



JELAJAH KOTA LAMA SURABAYA SEBAGAI STRATEGI MENARIK MINAT BELAJAR GENERASI Z

Aza Laili Amalia¹, Sri Mastuti Purwaningsih²

Universitas Negeri Surabaya
e-mail: azalailimalia@gmail.com

Diterima: 14/07/2026; Direvisi: 22/07/2026; Diterbitkan: 30/07/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah yang sering dianggap monoton, tekstual, dan kurang relevan dengan kehidupan peserta didik. Kota Lama Surabaya sebagai kawasan bersejarah memiliki potensi sebagai media belajar kontekstual karena menyimpan jejak kolonial, perkembangan kota pelabuhan, serta dinamika sosial masyarakat Surabaya pada masa lalu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis rancangan dan pelaksanaan pembelajaran sejarah berbasis *outdoor learning* di situs sejarah, mengidentifikasi tantangan serta faktor pendukung yang dihadapi guru, dan mengetahui respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran luar kelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru sejarah dari SMA Kartika IV–3 Surabaya, SMAN 8 Surabaya, SMAN 19 Surabaya, SMA Hang Tuah 1 Surabaya, dan SMKN 5 Surabaya, serta beberapa siswa sebagai informan pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran luar kelas di situs sejarah mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, kontekstual, dan tidak membosankan. Siswa menunjukkan respons positif melalui kegiatan observasi, diskusi, pencatatan informasi, dokumentasi foto atau video, pembuatan vlog, makalah, poster digital, dan presentasi. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi kendala berupa biaya, perizinan, transportasi, cuaca, keterbatasan guru pendamping, waktu kunjungan, dan perbedaan tingkat ketertarikan siswa. Dengan perencanaan yang sistematis, pendampingan guru, LKPD yang jelas, dan pengelolaan kegiatan lapangan yang matang, *outdoor learning* di Kota Lama Surabaya berpotensi menjadi strategi pembelajaran sejarah yang efektif untuk menarik minat belajar Generasi Z.

Kata Kunci: Kota Lama Surabaya, *outdoor learning*, *experiential learning*, pembelajaran sejarah

ABSTRACT

The research is motivated by students' low interest in history learning, which is often perceived as monotonous, textual, and less relevant to their daily lives. Kota Lama Surabaya, as a historical area, has strong potential to be used as a contextual learning medium because it preserves colonial traces, the development of a port city, and the social dynamics of Surabaya in the past. This study aims to analyze the design and implementation of history learning through *outdoor learning* at historical sites, identify the challenges and supporting factors faced by teachers, and examine students' responses to *outdoor learning* activities. This research employed a qualitative method with data collected through observation, in-depth interviews, questionnaires, and documentation. The research subjects consisted of history teachers from SMA Kartika IV–3 Surabaya, SMAN 8 Surabaya, SMAN 19 Surabaya, SMA Hang Tuah 1 Surabaya, and SMKN 5 Surabaya, as well as several students as supporting informants. The findings show that *outdoor learning* at historical sites provides students with a more concrete, visual, contextual, and engaging learning experience. Students responded positively through various activities, such as site observation, group discussion, note-taking, photo and video documentation, vlog production, paper writing, digital poster creation, and presentation. However, the implementation still faces several obstacles, including cost, school permission, transportation, weather conditions, limited teacher supervision, limited visiting time, and differences in students' levels of interest. With systematic planning, teacher assistance, clear student worksheets, and well-managed field activities, *outdoor learning* in Kota Lama Surabaya has the potential to become an effective history learning strategy to increase Generation Z's interest in learning history.

Keywords: Surabaya Old Town, *outdoor learning*, *experiential learning*, history education

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS



<https://doi.org/10.51878/social.v6i3.14014>



PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki fungsi penting dalam membangun kemampuan berpikir historis, kesadaran waktu, dan pemahaman mengenai identitas masyarakat. Namun, pembelajaran yang terlalu bergantung pada ceramah, buku teks, dan hafalan dapat membuat sejarah dipersepsi sebagai pengetahuan yang jauh dari kehidupan peserta didik. Kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih aktif semakin mendesak pada Generasi Z yang terbiasa memperoleh informasi melalui media visual dan digital; transformasi pembelajaran sejarah berbasis *deep learning* digital dinilai penting agar materi masa lalu tetap relevan dengan pola belajar generasi yang terbiasa dengan kecepatan dan visualisasi informasi (Fatmawati, 2025). Integrasi sejarah lokal dengan teknologi dan aktivitas kontekstual dapat memperkuat relevansi materi karena siswa berhadapan dengan persoalan, ruang, dan sumber yang dekat dengan lingkungan hidupnya (Fikri et al., 2023). Penelitian tentang pembelajaran sejarah berbasis *outdoor study* juga menunjukkan bahwa kontak langsung dengan situs dapat mengurangi kejenuhan serta membuka ruang bagi motivasi, imajinasi, dan kreativitas siswa (Hakim & Khakim, 2024).

