



PEMANFAATAN EDUPARK DALAM MENDUKUNG MUTU PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI SMPN 61 SURABAYA

Zanneta Arinil Haque¹, Kaniati Amalia²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: zanneta.22095@mhs.unesa.ac.id



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.3024>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 March 2026
Final Revised: 11 April 2026
Accepted: 16 May 2026
Published: 30 June 2026

Article history:

Submitted: 23 March 2026
Final Revised: 11 April 2026
Accepted: 16 May 2026
Published: 30 June 2026



ABSTRACT

The mere existence of an Edupark does not automatically guarantee the quality of contextual learning; rather, it depends heavily on how the facility is utilized and integrated. This study aims to examine how the Edupark is employed in learning activities, utilizing a qualitative case study approach. Data were gathered through interviews and documentation involving the vice-principal, teacher representatives, and three students. The data were analyzed using reduction, presentation, conclusion drawing, and triangulation. The findings indicate that the Edupark is utilized through structured lesson planning, with instruction incorporating observation, discussion, practical work, and assignments that leverage the school environment as a learning resource. Students are actively engaged throughout the learning process. Challenges identified include time constraints, student management, and limited funding for off-site learning activities with partners. The study demonstrates that the use of the Edupark enhances the quality of contextual learning by providing direct learning experiences linked to real-life conditions and fostering active student participation. While previous research has largely focused on the Edupark as a general school innovation, this study delves deeper into its specific application within learning activities.

ABSTRAK

Keberadaan Edupark tidak otomatis mampu mendukung mutu pembelajaran kontekstual tetapi sangat bergantung pada bagaimana Edupark dimanfaatkan dan diintegrasikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana Edupark dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. peneliti menggunakan metode kualitatif model studi kasus. Data diperoleh melalui, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan wakil kepala sekolah, perwakilan guru, dan tiga siswa. Data dianalisis melalui reduksi, penyajian data, penarikan kesimpulan dan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Edupark dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dengan membuat perencanaan pembelajaran, pembelajaran dilaksanakan dengan observasi, diskusi, praktik, dan penugasan yang memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar. Keterlibatan siswa melalui partisipasi aktif saat kegiatan pembelajaran. dan kendala yang dihadapi yakni keterbatasan waktu, pengondisian siswa saat, dan keterbatasan biaya transportasi untuk pembelajaran di luar sekolah bersama para mitra. Penelitian menunjukkan pemanfaatan Edupark mendukung mutu pembelajaran kontekstual melalui pengalaman belajar langsung yang dikaitkan dengan kondisi kehidupan nyata dan melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan pembelajaran. Penelitian ini mengkaji lebih dalam bagaimana Edupark dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, penelitian sebelumnya banyak membahas mengenai Edupark sebagai inovasi sekolah secara umum.

Kata kunci: Edupark; Pembelajaran Kontekstual; Mutu Pembelajaran; Pembelajaran Berbasis Lingkungan; Sumber Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran kontekstual atau CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan suatu pendekatan yang menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata (Johnson, 2007). Pendekatan ini dirancang untuk membantu peserta didik mengaitkan teori pembelajaran dengan kondisi nyata. Dengan melibatkan pengalaman nyata siswa dalam proses belajar, pembelajaran kontekstual membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, dan reflektif. Sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat berdampak pada tercapainya mutu pembelajaran yang lebih baik (Hamid et al., 2024). Semakin beragam tantangan pendidikan, penting bagi pendidik untuk membangun pemahaman kepada siswa bahwa setiap materi yang dipelajari merupakan bekal penting untuk menghadapi kehidupan masa depan (Amin, 2022). Setiap satuan Pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar dapat memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan perkembangan zaman (Amalia et al., 2023). Inovasi dalam pendidikan diperlukan karena guru memiliki pengaruh besar dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat mendukung kualitas pendidikan (Mubarokah et al., 2021). Perubahan dan inovasi pendidikan merupakan proses berkelanjutan seiring perkembangan zaman (Prasrihamni et al., 2022).

Untuk menerapkan pembelajaran kontekstual, diperlukan lingkungan belajar yang mampu mendukung dan menghadirkan pengalaman nyata pada siswa (Sudirman et al., 2023). Salah satu bentuk implementasi pembelajaran kontekstual yakni konsep pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan melibatkan alam secara langsung sehingga belajar yang tidak harus di dalam kelas, konsep tersebut dapat disebut dengan istilah *Edupark*. Dengan konsep seperti ini, siswa dapat bebas berekspresi dan mengeksplorasi lingkungan sekitar (Indah, 2023). Salah satu upaya dalam membentuk generasi yang peduli terhadap lingkungan yakni dengan mengintegrasikan lingkungan ke dalam kurikulum (Sianturi et al., 2024).

