

## Pengaruh Model Pembelajaran ReQOL Berbasis Media Realia Terhadap Keterampilan Kolaboratif

Dika Humairah Cahyani<sup>1\*</sup>, Fahmi Arif Kurnianto<sup>1</sup>, Era Iswara Pangastuti<sup>2</sup>, Sri Astutik<sup>3</sup>, Bejo Apriyanto<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Department of Geography Education, University of Jember, Jember, 68121, Indonesia

\*Penulis korespondensi, e-mail: astutirakhma@gmail.com

### ABSTRAK

Saat ini pendidikan menghadapi tantangan zaman pengetahuan yang menuntut berbagai keterampilan, salah satu tantangan ini tercermin dalam kurikulum 2013. Pendidikan pada masa kini menekankan pada pendekatan ilmiah yang melibatkan observasi, tanya jawab, penalaran, eksperimen, dan pembentukan jaringan sosial. Model pembelajaran kolaboratif dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerjasama antar siswa yang menitikberatkan pada gagasan melalui upaya bersama melalui komunikasi yang efektif. Tujuan penelitian ini menganalisis pengaruh model ReQOL (Real Quest Outdoor Learning) terhadap keterampilan kolaboratif siswa SMA. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen menggunakan post-test only control group design. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan kolaborasi afektif di kelas eksperimen mencapai 82,93 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 79,83. Uji hipotesis penelitian menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dikarenakan nilai signifikansi 0,009 lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan yang dapat ditarik yaitu penggunaan model pembelajaran Real Quest Outdoor Learning (ReQOL) berbasis media realia maket memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaboratif siswa geografi siswa di MAN 2 Jember.

**Kata Kunci** : Real Quest Outdoor Learning (ReQOL); Media Realia; Keterampilan Kolaboratif Siswa

### PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menghadapi tantangan dalam menghadapi zaman pengetahuan yang menuntut berbagai keterampilan. Tantangan ini tercermin dalam kurikulum 2013, di mana pendidikan ditekankan pada pendekatan ilmiah yang melibatkan observasi, tanya jawab, penalaran, eksperimen, dan pembentukan jaringan sosial. Selain itu, pendidikan dalam konteks kurikulum 2013 juga bertujuan untuk menyatukan semua mata pelajaran siswa. Proses pendidikan ini erat kaitannya dengan hasil belajar siswa, yang sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang diimplementasikan di sekolah (Widawati et al., 2020).

Pada abad ini, siswa diharapkan menguasai berbagai keterampilan seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis, inovasi dan kreativitas, serta komunikasi dan kolaborasi (Redhana, 2019).

Perubahan-perubahan ini terus terjadi seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih. Sistem pembelajaran merupakan integrasi yang terorganisir, mencakup interaksi antara individu, materi, fasilitas, peralatan, dan proses untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kurikulum dianggap sebagai komponen pendidikan yang sangat penting karena memuat nilai-nilai inti yang akan ditransfer kepada siswa.

Kurikulum yang diterapkan di sekolah saat ini sebagian besar masih mengikuti Kurikulum 2013. Kurikulum ini mendorong siswa untuk belajar secara lebih aktif. Perkembangan Kurikulum 2013 diharapkan dapat menstimulasi siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam melakukan observasi, bertanya, berpikir logis, dan menyampaikan pengetahuan setelah menerima materi (Sofyan et al., 2019). Masalah utama dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk berpikir secara kritis.

Model pembelajaran kolaboratif diartikan sebagai pendekatan yang melibatkan kerjasama antar siswa dengan tujuan meningkatkan partisipasi mereka, berdasarkan gagasan bahwa pengetahuan dapat dibangun melalui upaya bersama antara siswa dan guru, yang diwujudkan melalui komunikasi yang efektif. Dalam pendekatan ini, komunikasi menjadi kunci utama. Penting bagi setiap individu atau siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam kelompok guna membangun dan memperkaya pengetahuan (Dewi et al., 2020). Untuk membentuk sikap sosial peserta didik dalam mata pelajaran geografi, diperlukan upaya memberikan pembelajaran yang sangat kreatif sehingga dapat menarik minat dan motivasi mereka, sehingga nilai-nilai sikap sosial dapat ditanamkan secara efektif (Noviantoro et al., 2023).