Kota Lama Surabaya memiliki potensi kuat sebagai sumber belajar sejarah lokal. Kawasan Jembatan Merah dan Kalimas pernah berkembang sebagai pusat perdagangan pada masa Hindia Belanda, sedangkan bangunan, jaringan jalan, dan pembagian kawasan di sekitarnya merekam perubahan Surabaya sebagai kota pelabuhan dan kota niaga (Nurjanah & Artono, 2022). Nilai kawasan tersebut tidak hanya terletak pada usia bangunannya, tetapi juga pada makna kultural, fungsi sosial, dan jejak pembentukan ruang kota yang dapat ditafsirkan melalui kegiatan belajar (Suciningtyas et al., 2024). Temuan pada situs sejarah lain menunjukkan pola serupa: pemanfaatan sumber belajar berbasis situs terbukti meningkatkan kesadaran sejarah siswa secara lebih signifikan dibandingkan sumber belajar konvensional seperti lembar kerja siswa (Azizi et al., 2022), yang menegaskan bahwa keunggulan situs bersejarah bukan sekadar nilai tambah tetapi variabel yang berpengaruh langsung terhadap capaian belajar. Interaksi anak dan remaja dengan warisan perkotaan juga dapat memperkuat *sense of place* karena mereka menghubungkan lingkungan sehari-hari dengan memori dan identitas komunitasnya (Grimshaw & Mates, 2022). Dengan demikian, Kota Lama Surabaya dapat diposisikan sebagai laboratorium sejarah terbuka, bukan hanya sebagai destinasi wisata.

Pemanfaatan situs sebagai sumber belajar membutuhkan rancangan yang lebih terstruktur daripada sekadar memindahkan pembelajaran dari kelas ke luar ruangan. *Outdoor learning* dapat memberikan pengalaman konkret, tetapi nilai pendidikannya sangat ditentukan oleh hubungan antara tujuan, aktivitas, pendampingan, dan tindak lanjut. Mohamed, Rashid, & Alqaryouti (2022) menegaskan bahwa pengalaman tidak otomatis bersifat mendidik; pengalaman harus diproses melalui refleksi yang menghubungkannya dengan pengetahuan dan praktik sebelumnya agar menghasilkan perkembangan pemahaman berikutnya. Landasan ini diperkuat oleh teori *experiential learning* Kolb, yang menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna terjadi melalui empat tahap siklus: pengalaman konkret (*concrete experience*), observasi reflektif (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimentasi aktif (*active experimentation*) (Pinasti, 2023). Kerangka Kolb inilah yang secara eksplisit mendasari konsep *experiential learning* yang menjadi fokus penelitian ini: kunjungan ke situs sejarah hanya akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna apabila keempat tahap tersebut dirancang secara utuh oleh guru, bukan berhenti pada tahap pengalaman konkret semata. Dengan kata lain, *experiential learning* dalam penelitian ini tidak digunakan sebagai istilah umum, melainkan sebagai kerangka analisis untuk membaca



sejauh mana rancangan guru mengakomodasi siklus belajar dari pengalaman menuju konsep dan tindakan baru.

Dalam konteks sejarah, guru berperan mengubah situs menjadi sumber belajar melalui pemilihan objek, pemberian pertanyaan, pengarahan observasi, dan penugasan yang mendorong siswa mengolah bukti. Pemanfaatan media situs sejarah dinilai efektif ketika guru tidak berhenti pada penyampaian informasi, tetapi mengarahkan siswa untuk mengamati, mendokumentasikan, berdiskusi, dan menyajikan hasil pengamatan (Taneo et al., 2024). Praktik semacam ini telah ditemukan pada beberapa situs cagar budaya lain: integrasi materi situs pabrik gula melalui model *Contextual Teaching and Learning* misalnya terbukti mampu menciptakan proses belajar yang kontekstual dan bermakna berbasis peninggalan sejarah yang nyata (Rismawan et al., 2026), sementara pemanfaatan situs bunker peninggalan masa pendudukan Jepang sebagai media pembelajaran juga menunjukkan bahwa objek fisik dapat diolah guru menjadi bahan ajar yang kontekstual dan mudah diakses siswa (Hutapea et al., 2025). Produk berbasis proyek seperti video, vlog, poster, atau laporan juga dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengorganisasi temuan dan membangun pengetahuan secara kolaboratif. Pembelajaran berbasis proyek memberi ruang pada aktivitas autentik, kerja sama, pengambilan keputusan, dan produksi karya yang dapat dipresentasikan kepada orang lain (Kokotsaki et al., 2016). Kajian atas pemanfaatan sejarah lokal di berbagai daerah Indonesia turut menegaskan bahwa keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada kemampuan guru merancang kaitan antara materi lokal dengan kompetensi kurikulum, bukan sekadar memasukkan muatan lokal ke dalam pembelajaran (Kuswono et al., 2021).