Mutu pembelajaran merupakan salah satu bagian utama dalam pelaksanaan pendidikan. Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi mutu pembelajaran, faktor internal (psikologis, sosiologis, dan fisiologis) dan faktor eksternal (lingkungan, sarana, dan prasarana) (Warisno, 2022). Secara umum, mutu dapat dilihat dari kualitas input yang meliputi siswa, guru, metode, kurikulum, dan lingkungan belajar, serta bagaimana pengelolaannya dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil akhir dapat dilihat melalui capaian peserta didik (Ramadhani, 2023). Berdasarkan urgensi penerapan pembelajaran kontekstual dan pentingnya pemanfaatan lingkungan belajar seperti *Edupark* untuk mendukung mutu pembelajaran, berbagai sekolah telah berinovasi dan mengembangkan fasilitas edukatif berbasis lingkungan. Salah satu sekolah yang menerapkan pendekatan tersebut yakni SMPN 61 Surabaya. Bapak Aris Sofandi, M.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum menyampaikan bahwa Konsep *Edupark* di SMPN 61 Surabaya dikembangkan sejak tahun 2023 dengan tujuan awal memanfaatkan lahan kosong yang mendukung dan memungkinkan dimanfaatkan sebagai lahan belajar terbuka. Kemudian terciptalah *branding* Sekolah Wisata *Edupark*. Tujuan utama *Edupark* yakni sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan melalui Langkah-langkah sederhana tetapi memiliki konsep yang jelas (Darto, 2024).

Sejak pergantian kepala sekolah tahun 2025 *branding* sekolah dirubah menjadi *Spenamsa School Food Care*. Tidak ada hal krusial yang menjadi perbedaan dan tidak mengubah tujuan utama program, hanya menggeser fokus dari pemanfaatan lingkungan sebagai ruang belajar rekreatif dan edukatif menuju pengelolaan lingkungan yang mendukung ketahanan pangan, produktivitas, dan kewirausahaan peserta didik. Dalam kesehariannya penduduk sekolah menyebutnya dengan istilah 'Bosem'. Untuk penelitian ini,

peneliti tetap menggunakan istilah *Edupark* untuk merujuk pada Kawasan dan program pembelajaran berbasis lingkungan di SMP Negeri 61 Surabaya guna menjaga konsistensi pembahasan. Pengembangan *Edupark* di SMPN 61 terus dilakukan guna mendukung pembelajaran kontekstual. Berbagai fasilitas fisik yang tersedia diantaranya, taman, kebun, kolam ikan, peternakan mini, rumah pengelolaan sampah, rumah bibit, biopori, dan IPAL. Peneliti sadar bahwa Keberadaan *Edupark* tidak otomatis mampu mendukung mutu pembelajaran kontekstual. Untuk mendukung mutu pembelajaran kontekstual tetap bergantung pada bagaimana *Edupark* dimanfaatkan dan diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pemanfaatan *Edupark* dalam kegiatan pembelajaran.

Mengacu pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara utuh untuk membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia (Republik Indonesia, 2003). Sejalan dengan perkembangan regulasi, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah kini telah dicabut dan digantikan oleh Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022, yang memperluas cakupan standar proses hingga PAUD serta memperkuat prinsip pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan kontekstual (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Selain itu, arah kebijakan pembelajaran juga diperkuat melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 56/M/2022 mengatur tentang pedoman penerapan kurikulum yang mendorong pemanfaatan pembelajaran berbasis lingkungan atau kontekstual (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Dalam konteks implementasi peraturan tersebut sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka.