Pembelajaran geografi idealnya memberikan pengalaman nyata, sehingga lebih efektif jika dilakukan di luar kelas. Dengan belajar langsung di lapangan, siswa dapat memahami fenomena dan ruang geografi secara langsung. Oleh karena itu, geografi membutuhkan pembelajaran lapangan (*Outdoor Learning*). Kemampuan mengeksplorasi suatu tempat mengharuskan siswa untuk menganalisis dan memahami berbagai lokasi di permukaan bumi menggunakan konsep ruang, skala, dan interkoneksi (Uhlenwinkel et al., 2020).

Menurut Astutik et al. (2020), model pembelajaran ReQOL memiliki beberapa tahapan, yaitu mengorientasi, mempertanyakan, memetakan, membagikan, dan mengevaluasi. Pembelajaran di MAN 2 Jember sudah mengikuti sistem yang diarahkan oleh Kemendikbud, yang menekankan pentingnya keterampilan belajar dan berinovasi, penggunaan teknologi dan media informasi, serta keterampilan hidup (*life skills*). Namun, pembelajaran di MAN 2 Jember masih dilakukan dengan metode yang homogen, yaitu hanya menggunakan media yang monoton seperti power point, video interaktif, dan media kuis.

Penggunaan media realia perlu memperhatikan bentuk dan ukuran yang akan diterapkan dalam pembelajaran (Sari, 2020). Media realia yang dipilih sesuai dengan materi yang diajarkan akan membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses belajar di kelas (Susilowati et al., 2021). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul tentang Pengaruh Model Pembelajaran ReQOL (*Real Quest Outdoor Learning*) berbasis media realia terhadap keterampilan kolaboratif siswa geografi SMA/MA, dengan tujuan memberikan nuansa pembelajaran baru dan meningkatkan kemampuan kolaborasi antar siswa dalam model pembelajaran ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model ReQOL terhadap keterampilan kolaboratif siswa SMA.

## METODE

Penelitian yang dilakukan ini termasuk jenis penelitian kuasi eksperimen menggunakan *posttest only control group design*. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Jember pada saat Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun populasi dari penelitian ini merupakan siswa kelas 11 IPS yang berjumlah 4 kelas meliputi kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4. Sampel ditentukan menggunakan SPSS V.25 melalui uji homogenitas pada nilai ulangan bab sebelumnya. Hasilnya menunjukkan homogen, sehingga sampel dipilih melalui metode *cluster random sampling* atau sistem undian yang kemudian didapatkan hasil XI IPS 2 dijadikan kelas kontrol sedangkan XI IPS 4 dijadikan kelas eksperimen. Variabel bebas penelitian ini Model pembelajaran *ReQOL (Real Quest Outdoor Learning)* berbasis media realia, sedangkan variabel terikatnya yaitu keterampilan kolaboratif siswa geografi SMA/MA. Berikutnya teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni instrument lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi beberapa tahapan yaitu uji normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas menggunakan teknik uji *Fisher (F)*, dan terakhir uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test* berbantuan SPSS V.25. Dasar pengambilan keputusan uji pengaruh berdasarkan: a) nilai *Sig* < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima; b) nilai *Sig* > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Adapun untuk teknik analisis keterampilan kolaboratif dilihat dari rumus:

$$Skor = \frac{\text{jumlah jawaban siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya dikelompokkan dalam pengkategorian nilai yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori nilai keterampilan kolaboratif

Skor	Klasifikasi
0 – 20	Tidak baik
21 – 40	Kurang baik
41 – 60	Cukup baik
61 – 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

Sumber: (Nurmayasari *et al.*, 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Jember pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penentuan lokasi pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling area* berdasarkan beberapa pertimbangan tertentu seperti siswa memiliki keterampilan kolaborasi yang belum terarahkan dan penggunaan model *ReQOL* berbasis media realia belum dilakukan. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI IPS di MAN 2 Jember, diantaranya XI-IPS 1, XI-IPS 2, XI-IPS 3, dan XI-IPS 4. Selanjutnya penentuan sampel dilakukan melalui uji homogenitas dengan metode *one way ANOVA* berbantuan SPSS V.25 menggunakan nilai ulangan pada bab sebelumnya. Setelah diuji homogenitas dan terbukti homogen, ternyata penentuan sampel dilakukan melalui metode undian atau *cluster random sampling*. Berdasarkan metode penentuan sampel tersebut kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen yakni XI IPS 4 dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrolnya. pembelajaran yang berlangsung di kelas XI-IPS 4 sebagai kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Real Quest Outdoor Learning (ReQOL)* berbasis media realia sementara pembelajaran pada kelas XI-IPS 2 sebagai kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru geografi.