Sejumlah penelitian terdahulu lebih banyak menilai manfaat, efektivitas, atau respons siswa terhadap *outing class* dan *outdoor learning*. Kajian tersebut menunjukkan hubungan positif dengan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa (Ayu et al., 2025; Septiyaningsih et al., 2025). Sejalan dengan itu, penelitian pengembangan model pembelajaran sejarah berbasis nilai tradisi dan sejarah lokal (Januardi & Superman, 2024) maupun model pembelajaran sejarah berbasis multikultural (Chalimi, 2023) juga masih berhenti pada tataran merancang dan menguji satu model tunggal di satu sekolah, tanpa membandingkan variasi rancangan antar-guru maupun antar-sekolah pada satu situs yang sama. Kekosongan ini penting untuk diisi karena efektivitas atau respons positif siswa terhadap kunjungan situs tidak menjelaskan *bagaimana* rancangan tersebut disusun guru sejak awal komponen tujuan, pendampingan, instrumen observasi, hingga bentuk produk belajar yang dipilih sehingga temuan-temuan positif tersebut sulit direplikasi oleh guru lain tanpa pola rancangan yang jelas. Padahal, rancangan gurulah yang pada akhirnya menentukan apakah kunjungan ke situs menjadi pengalaman belajar yang terarah mengikuti siklus *experiential learning*, atau sekadar aktivitas dokumentasi dan wisata edukatif tanpa pengolahan pengalaman lebih lanjut. Kajian yang secara khusus memetakan dan membandingkan bagaimana guru dari beberapa SMA/SMK merancang pembelajaran sejarah berbasis situs Kota Lama Surabaya, dengan mempertimbangkan keempat tahap siklus Kolb sebagai kerangka analisis, sejauh ini belum ditemukan. Kebaruan penelitian ini karenanya terletak pada pemetaan komponen rancangan guru dari lima sekolah dengan perangkat, bentuk pendampingan, dan produk belajar yang berbeda, sekaligus menyusun sintesis komponen rancangan yang secara konsisten muncul lintas sekolah sesuatu yang belum tersedia dalam penelitian-penelitian sebelumnya yang bersifat studi kasus tunggal.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, artikel ini berfokus pada bagaimana guru sejarah SMA/SMK di Surabaya merancang *experiential learning* berbasis *outdoor learning* di Kota Lama Surabaya untuk menarik minat belajar Generasi Z, dengan menggunakan siklus belajar Kolb (*concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active*



experimentation) sebagai kerangka teoretis untuk membaca rancangan tersebut. Tujuan penelitian adalah menganalisis pola perencanaan yang digunakan guru serta menyusun sintesis komponen minimum yang perlu dipertahankan agar kegiatan belajar di situs sejarah tetap kontekstual, aktif, dan berorientasi pada pengolahan pengalaman sesuai tahapan siklus tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena fokus penelitian terletak pada pemahaman terhadap keputusan, pertimbangan, dan praktik guru ketika merancang *outdoor learning* sejarah berbasis situs Kota Lama Surabaya. Penelitian dilaksanakan di Surabaya pada April–Juni 2026.

Subjek penelitian dipilih secara *purposive sampling*, yaitu lima guru sejarah yang masing-masing berasal dari SMA Kartika IV-3 Surabaya, SMAN 8 Surabaya, SMAN 19 Surabaya, SMA Hang Tuah 1 Surabaya, dan SMKN 5 Surabaya. Kelima sekolah dipilih dengan mempertimbangkan tiga indikator variasi yang secara sengaja dijaga agar rancangan pembelajaran yang terjaring dapat dibandingkan lintas konteks. Pertama, status dan karakter sekolah, yang mencakup perbedaan sekolah negeri dan swasta serta perbedaan jenjang SMA dan SMK, sehingga tergambar apakah struktur kelembagaan turut memengaruhi kebebasan guru dalam merancang kegiatan luar kelas. Kedua, pengalaman guru dalam melaksanakan *outdoor learning*, yang membedakan guru dengan pengalaman kunjungan situs berulang (SMAN 19 Surabaya, SMA Hang Tuah 1 Surabaya, SMAN 8 Surabaya, SMA Kartika IV-3 Surabaya) dan guru yang belum pernah membawa siswa ke Kota Lama Surabaya karena masih baru mengajar (SMKN 5 Surabaya). Ketiga, intensitas pemanfaatan Kota Lama Surabaya sebagai lokasi belajar, yang membedakan sekolah dengan kunjungan terjadwal rutin, sekolah dengan kunjungan insidental berbasis penugasan kelompok, dan sekolah yang baru merancang kemungkinan pelaksanaannya. Kombinasi ketiga indikator tersebut digunakan agar variasi rancangan yang dianalisis benar-benar mencerminkan perbedaan konteks sekolah, bukan sekadar perbedaan gaya mengajar individu guru. Selain guru, penelitian juga melibatkan beberapa siswa dari kelima sekolah sebagai informan pendukung untuk menjaring respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran luar kelas.