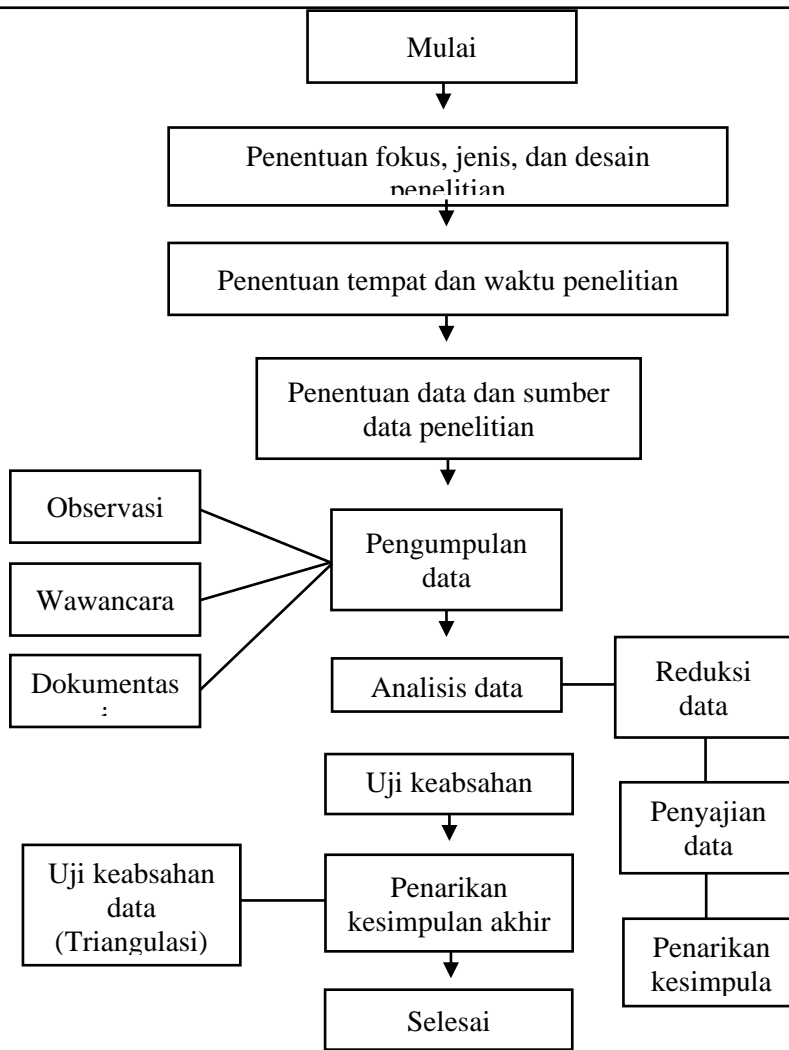
Program sekolah berbasis alam sesuai dengan Intruksi Walikota (Inswali) Surabaya Nomor 3 Tahun 2022 bahwasannya seluruh sekolah menengah di Surabaya untuk melaksanakan Gerakan Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup (PBLSH), meliputi perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi, serta integrasi aspek ramah lingkungan dalam kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler (Walikota Surabaya, 2022). Hal ini memperkuat urgensi penerapan pendidikan berbasis lingkungan di satuan pendidikan. Menindaklanjuti berbagai kebijakan yang telah ditetapkan, satuan pendidikan menyusun rencana kerja secara sistematis dalam jangka menengah maupun tahunan. Menurut wakil kepala sekolah SMPN 61, Proses ini dituangkan melalui dokumen Rencana Kerja Jangka Menengah (RKJM), Rencana Kerja Tahunan (RKT), serta Anggaran Rencana Kegiatan Sekolah (ARKAS), yang menjadi dasar pelaksanaan berbagai program strategis sekolah, termasuk pengembangan *Edupark*. Oleh karena itu, penerapan Sekolah Wisata *Edupark* sebagai bentuk pembelajaran kontekstual yang berbasis lingkungan memiliki landasan hukum yang kuat dan relevan dengan kebijakan pendidikan nasional hingga tingkat satuan pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut dalam penelitiannya, Ameliya & Putra (2025) menyatakan bahwa lingkungan yang diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan dan memberikan dampak positif bagi siswa mengenai teori yang dikaitkan dengan kondisi nyata.

Penelitian ini dilakukan sebagai studi kasus untuk memberikan gambaran mendalam mengenai kontribusi *Edupark* terhadap mutu pembelajaran kontekstual di SMP Negeri 61 Surabaya. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi satuan pendidikan lain dalam mengembangkan pembelajaran berbasis lingkungan yang relevan dengan konteks kehidupan siswa. Berdasarkan fokus penelitian yang telah dibahas sebelumnya, Adapun

tujuan penelitian ini meliputi (1) Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran yang memanfaatkan *Edupark* dalam mendukung pembelajaran kontekstual di SMP Negeri 61 Surabaya, (2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbasis *Edupark* dalam mendukung mutu pembelajaran kontekstual di SMP Negeri 61 Surabaya, (3) Untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbasis *Edupark*, dan (4) mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *Edupark*. Berdasarkan penelusuran dari beberapa sumber tertulis dan informasi dari pihak sekolah, kajian mengenai *Edupark* di SMP Negeri 61 Surabaya selama ini lebih banyak membahas mengenai program tersebut sebagai inovasi sekolah secara umum. Sementara itu, kajian yang berfokus pada bagaimana pemanfaatan *Edupark* dalam mendukung mutu pembelajaran kontekstual dari sisi perencanaan dan proses pembelajaran masih belum banyak dilakukan (Darto, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena peneliti ingin mengeksplorasi arti, proses, dan pemanfaatan Sekolah Wisata *Edupark* sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian ini dapat menggambarkan proses pembelajaran serta memahami pengalaman guru dan siswa, sekaligus menelusuri pemanfaatan *Edupark* dalam mendukung mutu pembelajaran kontekstual. (Sugiyono, 2013). Studi kasus digunakan agar peneliti mampu memahami suatu fenomena dalam konteks kehidupan nyata (Yin, 2023). Pemilihan desain ini didasarkan pada fokus penelitian yang terbatas pada satu kasus saja, yakni pemanfaatan *Edupark* di SMP Negeri 61 Surabaya. Meski demikian, dalam kasus tersebut terdapat beberapa poin pembahasan yang dikaji, yang meliputi perencanaan pembelajaran di lakukan oleh guru, pelaksanaan kegiatan pembelajaran di *Edupark*, keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran, dan kendala yang dihadapi guru maupun siswa selama belajar di *Edupark*. Untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai alur pelaksanaan penelitian, berikut disajikan dalam gambar



Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 61 Surabaya yang beralamat di Jalan Tengger Raya No. 13 Kandangan, Kec. Benowo, Surabaya, Jawa Timur. Sekolah ini dipilih karena,

Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian

merupakan satu-satunya sekolah menengah di Kecamatan Benowo, Surabaya yang aktif menerapkan program *Edupark* dan terdokumentasi dengan baik di berbagai media diantaranya yakni akun Instagram dan *website* sekolah.



Gambar 3. Tampilan Depan Area *Edupark*

Objek dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *Edupark* dalam mendukung pembelajaran kontekstual. Adapun subjek penelitian ini meliputi, (1) wakil kepala sekolah

bidang kurikulum sebagai penyusun kebijakan dan pengelolaan program yang memahami rincian pemanfaatan *Edupark*, (2) Perwakilan guru mata pelajaran (IPA, IPS, dan PAI) sebagai pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran, dan (3) perwakilan tiga orang siswa untuk menggambarkan pengalaman pembelajaran di *Edupark*. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan jenis *purposive sampling* karena peneliti telah menentukan informan secara sengaja berdasarkan peran dan pengetahuan mengenai topik penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur, karena pada tahap awal peneliti belum mengetahui secara pasti aspek-aspek apa yang akan diteliti. Hasil observasi kemudian dikembangkan melalui wawancara untuk mengumpulkan data melalui pertanyaan secara lisan kepada informan guna memperdalam hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya untuk memperoleh data yang lebih valid dan mendalam. (Fiantika et al., 2022). Penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi terstruktur yakni tanya jawab berdasarkan pedoman dan memberikan pertanyaan spontan sesuai dengan konteks pembahasan (Harahap, 2020).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, meliputi tiga tahap, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2013). Pengujian kredibilitas dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui berbagai metode. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model Triangulasi. penelitian ini, peneliti hanya menggunakan dua model triangulasi yakni sumber dan teknik pengumpulan data. Triangulasi sumber digunakan untuk memeriksa kebenaran data dengan cara membandingkan informasi dari berbagai informan untuk memastikan kevalidan data yang diperoleh. Sedangkan triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi dan dokumentasi dari sumber yang sama, sehingga memperoleh data yang valid dan dapat dipastikan kebenarannya (Wiersma (1986 dalam Sugiyono, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui teknik observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi, hasil penelitian difokuskan pada pemanfaatan *Edupark* dalam mendukung mutu pembelajaran kontekstual. Penyajian hasil penelitian disusun secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah penelitian, meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, materi yang dapat dikaitkan dengan *Edupark* memang tidak sebanyak IPA. Salah satu materi yang dapat dikaitkan dengan *Edupark* yakni kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan produksi, distribusi, dan konsumsi. Sejalan dengan branding sekolah yang berkaitan dengan ketahanan pangan, untuk menghasilkan yang tidak ada menjadi ada. Melalui mata pelajaran IPS, siswa dapat belajar berwirausaha melalui sumber daya yang dihasilkan oleh *Edupark*, berupa hasil panen sayur, budidaya ikan, dan telur ayam. Ketika materi tidak dapat dikaitkan dengan *Edupark*, biasanya siswa tetap meminta untuk belajar di *Edupark*, agar tidak jenuh dan lebih semangat untuk belajar dengan suasana *outdoor*.