Berdasarkan tujuan penelitian untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran Real Quest Outdoor Learning (ReQOL) terhadap keterampilan kolaborasi siswa, data terkait kemampuan kolaborasi dikumpulkan melalui post-test menggunakan angket atau kuesioner non-tes. Pengolahan data angket dilakukan dengan merujuk pada indikator keterampilan kolaborasi. Hasil skor kuesioner menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan kolaborasi di kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu 87,09, dibandingkan dengan kelas kontrol yang mencapai 82,14. Kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata lebih tinggi karena beberapa faktor, antara lain penerapan model pembelajaran ReQOL yang didukung oleh penggunaan media realia berupa maket, sehingga meningkatkan interaksi dan kolaborasi (Syarif, 2022). Media realia dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa dalam berkolaborasi dan memperkaya pengalaman pembelajaran dengan menyajikan konteks yang lebih nyata (Sugiharti, 2018). Model pembelajaran ReQOL dengan bantuan media realia maket memperkuat interaksi antar siswa dalam situasi diskusi dan kolaboratif lainnya, sehingga meningkatkan keterampilan kolaboratif mereka, yang kemudian mempengaruhi skor rata-rata. Berikut disajikan skor rata-rata per indikator keterampilan kolaboratif peserta didik ditunjukkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Skor Indikator Keterampilan Kolaboratif

No.	Indikator Keterampilan Kolaboratif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Bekerja secara produktif dan efektif bagi kelompok	73,14	83,04
2	Mendengar dan berbicara seimbang, mampu berperan sebagai pemimpin maupun pengikut dalam kelompok	76,07	79,42
3	Menghargai perspektif anggota kelompok	78,28	88,19
4	Menghargai kontribusi anggota kelompok	81,52	86,28
5	Melakukan pencocokan tugas bersama anggota kelompok	76,95	81,33
6	Mempertimbangkan kepentingan kelompok yang lebih besar	77,90	81,71
7	Bekerjasama dalam usaha menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide baru	78,28	80,57

Sumber: Hasil pengolahan data (2024)

Berdasarkan data tersebut, salah satu aspek keterampilan kolaboratif yang mendapatkan skor tertinggi adalah pada indikator yang keempat, yaitu menghargai kontribusi dari setiap anggota kelompok. Skor rata-rata indikator ini di kelas eksperimen mencapai 86,28, sedangkan di kelas kontrol mencapai 81,52. Tingginya skor indikator menghargai kontribusi anggota kelompok di kelas eksperimen disebabkan oleh adanya penghargaan terhadap usaha yang dilakukan oleh setiap anggota kelompok saat melakukan kegiatan seperti pencocokan flora dan fauna pada maket. Setiap anggota kelompok dihargai melalui penerimaan masukan dan sanggahan untuk mencapai tujuan kelompok. Di sisi lain, skor terendah di kelas eksperimen terdapat pada indikator kedua, yaitu mendengarkan dan berbicara secara seimbang serta mampu berperan sebagai pemimpin atau pengikut dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa di kelas eksperimen mengalami kesulitan dalam mendengarkan dan berkomunikasi secara efektif, serta dalam mengambil peran sebagai pemimpin atau pengikut dalam kerja kelompok. Kemampuan ini sering kali membutuhkan pengalaman dan keterampilan khusus, sehingga siswa yang belum terbiasa dengan peran ini bisa mengalami kesulitan.

