketika menerapkan metode pembelajaran *outdoor study* di taman sekolah, peserta didik nampak bersemangat dan antusias dalam mencari ide dan memindahkannya ke kertas gambar, peserta didik nampak leluasa dan senang mengamati objek secara langsung di taman sekolah, ini jelas berdampak positif terhadap hasil belajar dari peserta didik. Setelah dilakukan penilaian, nilai rata-rata peserta didik kelas eksperimen pada tes pengetahuan awal (*pre-test*) yang diajar dengan metode konvensional dan *mean* pada tes pengetahuan akhir yang diajarkan dengan metode pembelajaran *outdoor study* menunjukkan perbedaan yang jelas. Nilai rata-rata peserta didik kelas eksperimen pada tes pengetahuan awal (*pre-test*) yang diajar dengan metode konvensional adalah $74.07 < 83.63$ (nilai *mean* tes pengetahuan akhir yang diajarkan dengan metode pembelajaran *outdoor study*).

Kelas kontrol yang diajar melalui metode pembelajaran konvensional, peserta didik nampak kurang bersemangat, banyak peserta didik malah mengobrol, bersantai, bercanda dan tidak memperhatikan pelajaran, serta ada

peserta didik yang tidur di kelas. Karena metode yang digunakan adalah berpusat pada pendidik, sehingga peserta didik tidak menjadi pusat pembelajaran. Ditambah lagi mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas pada jam siang, kelas terasa panas dan banyak peserta didik yang mulai lelah dan jenuh. Hal ini berpengaruh pada perolehan nilai peserta didik. Ruseffendi (1999) dalam Hosnan (2014:372) menyatakan metode ekspositori adalah sama dengan mengajar metode klasik pada pengajaran matematika. Belajar dengan metode pembelajaran ekspositori adalah pembelajaran sangat umum dilakukan oleh guru di Indonesia.

Ruseffendi (1999) dalam Hosnan (2014:372) berpendapat mengenai tahapan pembelajaran tradisional yaitu: “(1) guru pelajaran, dengan ceramah, mempraktekkan, peserta didik bertanya kepada guru, guru melihat apakah peserta didik sudah mengerti dengan pelajaran atau belum paham, (2) guru mencontohkan soal beserta jawaban, peserta didik melaksanakan praktik dan (3) peserta didik mencatat sejumlah materi yang telah diberikan guru pada pembelajaran berlangsung.

Pada kelas kontrol diajarkan dengan metode konvensional baik itu pada tes pengetahuan awal maupun pada tes pengetahuan akhir. Hasil tes tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, nilai rata-rata kelas kontrol pada tes pengetahuan awal (*pre-test*) yang diajarkan dengan metode konvensional adalah 73.70. Sedangkan nilai rata-rata tes pengetahuan akhir yang diajarkan

dengan metode konvensional adalah 76.47, hanya memperoleh sedikit peningkatan.

Tabel 3. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis

Model Pembelajaran	N	Mean	St. deviation	St. Error Mean	t	Df	Sig. 2 (Tailed)
Eksperimen	30	83.63	5.203	.950	4.196	58	0.000
Kontrol	30	76.47	7.776	1.420			
t_{hitung}	4.196						
t_{tabel}	2.002						
Kesimpulan	Penggunaan metode <i>outdoor study</i> dengan hasil belajar dari peserta didik mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas yang diajar dengan metode konvensional						

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, dengan syarat data harus normal dan homogen. Maka dilakukan uji normalitas tes pengetahuan awal (*pre-test*) dengan hasil nilai pada *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada kelas eksperimen adalah $0,110 > 0,05$ dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelas kontrol adalah $0,060 > 0,05$ (nilai signifikansi $> 0,05$). Maka data berdistribusi normal. Pada tes pengetahuan akhir (*post-test*) nilai pada *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelas eksperimen yaitu $0,017 < 0,05$, data tidak berdistribusi normal dan nilai pada *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelas kontrol yakni $0,36 > 0,05$ (nilai signifikansi $> 0,05$). Maka data termasuk berdistribusi normal. Uji homogenitas hasilnya

adalah nilai signifikansi tes awal kelas eksperimen dan pada kelas kontrol adalah $0,459 > 0,05$. Berarti sig. lebih besar daripada 0,05 dan tes pengetahuan akhir pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol yaitu $0,230 > 0,05$. Jadi, ditarik kesimpulan bahwa *pre-test* maupun *post-test* adalah data homogen. Setelah dinyatakan data normal dan homogen, lanjut pada hasil uji hipotesis terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($4.196 > 2.002$) sehingga hipotesis diterima.

Simpulan dari hasil analisis tersebut adalah hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas yang diajarkan dengan metode *outdoor study* berbeda dengan hasil belajar dari peserta didik mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas yang diajarkan dengan metode konvensional di kelas X Desain Interior Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Padang.

D. Simpulan dan Saran

Kesimpulan dapat dinyatakan dari uji data yang dilakukan sebelumnya yakni dari uji tes pengetahuan awal (*pre-test*), uji tes pengetahuan akhir (*post-test*), uji normalitas, uji homogenitas dan pengujian terakhir adalah uji hipotesis. Semua uji data dilakukan kepada kedua kelas yakni pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol dengan hasil pengujian adalah uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4.196$ dan $t_{tabel} = 2.002$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, jadi hipotesis diterima nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$. Kesimpulannya terdapat perbedaan antara nilai hasil belajar kelas yang diajarkan dengan metode *outdoor study* dengan hasil belajar kelas yang

diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional di kelas X Desain Interior Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Padang.

Saran dari peneliti adalah sebaiknya guru menerapkan metode pembelajaran yang menjadikan peserta didik lebih aktif dibandingkan dengan guru. Sedapat mungkin peserta didik melakukan pengamatan langsung terhadap materi yang berkaitan agar pelajaran dapat diingat dalam jangka panjang oleh peserta didik. Salah satu contoh dari metode yang bisa meningkatkan nilai hasil belajar dari peserta didik adalah metode pembelajaran *outdoor study*. Metode pembelajaran *outdoor study* membuat peserta didik semangat dalam belajar, belajar dengan suasana baru jelas akan menghilangkan rasa jenuh dan bosan dari pembelajaran di dalam kelas.

Daftar Rujukan

- Eswendi.(2012). *Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa*. Padang : FBS
Universitas Negeri Padang
- M. Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sugiono. (2011) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Bab II Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vera, Adelia. (2012). *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: DIVA Press.