Perencanaan Pembelajaran yang Memanfaatkan Edupark

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum,

perencanaan pembelajaran merupakan salah satu tahap utama dalam kegiatan pembelajaran. Setiap guru Menyusun rencana pembelajaran yang dapat diintegrasikan ke dalam *Edupark*, karena tidak semua materi dapat diintegrasikan ke dalam *Edupark*. Salah satu mata pelajaran yang sering menggunakan *Edupark* yakni IPA. Karena seluruh materinya berkaitan dengan alam. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA, meskipun seluruh materinya berkaitan dengan alam, akan tetapi tidak setiap jam pelajaran IPA menggunakan *Edupark*, hanya saat praktik lapangan dan observasi saja. Guru tersebut menyampaikan bahwa ketika penyampaian materi atau teori dilakukan di *Edupark*, akan mengalami kesulitan dalam mengondisikan siswa karena berada di ruang terbuka sehingga perhatian siswa akan terbagi sehingga dirasa kurang fokus. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, materi yang dapat dikaitkan dengan *Edupark* memang tidak sebanyak IPA. Salah satu materi yang dapat dikaitkan dengan *Edupark* yakni kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan produksi, distribusi, dan konsumsi. Sejalan dengan branding sekolah yang berkaitan dengan ketahanan pangan, untuk menghasilkan yang tidak ada menjadi ada. Melalui mata pelajaran IPS, siswa dapat belajar berwirausaha melalui sumber daya yang dihasilkan oleh *Edupark*, berupa hasil panen sayur, budidaya ikan, dan telur ayam. Ketika materi tidak dapat dikaitkan dengan *Edupark*, biasanya siswa tetap meminta untuk belajar di *Edupark*, agar tidak jenuh dan lebih semangat untuk belajar dengan suasana *outdoor*. sebelum turun ke lapangan guru telah menyiapkan strategi untuk peserta didik yakni memberi batasan wilayah agar tidak pergi dan bermain di luar area yang telah ditetapkan sehingga mempermudah pengondisian siswa. Berdasarkan temuan tersebut, setiap guru merancang perencanaan pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Pelaksanaan Pembelajaran di Edupark

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA, model pembelajaran yang paling sering digunakan yakni model kooperatif, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kemudian ditugaskan untuk berdiskusi dalam menyelesaikan tugas atau kasus yang diberikan. Salah satu contoh kegiatan pembelajaran IPA di *Edupark*, pada saat materi teknologi yang terbaru salah satunya yakni menanam dengan media air (Hidroponik), model pembelajaran kooperatif selalu mengutamakan diskusi kelompok. Masing-masing kelompok berdiskusi mengenai rancangan media tanam yang akan dibuat. Selain IPA, guru mata pelajaran IPS dan PAI menerapkan model belajar yang sama saat di *Edupark*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, saat memasuki materi ekonomi, siswa diberi tugas untuk berdiskusi kegiatan ekonomi yang dapat diimplementasikan di *Edupark*. Siswa menemukan banyak sumber daya yang dapat dikelola sehingga bisa menghasilkan dan bermanfaat. Contoh nyatanya yakni, peternakan ayam yang menghasilkan telur, hasil panen daun singkong, pisang, sayuran, dan juga budidaya ikan. Pada kegiatan tersebut siswa belajar untuk mengelola sumber daya yang dihasilkan *Edupark* mulai dari produksi, bagaimana suatu lahan dapat menghasilkan sumber daya yang bermanfaat dan dapat dijual. Siswa juga belajar mengenai bagaimana cara mengemas sehingga dapat menarik konsumen dan menaikkan harga jual seperti diberi kemasan dari daun pisang yang diberi stiker dan lain sebagainya. Ketika barang sudah dipastikan kelayakan dan dapat menarik konsumen, saatnya siswa belajar untuk mendistribusikan kepada konsumen, contohnya siswa menjual hasil panen *Edupark* di depan gerbang saat jam berangkat sekolah, karena wali murid merupakan target utama kegiatan ini.

Materi pelajaran PAI yang dapat diintegrasikan ke dalam *Edupark* memang tidak

sebanyak IPA dan IPS. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, pemanfaatan *Edupark* dalam pembelajaran biasanya dilakukan ketika siswa sampai pada materi Melestarikan Alam dan Menjaga Kehidupan. Berbicara mengenai tuntutan pendidikan saat ini siswa bukan lagi diwajibkan untuk menghafal teori, melainkan membentuk siswa agar kritis, inovatif, dan kreatif. Berdasarkan hal tersebut, guru menerapkan strategi pembelajaran berbasis HOTS dengan mengaitkan materi pelestarian alam dengan kondisi nyata di *Edupark*. Siswa diinstruksikan untuk mengamati kondisi sekitar, mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan, mencari penyebab masalah, serta memberikan solusi untuk menanganinya. Salah satu contoh permasalahan yang ditemukan di *Edupark* yakni, adanya predator alami seperti biawak yang menyebabkan kematian pada kelinci. Setelah mengidentifikasi permasalahan tersebut, siswa menemukan bahwa akar permasalahan ada pada kandang. Kondisi kandang pada saat itu hanya berbentuk rumah-rumahan kecil yang dipagari oleh anyaman besi, sehingga biawak yang datang dari belakang area *Edupark* dapat memanjat dengan mudah dan masuk ke kandang tersebut. Siswa menemukan bahwa solusi yang dirasa tepat yakni mengganti material pagar dengan seng sehingga permukaan menjadi licin dan sulit untuk dipanjat biawak.