Melalui model pembelajaran ReQOL yang terstruktur dengan baik, keterampilan kolaboratif siswa dapat dikembangkan melalui penugasan kelompok yang lebih terstruktur dan umpan balik yang terarah dari guru. Selain itu, penggunaan media realia dalam model pembelajaran ReQOL ini lebih menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan keterlibatannya dalam proses pembelajaran. Hal ini mendorong interaksi yang lebih aktif dan kolaboratif antara siswa dalam kelompok (Rusmin, 2020). Di

sisi lain, kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional cenderung memprioritaskan interaksi antara guru dan siswa, yang bisa mengurangi kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif melalui kerja tim dan diskusi kelompok. Hasil keterampilan kolaborasi siswa dalam kelas eksperimen menunjukkan variasi, dengan siswa terkategori sebagai sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Klasifikasi hasil keterampilan kolaborasi peserta didik disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi Keterampilan Kolaboratif Siswa Kelas Eksperimen

Klasifikasi	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
Sangat Baik	19	54
Baik	16	46
Cukup baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Tidak Baik	0	0

Sumber: Hasil pengolahan data (2024)

Melalui tabel tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh tingkatan sangat baik pada keterampilan kolaboratif yaitu sejumlah 54% atau sebanyak 19 peserta didik. Klasifikasi siswa memperoleh sangat baik ini karena mereka mampu mencapai ke-7 indikator keterampilan kolaboratif dengan tuntas dan hasil yang baik. Sedangkan sisanya terklasifikasi baik dengan persentase 46% atau sebanyak 16 peserta didik. Berikutnya hasil klasifikasi keterampilan kolaborasi peserta didik kelas kontrol disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Klasifikasi Keterampilan Kolaboratif Siswa Kelas Kontrol

Klasifikasi	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
Sangat baik	13	37
Baik	22	63
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Tidak Baik	0	0

Sumber: Hasil pengolahan data (2024)

Melalui Tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas kontrol memperoleh tingkatan sangat baik pada keterampilan kolaboratif yaitu sejumlah 13 peserta didik atau 37% sedangkan klasifikasi baik sebanyak 22 peserta didik atau 63%. Klasifikasi siswa memperoleh sangat baik ini karena mereka mampu mencapai ke-7 indikator keterampilan kolaboratif dengan tuntas dan hasil yang sangat baik. Sedangkan sisanya terklasifikasi baik. Adapun klasifikasi siswa memperoleh skor baik karena mampu mencapai 5 indikator dari keterampilan kolaboratif diantaranya bekerja secara produktif, menghargai perspektif anggota kelompok, menghargai kontribusi anggota kelompok, mempertimbangkan kepentingan kelompok yang lebih besar, serta bekerjasama dalam usaha menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide baru (Ulhusna et al., 2020).

Langkah berikutnya melakukan uji normalitas yang bertujuan guna mengetahui data telah berdistribusi normal atau tidak yang dilakukan melalui aplikasi SPSS 25 dalam proses pengujiannya. Penelitian ini melaksanakan uji normalitas dengan analisis fitur *Kolmogorov-Smirnov* yang ada pada SPSS 25 dengan hasil yang ditampilkan di dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor Posttest	Kelas Kontrol	0.111	35	0.200	0.967	35	0.377
Keterampilan Kolaboratif	Kelas Eksperimen	0.125	35	0.180	0.970	35	0.432

Sumber: Hasil pengolahan data (2024)

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas untuk keterampilan kolaboratif didapatkan *Sig* pada kelas kontrol sebesar 0.377 sedangkan untuk kelas eksperimen *Sig* sebesar 0.432. Hasil menunjukkan bahwasannya hasil uji normalitas yang didapatkan dari hasil *post-test* pada kelas sampel dinyatakan sudah berdistribusi normal dikarenakan  $> 0,05$ . Tahap berikutnya yakni melakukan uji homogenitas yang menggunakan uji F atau uji asumsi homogenitas *fisher*. Adapun untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak maka peneliti memanfaatkan uji *Independent sample T-test* yang terdapat pada bagian *Sig. (2-tailed)*. Hasil uji F sekaligus hasil uji *Independent sample T-test* untuk *post-test* keterampilan kolaboratif siswa ditunjukkan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji F dan Uji *Independent Sample T-test* Keterampilan Kolaboratif

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	df	Sig.(2-tailed)
Equal variances assumed	0.331	0.567	-2.678	68	0.009
Equa variances not assumed			-2.678	67.624	0.009

Sumber: Hasil pengolahan data (2024)

Hasil dari tabel tersebut menunjukkan bahwasannya hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji F (*fisher*) memperoleh nilai *Sig* mencapai 0.567 artinya data yang sudah didapat tersebut telah berdistribusi normal dikarenakan nilai *Sig* 0.567  $> 0,05$ . Adapun untuk uji hipotesis siswa dengan memanfaatkan fitur *Independent sample T-test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu mencapai 0,009. Maknanya jika dilihat berdasarkan dasar pengambilan keputusan jika nilai yang dihasilkan dibawah nilai signifikansi sebesar 0,05 maka  $H_a$  diterima sementara  $H_0$  ditolak. Hal tersebut, dapat ditarik benang merahnya bahwasannya terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran ReQOL berbasis media realia terhadap keterampilan kolaboratif siswa SMA/MA pada pembelajaran geografi.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti benar, yaitu bahwa model pembelajaran ReQOL berbasis media realia memiliki pengaruh terhadap keterampilan kolaboratif siswa dalam pembelajaran geografi SMA. Temuan ini didukung oleh hasil yang konsisten dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilaporkan oleh Astutik et al. (2020), yang menunjukkan peningkatan nilai *post-test* pada berbagai indikator berpikir kritis dengan rata-rata nilai total mencapai 79,3, menunjukkan kriteria yang tinggi. Dalam penelitian ini, keterampilan kolaboratif siswa dinilai berdasarkan sintaks ReQOL yaitu Mapping, Orienting, dan Evaluating. Hasil penilaian menggunakan angket menunjukkan bahwa skor kelas eksperimen (87,09) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, model pembelajaran ReQOL dapat dijadikan pilihan yang menyenangkan bagi guru dan efektif untuk melatih kemampuan berkolaborasi siswa dalam pembelajaran, membantu mereka memahami konsep yang dipelajari. Penelitian sebelumnya telah mengaplikasikan model ReQOL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pendidikan fisika, sedangkan dalam penelitian ini, model ReQOL diterapkan pada pengembangan keterampilan kolaboratif siswa dalam memahami subyek Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia dalam mata pelajaran geografi SMA/MA.

Hasil penelitian Nukak et al. (2021) menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen, yang menggunakan model pembelajaran dengan media realia, menunjukkan tingkat kreativitas dan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Rata-rata skor siswa di kelas eksperimen adalah 10,84, sedangkan di kelas kontrol hanya 9,88. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, di mana kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis media realia memperoleh rata-rata nilai 87,09, sedangkan kelas kontrol mencapai 82,14. Dengan demikian, media realia dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang mendukung kemampuan siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas kelompok (Pebriani et al., 2023).

Ketika pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model ReQOL berbasis media realia maket, setelah guru menyampaikan gambaran umum tentang materi, peserta didik dibagi menjadi empat kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan tugas terkait Persebaran Fauna dan Flora di Indonesia, yang telah dirancang dalam desain pembelajaran. Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil penelusuran mereka di depan kelas untuk mencari dan menempatkan gambar-gambar flora dan fauna pada daerah persebarannya di berbagai pulau di Indonesia, sebagai upaya untuk meningkatkan kerjasama di antara anggota kelompok.

Akhir evaluasi, kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan sebagai tim pemenang. Ini menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model ReQOL, siswa memiliki kesempatan untuk bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas secara efektif sebagai sebuah tim. Hal ini melibatkan pengembangan sikap menghargai perspektif rekan tim, mengakui kontribusi yang diberikan oleh setiap anggota kelompok, serta upaya untuk menyelesaikan tugas secara kolektif daripada hanya memikirkan kepentingan individu (Nur et al., 2023). Analisis data menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor yang lebih tinggi dalam angket dibandingkan dengan kelas kontrol, mendukung penjelasan tersebut.

Penelitian yang telah dilakukan didapati hasil model pembelajaran ReQOL tidak hanya dapat dilakukan pada ranah kognitif, namun juga dapat diimplementasikan pada afektif yakni penilaian sikap yang diperoleh dari hasil angket keterampilan kolaboratif peserta didik yang bersifat *self-assesment* (Alifah, 2019). Selain itu bukti yang menunjukkan adanya kualitas kolaboratif yang baik pada kelas eksperimen dapat diketahui melalui perolehan hasil klasifikasi tingkat keterampilan kolaborasi peserta didik pada kelas eksperimen yang menunjukkan peserta didik dalam berkolaborasi telah mencapai tingkat baik sebanyak 45% dan tingkat sangat baik sebanyak 54%.

Pembelajaran kolaboratif di kedua kelas ini masih kurang optimal karena biasanya dilakukan dengan metode konvensional oleh guru mata pelajaran geografi. Oleh karena itu, ketika diterapkan metode outdoor learning menggunakan media realia maket, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran geografi. Untuk mengatasi tantangan seperti kepasifan siswa dalam kelompok, yang berdampak pada kualitas hasil kerja dan keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, dapat dilakukan beberapa strategi. Salah satunya adalah dengan membentuk kelompok yang beragam sesuai dengan kemampuan, minat, dan karakter, yang akan mendorong interaksi yang lebih dinamis di antara anggota kelompok (Qureshi et al., 2023). Selain itu, penting untuk memberikan peran yang jelas kepada setiap anggota kelompok agar mereka merasa bertanggung jawab dan terlibat aktif dalam proses kolaborasi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dijabarkan, kesimpulan yang bisa diambil dari pelaksanaan penelitian ini yaitu model pembelajaran *Real Quest Outdoor Learning* (ReQOL) berbasis media realia maket memberikan pengaruh terhadap keterampilan kolaboratif siswa geografi di MAN 2 Jember yang dibuktikan dari adanya uji *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi  $0,009 < 0,05$  sehingga hipotesis penelitian ini diterima yakni adanya pengaruh signifikan dari model ReQOL berbasis media realia terhadap keterampilan kolaboratif siswa SMA/MA.. Pengaruh ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui perhitungan skor angket kolaborasi serta menggunakan lembar observasi sebagai alat pendukung. Pembelajaran Outdoor Learning menggunakan media nyata seperti maket peta timbul mampu untuk merangsang keterampilan berpikir serta berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama dalam tugas yang bersifat kelompok sehingga kerjasama sangat diperhatikan.

## REFERENSI

- Alifah, N.F. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Afektif. *Jurnal Tadrib UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. 1 (1).
- Astutik, S., Mahardika, I. K., Supeno, Indrawati, & Sugianto, F. (2020). Development of reqol (real quest outdoor learning) learning model to improve critical thinking skills (critical thinking skill) in physics education. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1).
- Dewi, N. K. N. S., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2020). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 294–302.
- Noviantoro, K. M., Kurnianto, F. A., & Apriyanto, B. (2023). Analisis Sikap Sosial Siswa Pada Pembelajaran Geografi di SMA Zaha 1 Genggong. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(2), 218-225.
- Nukak, S. K., Rayer, D. J. J., & Maramis, A. A. (2021, July). Project Based Learning (PjBL) integrated with realia media towards learning outcomes on students' creativity and learning interest in classification of living things at SMA Negeri 3 Tondano. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1968, No. 1, p. 012005). IOP Publishing.
- Nur, S., & Taim, M. A. S. (2023). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa SMA pada Pembelajaran Biologi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 82-89.
- Nurmayasari, K. V., Pantiwati, Y., Wahyuni, S., Susetyarini, E. R., & Hindun, I. (2022). Studi kemampuan kolaborasi siswa dalam pembuatan herbarium materi klasifikasi makhluk hidup. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 246–25.
- Pebriani, S. I., Nur, S., Ilyas, H., & Bachtiar, M. Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Geometri pada Anak Kelompok A di TK Islam Al-Furqan Minasa Upa Makassar. 7, 17594–17600.
- Qureshi, M. A., Khaskheli, A., Qureshi, J. A., Raza, S. A., & Yousufi, S. Q. (2023). Factors affecting students' learning performance through collaborative learning and engagement. *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2371-2391.

- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Rusmin Husain. (2020). Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan dasar pascasarjana universitas gorontalo*.
- Sari, A. H. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Media Realia pada Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 52–58.
- Sofyan, H., & Komariah, K. (2019). Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 260.
- Susilowati, A. Y., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2090–209.
- Sugiharti,S.Pd. (2018). Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas 1 SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun
- Syarif, H. (2022). Studi Penggunaan Media Pembelajaran Maket Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 8(1).
- Uhlenwinkel, A., Béneker, T., Bladh, G., Tani, S., Lambert, D., Uhlenwinkel, A., Béneker, T., Bladh, G., Tani, S., & Lambert, D. (2020). *GeoCapabilities and curriculum leadership : balancing the priorities of aim-based and knowledge- led curriculum thinking in schools*. 2046(August 2019).
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130.
- Widawati, D. A., Suroso, & Suharini, E. (2020). Hubungan Aktivitas Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Discovery Learning. *Edu Geography*, 8(1), 18–23.