Data dikumpulkan melalui empat teknik. Wawancara semi-terstruktur menjadi teknik utama, ditujukan kepada guru, dengan pertanyaan yang diarahkan pada pemahaman guru mengenai *outdoor learning*, kesesuaian kegiatan dengan materi sejarah, pemilihan situs, penggunaan LKPD atau media lain, pembentukan kelompok, bentuk pendampingan, aktivitas siswa, produk pembelajaran, dan evaluasi. Angket digunakan sebagai teknik pendukung yang ditujukan kepada siswa sebagai informan pendukung, memuat pertanyaan tertutup dan terbuka mengenai ketertarikan siswa terhadap kegiatan di situs, kejelasan panduan atau LKPD yang diterima, pengalaman menyusun produk belajar (video, vlog, makalah, atau poster digital), serta kendala yang dirasakan siswa selama kegiatan berlangsung. Data angket ini digunakan untuk melengkapi dan mengonfirmasi silang data wawancara guru, khususnya pada aspek respons dan pengalaman belajar siswa yang tidak dapat sepenuhnya digali melalui sudut pandang guru. Observasi dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan luar kelas maupun terhadap perangkat dan produk belajar yang dihasilkan siswa. Dokumentasi mencakup LKPD, instruksi proyek, tangkapan Google Form, serta produk siswa berupa video, vlog, makalah, dan poster digital.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui empat tahap: menyeleksi data yang relevan dengan rancangan pembelajaran, memberi kode dan mengelompokkan data ke dalam kategori, menyajikan perbandingan antarsekolah, serta menarik dan memeriksa simpulan. Prosedur tersebut mengacu pada prinsip analisis data kualitatif yang menempatkan kondensasi,



penyajian, dan verifikasi data sebagai proses yang berlangsung secara berulang (Miles et al., 2014). Kredibilitas data dijaga melalui triangulasi sumber antara guru dan siswa, pencocokan silang antara hasil wawancara, angket, dan dokumentasi, serta *member check* terhadap informasi yang memerlukan konfirmasi. Identitas guru dalam kutipan disajikan berdasarkan asal sekolah dan tanggal wawancara agar konteks data tetap terbaca tanpa mengungkapkan informasi pribadi yang tidak diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima guru memiliki pemahaman yang relatif sama mengenai *outdoor learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan atau situs sejarah sebagai sumber belajar langsung. Perbedaannya terletak pada tingkat pendampingan, jenis perangkat, kebebasan memilih situs, dan bentuk produk akhir. Empat sekolah telah memiliki pengalaman kunjungan atau penugasan berbasis situs sejarah, sedangkan guru SMKN 5 Surabaya belum melaksanakan kunjungan ke Kota Lama karena masih baru mengajar, tetapi telah menggunakan aktivitas konkret di lingkungan sekolah dan merancang kemungkinan melaksanakan kegiatan pembelajaran luar kelas. Ringkasan rancangan masing-masing sekolah disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Rancangan *Outdoor learning* pada Lima Sekolah

Sekolah	Fokus materi dan situs	Perangkat serta pendampingan	Aktivitas dan produk belajar
SMAN 19 Surabaya	Pengantar Ilmu Sejarah; Kota Lama Surabaya, Museum Tugu Pahlawan, Makam Sunan Ampel, dan Klenteng Sanggar Agung.	LKPD, contoh PowerPoint, kelompok siswa; guru mengarahkan langkah penelitian sejarah.	Heuristik, verifikasi, historiografi; video/vlog dan presentasi.
SMA Hang Tuah 1 Surabaya	Historiografi; siswa memilih situs, termasuk kawasan Kota Lama, Kalisosok, Pos Bloc, Tugu Pahlawan, dan Hotel Majapahit.	Tanpa LKPD baku; kerja kelompok pemanfaatan AI sebagai bantuan menyusun struktur historiografi; kunjungan mandiri.	Penelusuran informasi, dokumentasi, video, dan makalah digital.
SMAN 8 Surabaya	Kunjungan langsung ke Kota Lama Surabaya dan kolaborasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.	Google Form, rangkuman tertulis, pendampingan langsung; guru berperan sebagai pemandu.	Observasi objek, pencatatan informasi, diskusi, dan penyampaian kembali hasil kunjungan.
SMA Kartika IV-3 Surabaya	Penugasan remedi di Kota Lama, Kya-Kya, Jalan Tunjungan, Jembatan Merah, dan Museum Surabaya.	Tidak selalu menggunakan LKPD; penugasan kelompok mandiri dan arahan produk.	Kunjungan, pencarian informasi, dokumentasi, video/vlog, serta makalah.
SMKN 5 Surabaya	Belum melaksanakan kunjungan ke situs; aktivitas konkret di lingkungan sekolah pada materi perdagangan rempah.	Permainan edukatif dan LKPD untuk kunjungan perdagangan situs.	Identifikasi objek, permainan menebak rempah, dan rancangan kegiatan visual-kontekstual.

Komponen pertama dalam rancangan adalah kesesuaian tujuan, materi, dan situs. Guru SMAN 19 Surabaya menghubungkan kunjungan dengan materi Pengantar Ilmu Sejarah. Situs



digunakan sebagai objek penelitian sederhana sehingga siswa tidak hanya memperoleh cerita, tetapi mengikuti tahapan pencarian dan pengolahan sumber. Guru tersebut menjelaskan, *“Materinya Pengantar Ilmu Sejarah, jadi saya menyesuaikan pembelajaran luar kelas ini dengan materi tersebut”* (wawancara guru SMAN 19 Surabaya, 6 Mei 2026). Pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya, tugas disesuaikan dengan materi historiografi. Siswa diminta menelusuri sejarah situs dan mengubah hasil penelusuran menjadi video yang mengikuti struktur penulisan sejarah.

Komponen kedua adalah pemilihan situs. Sebagian guru menentukan daftar situs untuk menjaga kesesuaian dengan materi dan memudahkan pengawasan, sedangkan guru lain memberi kebebasan kepada kelompok untuk memilih lokasi. Kota Lama Surabaya menjadi salah satu pilihan karena menyediakan bangunan kolonial, kawasan perdagangan, Jembatan Merah, dan lingkungan perkotaan yang dapat diamati secara langsung. Pemilihan situs juga mempertimbangkan akses, jarak, jumlah siswa, dan pengalaman guru. Oleh sebab itu, rancangan tidak selalu berbentuk kunjungan resmi satu kelas, beberapa guru menggunakan kunjungan mandiri berbasis kelompok.

Komponen ketiga adalah panduan belajar. SMAN 19 Surabaya menggunakan LKPD yang memuat poin pengamatan dan tahapan penelitian sejarah. Guru juga memberikan contoh PowerPoint agar siswa memiliki acuan dalam menguraikan temuan. SMAN 8 Surabaya mengganti LKPD dengan Google Form dan rangkuman tertulis, sedangkan SMA Kartika IV-3 Surabaya menggunakan instruksi proyek. Perbedaan ini menunjukkan bahwa panduan tidak harus berupa satu format yang sama, tetapi harus menjelaskan apa yang diamati, informasi apa yang dicari, bagaimana data dicatat, dan produk apa yang harus dihasilkan.

Komponen keempat adalah pengorganisasian partisipasi siswa. Semua rancangan menempatkan kerja kelompok sebagai pola dominan. Di SMAN 19 Surabaya, satu kelompok terdiri atas sekitar enam siswa. Pembagian kelompok dimaksudkan agar siswa dapat membagi tugas observasi, pencarian informasi, dokumentasi, penulisan naskah, dan penyuntingan video. Pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya, guru memberikan ruang kepada kelompok untuk menentukan situs dan mengembangkan bentuk penyajian. Guru menyatakan bahwa ia ingin *“mendigitalisasikan makalah tersebut dalam bentuk video”* agar tugas historiografi tidak berhenti pada tulisan konvensional (wawancara guru SMA Hang Tuah 1 Surabaya, 29 Mei 2026).

Komponen kelima adalah fasilitasi guru. Di SMAN 8 Surabaya, guru mendampingi kunjungan dan berperan seperti pemandu, sehingga siswa dapat langsung mengonfirmasi informasi yang belum dipahami. Di sekolah lain, fasilitasi lebih banyak dilakukan pada tahap sebelum dan setelah kunjungan melalui penjelasan tugas, penetapan kriteria, pemberian contoh, serta umpan balik terhadap produk. Bentuk fasilitasi tersebut memperlihatkan spektrum dari pendampingan langsung sampai pengawasan tidak langsung. Meskipun intensitasnya berbeda, guru tetap menjadi pihak yang menghubungkan pengalaman lapangan dengan tujuan pembelajaran.

Komponen keenam adalah produk dan pengolahan pengalaman. Produk yang digunakan meliputi video, vlog, makalah, dokumentasi situs, rangkuman, dan presentasi. Produk bukan hanya bukti bahwa siswa telah datang ke lokasi, tetapi sarana untuk menyeleksi informasi dan menyusun interpretasi. Pada SMAN 19 Surabaya, vlog dipresentasikan pada pertemuan berikutnya. Pada SMA Hang Tuah 1 Surabaya dan SMA Kartika IV-3 Surabaya, produk digital menjadi bentuk utama pelaporan. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pascakunjungan merupakan bagian dari rancangan, walaupun refleksi formal belum selalu dirumuskan secara eksplisit oleh setiap guru.



Secara keseluruhan, rancangan guru dapat disintesis menjadi enam tahap yang saling berhubungan, yaitu penetapan tujuan, pemilihan tempat, persiapan panduan, pengorganisasian partisipasi, fasilitasi pengalaman, dan pengolahan hasil. Variasi perangkat tidak menghilangkan struktur dasar tersebut. LKPD, Google Form, atau instruksi proyek berfungsi sebagai alat untuk mempertahankan fokus belajar, sedangkan video, vlog, makalah, dan presentasi menjadi media untuk mengubah pengalaman lapangan menjadi pengetahuan yang dapat dikomunikasikan.

Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa esensi rancangan *outdoor learning* bukan terletak pada perjalanan keluar sekolah, melainkan pada hubungan antara pengalaman dan pengolahan pengalaman. Hal ini memperkuat gagasan Kolb & Kolb (2022) bahwa pengalaman baru memiliki nilai pendidikan jika berinteraksi dengan pengetahuan sebelumnya dan diarahkan menuju pertumbuhan pemahaman melalui siklus refleksi, konseptualisasi, dan eksperimentasi aktif. Guru yang menghubungkan Kota Lama Surabaya dengan Pengantar Ilmu Sejarah atau historiografi telah menempatkan kunjungan dalam kesinambungan kurikuler. Situs tidak berdiri sebagai objek wisata, tetapi menjadi bahan untuk menguji cara kerja penelitian sejarah, menyusun narasi, dan mengomunikasikan interpretasi.

Kesesuaian tujuan dan situs juga memperjelas nilai place-based learning dalam pembelajaran sejarah. Kota Lama Surabaya menyediakan konteks lokal yang memungkinkan siswa membaca jejak perdagangan, kolonialisme, struktur kota, dan interaksi sosial melalui ruang yang konkret. Pemanfaatan sejarah lokal dapat memperkuat relevansi pembelajaran karena siswa menghubungkan narasi nasional dengan lingkungan yang lebih dekat (Fikri et al., 2023). Nilai tersebut sejalan dengan kajian mengenai warisan perkotaan yang menunjukkan bahwa tempat bersejarah dapat membentuk hubungan antara pengetahuan, memori komunitas, dan sense of place (Grimshaw & Mates, 2022). Oleh karena itu, keputusan guru memilih Kota Lama bukan sekadar pertimbangan visual, tetapi pilihan pedagogis yang menghubungkan materi dengan konteks sosial-budaya Surabaya.

Temuan tentang penggunaan LKPD, Google Form, contoh PowerPoint, dan instruksi proyek menegaskan pentingnya scaffolding. Kegiatan lapangan menghadirkan banyak rangsangan yang dapat membuat perhatian siswa terpecah. Panduan membantu membatasi objek, mengarahkan pertanyaan, dan menetapkan jenis data yang perlu dikumpulkan. Ruiz-Calleja et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis warisan budaya memerlukan pengelolaan yang menghubungkan kegiatan di dalam kelas dengan aktivitas di lokasi, termasuk kesinambungan informasi dan hasil kerja siswa pada setiap tahap pembelajaran.

Perbedaan bentuk pendampingan menunjukkan bahwa peran guru dapat hadir secara langsung maupun tidak langsung. Pendampingan langsung di SMAN 8 Surabaya memberi keuntungan karena guru dapat berfungsi sebagai mediator antara objek dan konsep. Di sisi lain, penugasan mandiri memberi ruang lebih besar bagi otonomi siswa, tetapi membutuhkan instruksi, batas tugas, dan mekanisme verifikasi yang lebih kuat. Penelitian tentang *outdoor learning* menekankan bahwa keberhasilan kegiatan dipengaruhi oleh kesiapan pendidik, pengorganisasian kegiatan, dan kemampuan menyeimbangkan kebebasan eksplorasi dengan arah belajar (Kiviranta et al., 2024). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa fleksibilitas rancangan perlu disertai standar minimum, terutama tujuan, panduan observasi, sumber informasi, dan tindak lanjut.

Penggunaan video dan vlog relevan dengan karakter komunikasi Generasi Z, tetapi nilai akademiknya tidak otomatis muncul hanya karena produk berbentuk digital. Produk harus menuntut siswa mengorganisasi informasi, memilih bukti, dan menyusun narasi. Dalam



pembelajaran berbasis proyek, produk yang autentik berfungsi sebagai hasil dari proses penyelidikan, kolaborasi, dan pengambilan keputusan (Kokotsaki et al., 2016). Praktik guru SMAN 19 Surabaya yang menghubungkan vlog dengan heuristik, verifikasi, interpretasi, dan historiografi menunjukkan bahwa media digital dapat dipakai untuk melatih proses sejarah. Sebaliknya, apabila instruksi hanya meminta dokumentasi, siswa berisiko lebih fokus pada visual daripada akurasi informasi.

Pemanfaatan AI oleh guru SMA Hang Tuah 1 Surabaya merupakan temuan yang perlu dimaknai secara kritis. AI digunakan sebagai bantuan untuk memperoleh gambaran struktur historiografi, bukan sebagai pengganti penelusuran sumber. Pola ini dapat mendukung efisiensi perencanaan produk, tetapi guru tetap perlu menetapkan kewajiban verifikasi karena situs sejarah mengandung informasi yang harus dibedakan antara bukti, interpretasi, dan narasi populer. Integrasi teknologi dalam sejarah lokal akan bermakna ketika teknologi membantu siswa menelusuri, membandingkan, dan menyajikan informasi, bukan sekadar menghasilkan jawaban instan (Fikri et al., 2023). Karena itu, rancangan sebaiknya mencantumkan sumber rujukan, proses pemeriksaan fakta, dan penjelasan mengenai penggunaan AI yang etis.

Temuan juga memperlihatkan bahwa rancangan *outdoor learning* bersifat adaptif. Sekolah yang dapat mendampingi kunjungan memilih model terarah dengan guru sebagai pemandu, sedangkan sekolah yang menghadapi keterbatasan mengembangkan penugasan kelompok mandiri. Bahkan, guru SMKN 5 Surabaya memulai pembelajaran konkret dari lingkungan sekolah melalui objek rempah. Hal ini menegaskan bahwa *outdoor learning* tidak harus menunggu perjalanan besar. Prinsip utamanya adalah menghadirkan objek dan pengalaman nyata yang relevan, lalu mengarahkan siswa untuk mengolahnya. Kajian pemanfaatan situs budaya juga menunjukkan bahwa kedekatan dengan objek lokal dapat memperkuat literasi budaya dan pemaknaan sejarah (Ayu et al., 2025).

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi manfaat *outdoor learning*, tetapi menjelaskan arsitektur perancangannya. Penelitian Hakim dan Khakim (2024) serta Septiyaningsih et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran di luar kelas berpotensi meningkatkan pemahaman dan keterlibatan. Artikel ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa potensi itu dibangun melalui keputusan guru: menetapkan tujuan, memilih situs, menyediakan panduan, mengorganisasi kelompok, memfasilitasi pengalaman, dan menilai produk. Keenam komponen tersebut dapat digunakan sebagai kerangka praktis dalam merancang kegiatan Jelajah Kota Lama Surabaya.

Implikasi praktisnya, rancangan sebaiknya dibagi menjadi tiga fase. Fase pra-kegiatan memuat tujuan, orientasi sejarah kawasan, pembagian kelompok, pembagian peran, dan panduan observasi. Fase lapangan memuat pengamatan, pencatatan, dokumentasi, wawancara, dan konfirmasi informasi. Fase pascakegiatan memuat verifikasi sumber, pengolahan produk, presentasi, umpan balik, dan refleksi. Struktur tiga fase tersebut memastikan bahwa kunjungan tidak berhenti pada pengalaman sensorik, tetapi menghasilkan pemahaman sejarah yang dapat dinilai. Situs sejarah sebagai media belajar akan efektif ketika guru menempatkan siswa sebagai pelaku penyelidikan dan tetap menyediakan arah akademik yang jelas (Taneo et al., 2024).

KESIMPULAN

Guru sejarah dari lima SMA/SMK di Surabaya merancang *experiential learning* berbasis *outdoor learning* dalam bentuk yang beragam, mulai dari kunjungan langsung dengan pendampingan guru sampai penugasan mandiri berbasis kelompok. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh pengalaman guru dan kondisi sekolah, tetapi seluruh rancangan berupaya mempertahankan pengalaman konkret dengan situs atau objek sejarah. Perangkat yang



digunakan tidak harus seragam; LKPD, Google Form, panduan pencatatan, maupun instruksi proyek dapat berfungsi efektif apabila mengarahkan siswa pada pengamatan, pencarian informasi, interpretasi, dan penyajian hasil.

Sintesis temuan menghasilkan enam komponen rancangan, yaitu penetapan tujuan dan materi, pemilihan situs, persiapan panduan belajar, pengorganisasian partisipasi siswa, fasilitasi guru, serta produk dan refleksi. Keenam komponen tersebut menunjukkan bahwa Jelajah Kota Lama Surabaya perlu disusun sebagai proses sebelum, selama, dan setelah kunjungan. Dengan rancangan tersebut, Kota Lama Surabaya tidak hanya menjadi latar kegiatan, tetapi menjadi sumber belajar yang memungkinkan Generasi Z membangun pengetahuan sejarah melalui observasi, kolaborasi, verifikasi informasi, dan produksi karya. Penelitian berikutnya dapat menguji penerapan enam komponen tersebut pada kelas yang berbeda dan membandingkan kualitas hasil belajar antara pendampingan langsung dan penugasan mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizi, I. A., Rustamana, A., & Putra, A. P. (2022). Perbedaan tingkat kesadaran sejarah siswa menggunakan sumber belajar situs Banten Lama dengan sumber belajar LKS. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 799–808. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5584>
- Ayu, W. A., Harianto, S., Purnomo, N. H., & Buwana, I. G. A. A. W. (2025). An *outdoor learning* approach through the use of cultural heritage sites to improve students' cultural literacy. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 8(1), 69–86. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpips/article/view/37645>
- Behrendt, M., & Franklin, T. (2014). A review of research on school field trips and their value in education. *International Journal of Environmental and Science Education*, 9(3), 235–245. <https://doi.org/10.12973/ijese.2014.213a>
- Chalimi, I. R. (2023). Pengembangan model pembelajaran berbasis multikultural pada mata pelajaran sejarah. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 11(1), 105–115. <https://doi.org/10.24127/hj.v11i1.7227>
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi pembelajaran sejarah dengan deep learning berbasis digital untuk Gen Z. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 5(1), 25–39. <https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.140>
- Fikri, A., Syahza, A., & Putra, Z. H. (2023). Systematic review of integration of local history in history education in Indonesia based on learning technology. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1434–1443. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2364>
- Grimshaw, L., & Mates, L. (2022). “It’s part of our community, where we live”: Urban heritage and children’s sense of place. *Urban Studies*, 59(7), 1334–1352. <https://doi.org/10.1177/00420980211019597>
- Hakim, M. S., & Khakim, M. N. L. (2024). Efektivitas pembelajaran sejarah berbasis outdoor study pada situs Candi Singosari untuk meningkatkan pemahaman sejarah masa Hindu-Buddha siswa kelas X SMK Negeri 1 Singosari. *Journal of Comprehensive Science*, 3(5), 1–15. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4098094>
- Hutapea, D. M., Putri, D. M., Safitri, R. D., Maulana, R., & Azhari, I. (2025). Pemanfaatan bunker Jepang di Batu Bara Kecamatan Pesisir Lima Puluh, Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara sebagai media pembelajaran sejarah. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(2), 606–616. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/17565>



- Januardi, A., & Superman. (2024). Rancangan model pembelajaran sejarah berbasis nilai tradisi dan sejarah lokal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 689–695. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6369>
- Kiviranta, L., Lindfors, E., Rönkkö, M.-L., & Luukka, E. (2024). *Outdoor learning* in early childhood education: Exploring benefits and challenges. *Educational Research*, 66(1), 102–119. <https://doi.org/10.1080/00131881.2023.2285762>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2022). Experiential learning theory as a guide for experiential educators in higher education. *Experiential Learning and Teaching in Higher Education*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.46787/elthe.v1i1.3362>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Kuswono, K., Sumiyatun, S., & Setiawati, E. (2021). Pemanfaatan kajian sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah di Indonesia. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 6(2), 206–215. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v6i2.1817>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE.
- Mohamed, M., Rashid, R. A., & Alqaryouti, M. H. (2022). Conceptualizing the complexity of reflective practice in education. *Frontiers in Psychology*, 13, 1008234. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1008234>
- Nurjanah, T. S., & Artono. (2022). Peran Jembatan Merah sebagai tonggak perkembangan sektor perdagangan di sekitar Sungai Kalimas 1800–1900. *AVATARA: e-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/48439>
- Pinasti, A. N. (2023). *Experiential learning* dan daur belajar sebagai metode belajar berbasis pengalaman. *Media Informasi*, 32(2), 204–213. <https://doi.org/10.22146/mi.v32i2.7561>
- Rismawan, D., Prasetya, A., & Sinaga, R. F. (2026). Pemanfaatan jejak sejarah Pabrik Gula Tasikmadu sebagai sumber belajar sejarah Indonesia berbasis model pembelajaran *Contextual Teaching Learning*. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 146–161. <https://doi.org/10.58706/jipp.v4n2.p146-161>
- Ruiz-Calleja, A., Bote-Lorenzo, M. L., Asensio-Pérez, J. I., Villagrà-Sobrino, S. L., Alonso-Prieto, V., Gómez-Sánchez, E., García-Zarza, P., Serrano-Iglesias, S., & Vega-Gorgojo, G. (2023). Orchestrating ubiquitous learning situations about cultural heritage with Casual Learn mobile application. *International Journal of Human-Computer Studies*, 170, Article 102959. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2022.102959>
- Septianingsih, I. C., Setiawan, R., & Aditia, D. (2025). The effectiveness of the outing class method in history learning: A quantitative and bibliometric approach. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 12(1), 1–15. <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/83842>
- Suciningtyas, D., Sudikno, A., & Rukmi, W. I. (2024). Klasifikasi lingkungan cagar budaya di Kawasan Jembatan Merah Kota Surabaya berdasarkan signifikansi makna kultural. *MARKA: Media Arsitektur dan Kota: Jurnal Ilmiah Penelitian*, 7(2), 183–194. <https://doi.org/10.33510/marka.2024.7.2.183-194>
- Taneo, M., Madu, A., & Utomo, S. S. (2024). Utilization of historical site media by teachers in building student character in junior and senior high schools in the Central Amanuban Sub-District. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 5(1), 367–382. <https://doi.org/10.37680/amalee.v5i1.4853>