Keterlibatan Siswa pada Kegiatan Pembelajaran di Edupark

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA, *Edupark* memberikan pengalaman belajar yang nyata sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran melalui langkah-langkah sederhana dengan konsep yang jelas. Pada dasarnya siswa merasa senang saat dilibatkan secara aktif. Dengan model belajar interaktif dan kooperatif yang diterapkan di *Edupark*, siswa merasa belajar bukanlah hal yang membosankan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, keterlibatan siswa sangat terlihat saat diberi tugas berbasis proyek dan masalah. Guru mendorong siswa untuk berpikir kritis, inovatif, dan kreatif melalui pemecahan masalah serta pengembangan ide berdasarkan pengalaman belajar di *Edupark*. Ketika siswa sampai pada materi yang tidak dapat diintegrasikan di *Edupark*, siswa tetap meminta untuk tetap belajar disana dengan menggelar tikar dibawah pohon dengan sejuaknya suasana terbuka sembari dapat menyiram tanaman, memberi makan ikan, ayam, dan hewan lainnya

Kendala Pelaksanaan Pembelajaran di Edupark

Berdasarkan hasil penelitian, para guru mata pelajaran dan perwakilan siswa sepekat bahwasanya kendala utama pada kegiatan pembelajaran di *Edupark* yakni pengondisian siswa dan manajemen waktu. Guru mata pelajaran IPS menyatakan bahwa, pelaksanaan pembelajaran di *Edupark* memiliki tantangan tersendiri disbanding saat di kelas. saat di kelas, guru lebih mudah mengondisikan siswa karena kondisi tertutup, suara guru terdengar jelas, mudah memantau masing-masing, dan minim suara bising dari luar. Sedangkan saat belajar di *Edupark* dengan kondisi ruangan terbuka menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Siswa lebih susah untuk dikondisikan, banyak suara bising dari luar, siswa mudah terdistraksi ketika ada yang lewat, suara guru hanya terdengar jelas di barisan depan saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa, kendala terbesar pelaksanaan kegiatan pembelajaran di *Edupark* selanjutnya yakni manajemen waktu Proses perpindahan siswa dari kelas ke *Edupark* dan mengembalikan siswa dari *Edupark* ke kelas memerlukan waktu yang cukup banyak. Sehingga mengurangi alokasi waktu untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Guru mata pelajaran PAI menyampaikan bahwa setiap mata pelajaran di SMP terikat oleh JP (Jam Pelajaran). Berbeda dengan tingkat SD yang masih

menggunakan guru kelas dan mengajar hampir seluruh mata pelajaran, sehingga lebih fleksibel karena pergantian guru tidak sesering tingkat SMP. Guru mata pelajaran IPA menyampaikan bahwa, dengan adanya keterbatasan waktu, ketika melakukan pembelajaran di *Edupark*, guru wajib membuat rencana pembelajaran yang matang.

Penelitian ini menemukan bahwa terdapat kendala lain yang berhubungan dengan pengembangan dan pemanfaatan *Edupark*. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, SMP Negeri 61 Surabaya memiliki banyak mitra yang dapat dibuktikan dengan MOU. Sekolah tidak dapat memanfaatkan dengan maksimal karena kendala mobilisasi. Dengan banyaknya jumlah siswa, tentunya semakin banyak juga armada yang dibutuhkan. Keterbatasan biaya untuk mendukung mobilitas siswa menuju lokasi mitra merupakan hambatan utama dalam melakukan kegiatan pembelajaran di luar sekolah.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang memanfaatkan *Edupark* di SMP Negeri 61 Surabaya yang mengintegrasikan potensi lingkungan sekolah dalam kegiatan pembelajaran. Perencanaan tersebut disesuaikan dengan karakteristik setiap mata pelajaran, karena tidak semua dapat diintegrasikan dalam *Edupark*. Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang ditetapkan oleh pemerintah yang menjadi landasan dalam menyelenggarakan pendidikan nasional, berdasarkan hal tersebut pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai acuan apa saja kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Capaian pembelajaran (CP) kemudian dijabarkan menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) yang lebih spesifik. Tujuan pembelajaran tersebut kemudian disusun secara sistematis menjadi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) (Bait et al., 2025). Hal tersebut yang menjadi dasar bagi guru dalam merencanakan pembelajaran sehingga dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penerapan perencanaan pembelajaran yang tepat dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa (Arifudin et al., 2026).

Pengadaan kegiatan pembelajaran di ruang terbuka berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai ruang belajar sehingga siswa menemukan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan, hal tersebut tentu dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa (JF et al., 2025). Untuk menghindari hal yang tidak diinginkan dan menghambat kegiatan pembelajaran, sebelum turun ke lapangan guru telah menyiapkan strategi untuk peserta didik yakni memberi batasan wilayah agar tidak pergi dan bermain di luar area yang telah ditetapkan sehingga mempermudah pengondisian siswa. Berdasarkan temuan tersebut, setiap guru merancang perencanaan pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Perencanaan pembelajaran merupakan suatu tahapan yang dilakukan oleh guru guna mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. (Uno, 2006). Setelah tahap perencanaan yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, guru mulai mengeksekusi di kelas dan kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan.

Penerapan strategi pembelajaran berbasis HOTS dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Gufran et al., 2025). Dengan menggunakan model pembelajaran yang siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan kreatif hal tersebut telah memenuhi tantangan pendidikan di era ini. Untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, siswa tidak hanya menerima informasi, melainkan dengan mencari informasi, mengidentifikasi, merencanakan, membuat keputusan, menyelesaikan masalah, hingga menarik kesimpulan. Pada saat siswa dapat menghubungkan antara materi dengan konteks kehidupan nyata, maka terciptalah makna pada pembelajaran tersebut. Pada saat siswa dapat

menghubungkan antara materi dengan konteks kehidupan nyata, maka terciptalah makna pada pembelajaran tersebut. (Johnson, 2007).

Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam pemanfaatan *Edupark* sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, penelitian ini juga mengkaji mengenai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbasis *Edupark*. Motivasi belajar merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi dibagi menjadi dua, intrinsik yang berasal dari diri sendiri dan ekstrinsik yang berasal dari luar seperti apresiasi dan pujian yang berasal dari orang tua maupun guru (Novanca et al., 2025). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran bagaikan kunci terciptanya pembelajaran yang efektif dan dinamis. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran mencakup antusiasme siswa terhadap materi pelajaran, partisipasi aktif saat kegiatan berlangsung, serta kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif saat diberi tugas berbasis proyek (Frangki, 2021).

Meskipun keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan *Edupark* menunjukkan hasil yang positif, pelaksanaan pembelajaran tentunya tidak luput dari berbagai kendala yang dihadapi oleh guru maupun siswa. penelitian ini menemukan bahwa seluruh narasumber sepakat jika kendala utama dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di *Edupark* adalah manajemen waktu. Manajemen waktu merupakan proses pengorganisasian, perencanaan, dan pengendalian waktu secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien (Setiabudi et al., 2025). setiap mata pelajaran di SMP terikat oleh JP (Jam Pelajaran). Berbeda dengan tingkat SD yang masih menggunakan guru kelas dan mengajar hampir seluruh mata pelajaran, sehingga lebih fleksibel karena pergantian guru tidak sesering tingkat SMP.

Kendala utama kedua yakni pengondisian siswa karena lebih susah untuk dikondisikan. Ketika belajar di luar kelas, banyak suara bising dari luar, dan mudah terdistraksi. Pada dasarnya siswa suka dengan kebebasan dan bermain, maka saat belajar di *Edupark* dengan ruang terbuka siswa merasa hal tersebut menjadi obat bagi mereka saat sebelumnya jenuh, bosan, bahkan mengantuk saat pelajaran sebelumnya di kelas, sehingga siswa melampiaskan jiwa kebebasannya saat belajar di *Edupark*. kendala siswa yang mudah terdistraksi dan kondisi lingkungan belajar terbuka dapat diatasi dengan komunikasi yang baik dan menggunakan model belajar interaktif sehingga siswa tetap aktif tapi terarah (Jariah et al., 2025).

Selain kendala yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini menemukan bahwa terdapat kendala lain yang berhubungan dengan pengembangan dan pemanfaatan *Edupark*. Sekolah tidak dapat memanfaatkan dengan maksimal karena kendala mobilisasi. Dengan banyaknya jumlah siswa, tentunya semakin banyak juga armada yang dibutuhkan. Keterbatasan biaya untuk mendukung mobilitas siswa menuju lokasi mitra merupakan hambatan utama dalam melakukan kegiatan pembelajaran di luar sekolah. Pembelajaran di luar sekolah yang sering disebut dengan istilah *Outing Class* melalui para mitra merupakan salah satu metode inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Wahyuni et al., 2025)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) perencanaan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan *Edupark* mengacu pada Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan dan menyesuaikan materi yang dapat diintegrasikan dengan *Edupark*; (2) pelaksanaan kegiatan pembelajaran di *Edupark* menggunakan model pembelajaran kooperatif kemudian diberikan tugas berbasis masalah dan proyek sehingga siswa tidak hanya menerima

informasi, melainkan mencari informasi kemudian diidentifikasi, merancang dan mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah sehingga dapat menarik kesimpulan dan menemukan makna pada pembelajaran; (3) keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran di *Edupark* ditunjukkan melalui antusiasme siswa terhadap materi pelajaran, partisipasi aktif saat kegiatan berlangsung, serta kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif saat diberi tugas berbasis proyek; (4) kendala utama dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di *Edupark*, manajemen waktu dan pengondisian siswa. Keterbatasan biaya transportasi merupakan kendala untuk melakukan pembelajaran di luar sekolah Bersama mitra, sekolah belum bisa memanfaatkan mitra dengan maksimal.

REFERENSI

- Amalia, K., Rasyad, I., & Gunawan, A. (2023). Differentiated Learning as Learning Innovation. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 5(2), 185–193. <https://doi.org/10.51178/jetl.v5i2.1351>
- Ameliya, D., & Putra, R. J. (2025). Integrasi Pendidikan Lingkungan dalam Kurikulum Biologi untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa di SMA Sungai Penuh. *Edu Research: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.616>
- Amin, N. (2022). Efektivitas Pembelajaran Inovatif dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu Siswa MtsS Manongkoki Kabupaten Takalar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(3), 153–160. <https://doi.org/10.58230/27454312.159>
- Arifudin, O., Kartika, I., & Ulfah. (2026). Penerapan Perencanaan Pembelajaran yang Berbasis pada Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 66–73.
- Bait, E. H., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Arwasih, & Ulwan, M. N. (2025). Kurikulum Merdeka dan Dinamika Tujuan Pendidikan: Integrasi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.97505>
- Darto. (2024). Sekolah Wisata *Edupark* Wujud Optimalisasi Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, xxiv, 1–7.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (1st ed.). PT Global Eksekutif Teknologi.
- Frangki, B. (2021). *Pengaruh Motivasi dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Siswa*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia 1.
- Gufan, G., Ruslan, R., & Ilham, I. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa IISD Julasfi Warraihan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3). <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i1.18>
- Hamid, J., Pebriyan, & Gusmaneli. (2024). Pembelajaran Kontekstual: Solusi untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3), 01–12. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i3.113>
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif* (H. Sazali, Ed.; 1st ed.). Wal ashri Publishing.
- Indah, A. R. (2023). *Manajemen Pembelajaran Berbasis Alam dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di SD Alam Hayuba Wlahar Wetan, Kalibagor, Banyumas* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto].
- Jariah, A., Nurmadiyah, Mufarohah, H., Dewi, S. P., Lailan, A., Ramadhani, S., Sari, I. B., & Safitri, R. (2025). Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Luar Kelas di Sekolah Alam Tahfiz

- Qur'an Tembilahan. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1).
- JF, F., Aritonang, F. H. B., Hidayati, N., AR, F. F., & Amelia, L. (2025). Analisis Pengelolaan Lingkungan Belajar di Luar Ruangan untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Joeces: Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.54180/joeces.v5i1.522>
- Johnson, E. B. (2007). *Contextual teaching and learning: Menjadikan kegiatan belajar-mengajar mengasyikkan dan bermakna* (I. Sitompul, Ed.; Terjemahan). Mizan Learning Center.
- Mubarokah, L., Aziza, U. N., Riyanti, A., & Nugroho, B. N. (2021). Pentingnya Inovasi Pendidik untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(9), 1349–1358. <http://dx.doi.org/10.47387/jira.v2i9.224>
- Novanca, L. D., Ni'matullah, O. F., Putra, D. F., & Kusufa, R. A. B. (2025). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Pelajaran IPS dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 19(1). <https://doi.org/10.21067/jppi.v19i1.11602>
- Prasrihamni, M., Marini, A., Nafiah, M., & Surmilasari, N. (2022). Inovasi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar dalam Pelaksanaan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i1.7540>
- Ramadhani, M. A. (2023). Implementasi Mutu Pendidikan dalam Pembelajaran. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1).
- Setiabudi, A., US, K. A., & Shalahudin. (2025). Manajemen Konflik, Manajemen Stress, Manajemen Waktu dalam Manajemen Pendidikan. *Sultra Educational Journal (Seduj)*, 5(1). <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.841>
- Sianturi, G. R., Susanti, A., Yulisna, & Hadiyanto. (2024). Peran Pendidikan Berbasis Lingkungan dalam Membentuk Generasi Berkelanjutan. *Pendas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21553>
- Sudirman, Anggereni, S., Marlinda, N. L. P. M., Silalahi, E. K., Fitriani, A., Siregar, H. T., Pa, R. H. B., Azizah, N. N., Hidayat, Saputri, M., Wirda, Nasrianty, & Karim, S. (2023). Implementasi Pembelajaran Abad 21 pada Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan. In S. Haryati (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Number 1). CV. Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Uno, H. B. (2006). *Perencanaan Pembelajaran* (I). PT Bumi Aksara.
- Wahyuni, S., Deliani, N., & Batubara, J. (2025). Penerapan Metode Outing Class Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 3(3). <https://doi.org/10.61930/pjpi.v3i3.1322>
- Warisno, A. (2022). Konsep Mutu Pembelajaran dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(1), 310–322. <https://doi.org/10.51278/aj.v4i1.442>
- Yin, R. K. (2023). *Studi Kasus Desain dan Metode* (Diterjemahkan oleh Iswandi, Neti Karnati, dan Ahmad Andry)

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA