



**KEEFEKTIFAN PENERAPAN METODE *OUTDOOR STUDY*  
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR  
MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI  
KELAS V SD NEGERI 1 CIKAWUNG  
KABUPATEN BANYUMAS**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh  
Evita Martini  
1401413031  
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

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

Tegal, 24 Mei 2017



Evita Martini  
NIM 1401413031

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

tempat : Tegal

hari, tanggal : Rabu, 10 Mei 2017

Dosen Pembimbing 1

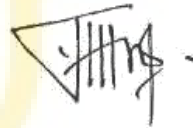


Drs. Sigit Yulianto, M.Pd

NIP. 19630721 198803 1 001

Tegal, 10 Mei 2017

Dosen Pembimbing 2



Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd

NIP. 19831129 200812 2 003

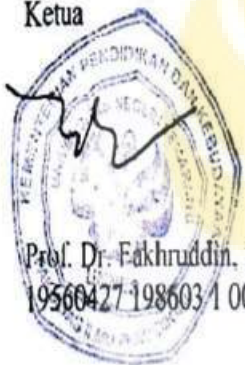
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Penerapan Metode *Outdoor Study* terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Menggambar Ilustrasi Kelas V SD Negeri 1 Cikawung Kabupaten Banyumas” oleh Evita Martini 1401413031, telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 24 Mei 2017.

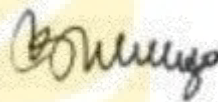
### PANITIA UJIAN

Ketua




Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
19560427-198603 1 001

Sekretaris



Drs. Utoyo, M.Pd.  
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji Utama



Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.  
197702725 200801 1 008

Penguji Anggota 1



Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.  
19831129 200812 2 003

Penguji Anggota 2



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.  
19630721 198803 1 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

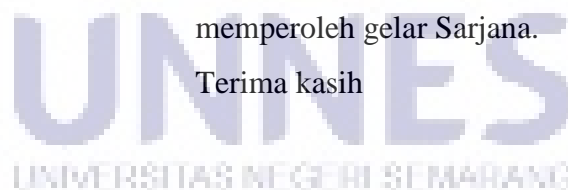
### Motto

- 1) Terkadang, kesulitan harus kamu rasakan terlebih dahulu sebelum kebahagiaan yang sempurna datang kepadamu (R.A. Kartini).
- 2) Informasi bukanlah pengetahuan. Satu-satunya sumber pengetahuan adalah pengalaman (Albert Einstein).
- 3) Berangkat dengan penuh keyakinan, jalani dengan penuh keikhlasan, dan syukuri dengan ketulusan (Penulis).

### Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orangtuaku tercinta Ibu Thoipah Wahyuni dan Bapak Muhrodin, kakak dan adik saya tersayang Erwiyanto Muhammad Ivan, Fikri Akhmad Hakim serta keluarga besar yang telah memberikan do'a, dukungan, dan nasihat yang sangat berarti untuk memperoleh gelar Sarjana.

Terima kasih



## PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga skripsi dengan judul “Keefektifan Penerapan Metode *Outdoor Study* terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Menggambar Ilustrasi Kelas V SD Negeri 1 Cikawung Kabupaten Banyumas” dapat selesai pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan ide dan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd dan Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. T. Rumi Purwati, S.Pd. Kepala SD Negeri 1 Cikawung, dan Karsidi, S.Pd. Kepala SD Negeri Banjaranyar yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Drs. Tohirin Kepala UPK Pekuncen yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Umami Khotifah. S.Pd.SD dan Tri Winarni, S.Pd.SD, Guru Kelas V SD Negeri 1 Cikawung yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman satu angkatan PGSD UPP TEGAL FIP UNNES yang telah memberikan motivasi, saran selama penyusunan skripsi.
10. Sahabat-sahabat larekos tersayang Diah Mutmainah, Riza Dwi Noviana, Purwitasari, Tifani Hermawan, Siti Nur Azizah, Eviriana, dan Shaffil Wildaan.
11. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri, masyarakat, serta pembaca pada umumnya.

Tegal, 10 Mei 2017

Penulis

## ABSTRAK

Martini, Evita. 2017. *Keefektifan Penerapan Metode Outdoor Study terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Menggambar Ilustrasi Kelas V SD Negeri 1 Cikawung Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: Drs. Sigit Yulianto, M.Pd. Pembimbing 2: Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Metode *Outdoor Study*, Menggambar, Minat

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar seni budaya dan keterampilan pada materi menggambar ilustrasi. Salah satunya dikarenakan proses pembelajaran yang kurang memanfaatkan metode pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa kurang memuaskan dengan rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keadaan yang demikian mendorong penulis untuk menerapkan alternatif metode pembelajaran, yaitu metode *Outdoor Study*. Metode *Outdoor Study* merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan kreativitas dan merangsang daya imajinasi siswa dalam menggambar ilustrasi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk menguji keefektifan penerapan metode *Outdoor Study* pada materi menggambar ilustrasi di SD Negeri 1 Cikawung Kabupaten Banyumas.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *nonequivalen control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Cikawung tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah 47 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik sampel jenuh, yaitu siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VA sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, angket dan tes. Analisis data menggunakan uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene's* untuk uji homogenitas dan uji *independent sample t-test* untuk uji hipotesis. Semua penghitungan tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS versi 21.

Hasil penelitian membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menerapkan metode *Outdoor Study* dengan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen yaitu 78,26 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 65,54. Hal tersebut juga dibuktikan dengan penghitungan uji *independent sample t-test* menggunakan SPSS versi 21, nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,121 > 2,014$  serta nilai signifikan yang kurang dari 0,05 yaitu 0,000, selain itu dengan metode *Outdoor Study* dan data yang diperoleh untuk menguji keefektifan membuktikan dengan penghitungan *One Sample t Test* pada SPSS 21, nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,377 > 1,717$ . Rata-rata minat belajar siswa yang menerapkan metode *Outdoor Study* sebesar 87,65, sedangkan rata-rata minat di kelas kontrol 77,00. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa metode *Outdoor Study* terbukti efektif dalam menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa pada materi menggambar ilustrasi di SD Negeri 1 Cikawung Kabupaten Banyumas.



# DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB</b>	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	13
1.3 Pembatasan Masalah .....	13
1.4 Rumusan Masalah .....	14
1.5 Tujuan Penelitian .....	15
1.5.1 Tujuan Umum .....	15
1.5.2 Tujuan Khusus.....	15
1.6 Manfaat Penelitian.....	16
1.7.1 Manfaat Teoretis .....	16
1.7.2 Manfaat Praktis .....	17
2. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	18
2.1.1 Pembelajaran Efektif .....	18
2.1.2 Metode Pembelajaran <i>Outdoor Study</i> .....	21

2.1.3	Lingkungan Alam sebagai Sumber Belajar.....	24
2.1.4	Sumber Belajar .....	26
2.1.5	Minat Belajar .....	31
2.1.6	Hasil Belajar .....	37
2.1.7	Hakikat Belajar.....	40
2.1.8	Hakikat Seni .....	43
2.1.9	Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan .....	45
2.1.10	Seni Rupa .....	47
2.1.11	Perkembangan Seni Rupa Anak.....	50
2.1.12	Pendidikan Seni Rupa di SD.....	54
2.1.13	Menggambar .....	59
2.1.14	Menggambar Ilustrasi.....	61
2.2.	Kajian Empiris.....	67
2.3	Kerangka Berfikir .....	73
2.4	Hipotesis Penelitian .....	76
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian .....	78
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	80
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian .....	81
3.3.1	Populasi Penelitian.....	81
3.3.2	Sampel Penelitian.....	83
3.4	Variabel Penelitian.....	83
3.4.1	Variabel Terikat .....	84
3.4.2	Variabel Bebas .....	84
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	84
3.5.1	Variabel Metode <i>Outdoor Study</i> .....	85
3.5.2	Variabel Minat Belajar.....	85
3.5.3	Variabel Hasil Belajar .....	86
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	87
3.6.1	Wawancara .....	87

3.6.2	Tes .....	88
3.6.3	Angket .....	88
3.6.4	Dokumentasi .....	89
3.7	Instrumen Penelitian .....	90
3.7.1	Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	90
3.7.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	91
3.7.3	Soal Tes.....	92
3.7.4	Lembar Penilaian Produk.....	99
3.7.5	Lembar Observasi.....	99
3.7.6	Lembar Angket Minat Belajar .....	101
3.7.7	Instrumen Tes Unjuk Kerja.....	106
3.8	Teknik Analisis Data.....	106
3.8.1	Deskripsi Data .....	106
3.8.2	Uji Prasyarat Analisis .....	108
3.8.3	Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis) .....	110
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian .....	113
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran .....	113
4.1.2	Analisis Deskriptif Data Penelitian.....	120
4.1.3	Uji Prasyarat Analisis.....	138
4.1.4	Uji Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis) .....	143
4.2	Pembahasan.....	151
4.2.1	Perbedaan Penerapan Metode <i>Outdoor Study</i> dan Metode Konvensional terhadap Minat Belajar Siswa .....	153
4.2.2	Perbedaan Penerapan Metode <i>Outdoor Study</i> dan Metode Konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa .....	158
4.2.3	Keefektifan Penerapan Metode <i>Outdoor Study</i> terhadap Minat Belajar Siswa .....	161
4.2.4	Keefektifan Penerapan Metode <i>Outdoor Study</i> terhadap Hasil Belajar Siswa .....	164

5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan .....	166
5.2	Saran .....	168
5.2.1	Bagi Guru .....	168
5.2.2	Bagi Sekolah.....	169
5.2.3	Bagi Siswa .....	169
5.2.4	Bagi Peneliti .....	170
	Daftar Pustaka .....	171
	Lampiran-lampiran .....	175



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 <i>Output</i> Hasil Reliabilitas Soal Uji Coba.....	95
3.2 Analisis Tingkat Kesukaran Soal .....	96
3.3 Analisis Daya Pembeda Soal .....	98
3.4 Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Metode <i>Outdoor Study</i> .....	100
3.5 Pedoman Interpretasi Skor Minat Belajar .....	103
3.6 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar.....	103
3.7 <i>Output</i> Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Angket Minat Belajar .....	105
3.8 Indikator Tes Unjuk Kerja.....	106
4.1 Deskripsi Data Minat Belajar .....	121
4.2 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	129
4.3 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	130
4.4 Rekapitulasi Rata-Rata Indeks Minat Belajar Siswa kelas Eksperimen dan kontrol .....	132
4.5 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa .....	132
4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Tes Tertulis Kelas Kontrol.....	133
4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Tes Tertulis Kelas Eksperimen .....	134
4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Produk Gambar Kelas Kontrol.....	135
4.9 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Produk Gambar Kelas Eksperimen ...	136
4.10 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	137
4.11 <i>Output</i> Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa .....	139
4.12 <i>Output</i> Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa .....	140
4.13 <i>Output</i> Uji Homogenitas Data Minat Belajar Siswa .....	142
4.14 <i>Output</i> Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa.....	143
4.15 <i>Output</i> Uji <i>Independent t Test</i> Minat Belajar... ..	145
4.16 <i>Output</i> Uji <i>Independent t Test</i> Hasil Belajar Siswa .....	147
4.17 <i>Output</i> Pengujian <i>One Sample t Test</i> Minat Belajar .....	149
4.18 <i>Output</i> Pengujian <i>One Sample t Test</i> Hasil Belajar .....	150

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Contoh Gambar Ilustrasi berupa Poster.....	63
2.2 Contoh Gambar Ilustrasi berupa Kartun.....	63
2.3 Contoh Gambar Ilustrasi Tema Kehidupan Manusia dan Sekitarnya .....	63
2.4 Teknik Arsir .....	65
2.5 Teknik <i>Out Line</i> .....	66
2.6 Teknik Dot .....	66
2.7 Teknik Siluet .....	66
2.8 Bagan Kerangka Berpikir .....	75
3.1 Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	79
4.1 Perbandingan Nilai Hasil Belajar Produk Gambar .....	136
4.2 Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar .....	138
4.3 Hasil Karya Siswa Kelas Eksperimen dengan Metode <i>Outdoor Study</i> ....	158
4.4 Hasil Karya Siswa Kelas Kontrol dengan Metode Konvensional .....	159



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas VA (Kelas Kontrol) .....	175
2. Daftar Nama Siswa Kelas VB (Kelas Eksperimen).....	176
3. Uji Kesamaan Rata-Rata.....	177
4. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur.....	178
5. Silabus Pembelajaran .....	179
6. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	180
7. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol .....	183
8. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	186
9. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	196
10. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	205
11. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	215
12. Deskriptor Lembar Penilaian Produk Gambar.....	224
13. Contoh Lembar Penilaian Produk Gambar .....	225
14. Kisi-Kisi Uji Coba Angket Minat Belajar .....	226
15. Uji Coba Angket Minat Belajar .....	227
16. Lembar Validasi Uji Coba Angket Minat Belajar Tim Ahli 1.....	232
17. Lembar Validasi Uji Coba Angket Minat Belajar Tim Ahli 2.....	240
18. Lembar Validasi Uji Coba Angket Minat Belajar Tim Ahli 3.....	248
19. Kisi-Kisi Soal Tes Tertulis Uji Coba.....	256
20. Soal Uji Coba .....	259
21. Lembar Validasi Soal Pilihan Ganda Uji Coba Tim Ahli 1.....	269
22. Lembar Validasi Soal Pilihan Ganda Uji Coba Tim Ahli 2.....	276
23. Lembar Validasi Soal Pilihan Ganda Uji Coba Tim Ahli 3.....	283
24. Daftar Nama Siswa Uji Coba .....	290
25. Daftar Nilai Siswa Uji Coba .....	291
26. Lembar Pengamatan Pembelajaran Penerapan Metode <i>Outdoor Study</i> Pada Kelas Eksperimen .....	292
27. Lembar Pengamatan Pembelajaran Metode Konvensional Kelas Kontrol...294	
28. Hasil Uji Validitas Uji Coba Minat Belajar Siswa .....	296

29. <i>Output</i> Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Minat Belajar Siswa.....	297
30. Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba .....	298
31. <i>Output</i> Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Soal .....	299
32. Tabulasi Validitas dan Reliabilitas Soal Uji Coba .....	300
33. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	301
34. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	307
35. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	308
36. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	309
37. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	310
38. Daftar Nilai Hasil Belajar SBK Menggambar Ilustrasi Kelas Eksperimen	311
39. Daftar Nilai Hasil Belajar SBK Menggambar Ilustrasi Kelas Kontrol .....	312
40. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar .....	313
41. Rekapitulasi Data Uji Coba Minat Belajar .....	314
42. Rekapitulasi Data Uji Coba Soal .....	316
43. <i>Output</i> SPSS Minat Belajar.....	318
44. <i>Output</i> SPSS Hasil Belajar Siswa .....	319
45. <i>Output</i> Hasil Uji Perbedaan Minat Belajar Siswa.....	320
46. <i>Output</i> Hasil Uji Perbedan Hasil Belajar Siswa .....	321
47. <i>Output</i> Hasil Uji Keefektifan Minat Belajar Siswa .....	322
48. <i>Output</i> Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar Siswa.....	323
49. Rekapitulasi Data Hasil Produk Gambar Siswa Kelas Eksperimen .....	324
50. Rekapitulasi Data Hasil Produk Gambar Siswa Kelas Kontrol .....	326
51. Dokumentasi Kelas Eksperimen .....	328
52. Dokumentasi Kelas Kontrol .....	329
53. Surat Izin Penelitian UNNES .....	331
54. Surat Izin Penelitian KESBANGPOL .....	332
55. Surat Izin Penelitian BAPPEDA .....	333
56. Surat Izin Penelitian DINAS PENDIDIKAN .....	334
57. Surat Izin Penelitian UPK PEKUNCEN .....	335
58. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen .....	336
59. Surat Keterangan Penelitian di SD Negeri 1 Cikawung .....	337



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan kajian pertama dalam penelitian. Pada bagian pendahuluan akan dijelaskan mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian. Pembahasan lebih mendalam mengenai bab pendahuluan akan diuraikan sebagai berikut.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan mengemban tugas untuk menghasilkan generasi yang baik, manusia-manusia yang lebih berkebudayaan, manusia sebagai individu yang memiliki kepribadian yang lebih baik. Melalui pendidikan, generasi penerus bangsa yang berkualitas akan lahir dan menjadi pemimpin yang bertanggung jawab. Pendidikan merupakan suatu wadah yang sangat penting bagi masyarakat dalam menuntut kehidupannya, sejauh mana pendidikan yang di peroleh itu akan mempengaruhi jalannya manusia ke masa depan.

Oleh karena itu, pendidikan dijadikan sebagai kebutuhan utama manusia. Hal tersebut sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 yaitu sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Hakikat pendidikan menurut *Dictionary of Education* dalam Munib (2010:

30) adalah proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat tempat ia hidup, proses sosial yakni orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan atau kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal.

Pendidikan merupakan salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia ini tercantum dalam UUD 1945 alinea ke-empat yang berbunyi: “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Oleh karena itu, tujuan tersebut diwujudkan melalui pendidikan. Dijelaskan pula dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang tertulis:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu hak setiap individu anak bangsa untuk dapat menikmatinya. Keberadaan pendidikan yang sangat penting tersebut, telah diakui dan sekaligus memiliki legalitas yang sangat kuat

sebagaimana tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 (1) yang berbunyi: “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Selanjutnya pada ayat (3) dituangkan pernyataan yang berbunyi: “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam undang-undang”.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka diperlukan sebuah lembaga pendidikan untuk menunjang tujuan tersebut dalam setiap jenjang dan satuan pendidikan yang memiliki kewajiban penuh dalam mewujudkannya. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang memiliki prioritas utama dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, maka seluruh komponen harus terlibat, seperti peserta didik, pendidik, orang tua, masyarakat maupun pemerintah yang sesuai dengan Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yaitu:

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Proses pembelajaran yang sesuai dengan Standar Proses tersebut ditujukan untuk beberapa jalur pendidikan, salah satunya yaitu jalur pendidikan formal. Pendidikan formal terdiri dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar yang berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat, serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah Dasar atau pendidikan dasar tidak semata-mata membekali anak didik berupa kemampuan membaca, menulis, dan berhitung semata, tetapi harus mengembangkan potensi pada siswa baik potensi mental, sosial, dan spiritual. Sekolah dasar memiliki visi mengembangkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Sekolah dasar sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar pada jalur pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan dasar yang berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Proses pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik, latar belakang, serta kondisi lingkungan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Menurut Sardiman (2005) dalam Majid (2014: 283) menyebutkan pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya, yakni membimbing dan mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. Menurut Hilgard (1962) dalam Susanto (2013: 3) belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap

lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Demi tercapainya fungsi dan tujuan pendidikan tersebut, pendidikan di Indonesia harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (19) yang tertulis:

“Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Mengacu pada kurikulum tersebut, diharapkan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (selanjutnya ditulis SBK). Mata pelajaran SBK yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, yakni meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran SBK aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Oleh karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Mata pelajaran SBK di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar bisa berkreasi, berkeaktivitas, dan menghargai kerajinan atau keterampilan seseorang. Pembelajaran SBK di sekolah dasar bukan sekedar proses upaya transformasi

pengetahuan seni dan budaya serta keterampilan, tetapi perlu diupayakan pengembangan sikap secara aktif, kritis, dan kreatif.

SBK merupakan salah satu mata pelajaran yang bersifat non eksak serta sebagai sarana yang paling efektif bagi pendidikan kreativitas anak. Pembelajaran SBK yang materinya terdiri dari seni rupa, seni tari, seni musik, dan kerajinan mempunyai karakteristik masing-masing. Sehubungan dengan hal itu, pembelajaran SBK memiliki peranan penting di antaranya untuk menanamkan nilai-nilai kependidikan pada peserta didik.

Menurut Salam (2001) dalam Sumanto (2016: 7) menyebutkan bahwa seni rupa merupakan cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Elemen atau unsur rupa meliputi titik, garis, bentuk/bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang dan cahaya. Seni rupa adalah kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang.

Gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain yang telah diungkapkan oleh Pamadhi (2011: 2.9). Hakikatnya setiap pembuatan gambar mempunyai tujuan tertentu, sehingga yang dihasilkan juga beragam jenis dan bentuknya. Gambar ada yang dimaksudkan untuk mewujudkan pengalaman, pengamatan, kejadian, ide, khayalan atau menjelaskan peristiwa, obyek, tempat, keadaan.

Menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda-benda tajam (seperti pensil atau pena) pada bidang datar (misalnya permukaan papan tulis, kertas, dan dinding) yang telah diungkapkan oleh Sumanto (2006: 13). Hasil dari proses ini berupa membuat gambar dengan cara menggoreskan atau melumurkan bahan warna seperti cat, pada bidang datar (misalnya kanvas, dan papan). Menggambar dapat dimulai oleh pendidik dengan mengenal dan mencintai lingkungan sekitar anak. Pendidik wajib menjelaskan fungsi dan kedudukan lingkungan, serta menghargai milik orang lain.

Kegiatan menggambar dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk gambar secara tidak sengaja, sampai dengan menggambar untuk maksud tertentu. Menurut Pamadhi (2011: 2.9) manfaat gambar bagi anak adalah; (1) alat untuk mengutarakan (berekspresi) isi hati, pendapat, maupun gagasan, (2) media bermain fantasi, imajinasi, dan sekaligus sublimasi, (3) stimulasi bentuk ketika lupa, atau untuk menumbuhkan gagasan baru, (4) alat menjelaskan bentuk serta situasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggambar merupakan kegiatan manusia yang untuk mengungkapkan apa yang dirasakan atau yang dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna yang dapat dilihat oleh mata.

Pengembangan kreativitas menggambar di Sekolah Dasar yang dimaksudkan adalah kemampuan berolah seni rupa yang diwujudkan dengan keterampilan mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, pengamatan kedalam goresan garis, bentuk, warna sesuai alat gambar yang digunakannya. Pada

pembelajaran seni rupa di SD jenis menggambar yang dilatihkan yaitu menggambar ekspresi, menggambar imajinatif, menggambar bentuk, menggambar ilustrasi, menggambar ornament dan menggambar huruf hias. Menggambar ilustrasi menjadi salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar kelas V semester 2. Menggambar ilustrasi untuk usia anak Sekolah Dasar tersebut bertujuan untuk mengenalkan dan mendidik daya kreasi dan keterampilan seni melalui visualisasi gambar cerita atau gambar yang bermakna menjelaskan tentang sesuatu.

Menurut Pamadhi (2010: 3.27) memahami karakteristik karya seni rupa anak pada masa pra dan pasca SD sangat penting, karena hal tersebut yang akan mendasari kebijakan guru dalam menentukan materi dan strategi pembelajaran dengan tepat. Secara umum karya seni rupa anak bersifat ekspresif dan dinamis. Pada anak SD usia 7-12 tahun mempunyai ciri-ciri yang sangat menonjol yaitu karya seni yang mereka ciptakan merupakan suatu ungkapan yang kuat, jujur, langsung dan berangkat dari dalam diri mereka tanpa ada yang di sembunyikan. Anak usia 11 tahun yang pada umumnya duduk di kelas V SD masih ingin mengetahui diri sendiri dan dunia fisis, senang menyusun koleksi, pengalaman baru, dan merealisasi sesuatu, sering bersifat ideal, mudah putus asa, dan terangsang marah atau mengasingkan diri, ketidaksamaan dan perkembangan fisis menyebabkan gangguan emosional. Oleh karena itu, pembelajaran menggambar di sekolah hendaknya dipersiapkan dan dirancang sedemikian rupa agar pembelajarannya dapat optimal termasuk pada materi menggambar ilustrasi.



Dalam hal ini tugas seorang guru yaitu harus mampu menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan segala potensi dan kemampuan siswa sesuai dengan perkembangannya agar siswa dapat mengembangkan potensi dan minat yang ada pada diri siswa tersebut, terutama dalam hal berkarya dan berkreasi pada mata pelajaran seni rupa. Demikian juga dalam pendidikan seni rupa yang merupakan bagian dari pengembangan seni merupakan pemberian pengalaman belajar yang diharapkan bermanfaat bagi perkembangan pikir, emosi, ekspresi, motorik halus, keterampilan, cita rasa keindahan dan lainnya.

Sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan siswa dapat terwujud, maka untuk pengembangan kegiatan seni rupa di SD hendaknya dapat difungsikan untuk membina keterampilan dan kemampuan siswa terutama dengan menggunakan metode *Outdoor Study*, maka siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan, dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetis berolah seni rupa. Oleh karena itu, pembelajaran SBK khususnya menggambar ilustrasi dapat terwujud dengan baik, maka guru harus mampu membuat siswa aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan oleh guru, diantaranya dengan memberikan apersepsi yang menarik, seperti menggunakan media pembelajaran yang inovatif, menggunakan sumber belajar yang sesuai dan menarik, atau menerapkan metode pembelajaran yang kreatif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada tanggal 10 Januari 2017 penulis melakukan wawancara dengan ibu Ummi Khotifah, S.Pd.SD sebagai guru kelas V A dan ibu Tri Winarni, S.Pd.SD

sebagai guru kelas V B SD Negeri 1 Cikawung Kabupaten Banyumas, diperoleh informasi bahwa di SD Negeri 1 Cikawung dalam pelaksanaan pembelajaran SBK khususnya untuk menggambar ilustrasi guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional dan pembelajaran lebih sering dilaksanakan di dalam kelas, maka siswa cenderung menggambar apa yang biasa ia gambar.

Pada pembelajaran SBK menggambar kemudian setelah selesai gambar dikumpulkan dan dinilai, guru tidak memberikan bimbingan secara khusus pada saat proses pembelajaran, hal ini dikarenakan guru kurang memanfaatkan metode yang inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran SBK dengan baik. Bahkan terkadang guru kurang mempersiapkan perencanaan dan penggunaan media atau sumber belajar sebelum diadakannya pembelajaran sehingga siswa kurang mampu untuk menyelesaikan tugas menggambar dengan baik dan hasil karya siswa tidak sesuai dengan tuntutan gambar ilustrasi.

Kurangnya perencanaan yang matang mengenai metode dalam pembelajaran menyebabkan siswa bosan terlebih dalam proses menggambar. Kegiatan menggambar ilustrasi sendiri seharusnya dimanfaatkan guru untuk dapat mengoptimalkan bakat siswa dalam berkreasi dengan kemas pembelajaran yang berbeda agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru. Berdasarkan hasil wawancara tersebut didapatkan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran konvensional pada pembelajaran SBK. Kegiatan menggambar yang seperti itu cenderung akan menyebabkan siswa selain merasakan bosan, siswa juga akan

merasakan kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya, menuangkan ide, gagasan dalam menggambar.

Agar pembelajaran menggambar ilustrasi lebih menarik dan menumbuhkan minat siswa maka diperlukan adanya perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran yaitu dengan penggunaan media, sumber belajar, metode yang tepat, sehingga akan tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan tingkat perkembangan usia sekolah dasar berada pada operasional kongkrit, pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika namun masih dalam bentuk benda kongkrit. Oleh karena itu dapat diartikan bahwa daya tangkap siswa terhadap sesuatu yang abstrak masih kurang dikarenakan daya imajinasi siswa masih rendah. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menerapkan metode pembelajaran diluar kelas (*Outdoor Study*) dengan memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran mata pelajaran SBK bidang seni rupa khususnya materi menggambar ilustrasi. Vera (2012: 16) menyebutkan bahwa mengajar di luar kelas secara khusus merupakan kegiatan belajar-mengajar antara guru dan murid, namun tidak dilakukan di dalam kelas, tetapi dilakukan luar kelas atau alam terbuka, sebagai kegiatan pembelajaran siswa.

Pemanfaatan lingkungan alam sebagai sumber belajar dapat memberikan rasa senang dan gembira bagi siswa dan memberikan pengalaman visual kepada siswa khususnya pada materi menggambar ilustrasi dengan memanfaatkan

lingkungan alam maka lebih memudahkan siswa dalam menuangkan kreativitasnya dalam menggambar. Depdiknas (1990) dalam Uno (2015: 137) mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan lingkungan memungkinkan siswa menemukan hubungan yang sangat bermakna antara ide-ide abstrak dan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata, konsep dipahami melalui proses penemuan, pemberdayaan dan hubungan. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar khususnya dalam menggambar ilustrasi, dapat menggambarkan obyek baik berdasarkan hasil pengamatan pada lingkungan tersebut untuk menuangkan idenya dalam bentuk karya seni rupa yaitu menggambar.

Penelitian mengenai penerapan metode *Outdoor Study* dilakukan oleh Lisdayeni, dkk dari Universitas Lampung. Jenis penelitian yang dilakukan adalah PTK dengan judul “Penerapan Metode *Outdoor Study* dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Outdoor Study* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran, serta dapat meningkatkan keterampilan sosial.

Berdasarkan latar belakang dan alasan serta hasil wawancara, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Keefektifan Penerapan Metode *Outdoor Study* terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Menggambar Ilustrasi Kelas V SD Negeri 1 Cikawung Kabupaten Banyumas”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- (1) Guru kurang memanfaatkan metode yang inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran SBK dengan baik.
- (2) Kreativitas siswa masih rendah, sehingga tidak bisa menangkap sesuatu yang bersifat abstrak.
- (3) Guru kurang mempersiapkan perencanaan yang matang sebelum melaksanakan pembelajaran SBK di bidang seni rupa.
- (4) Didalam pembelajaran seni rupa materi pembelajaran yang diberikan kurang bervariasi.
- (5) Siswa sering merasa bosan dalam proses pembelajaran SBK di bidang seni rupa.
- (6) Pembelajaran didominasi oleh guru, sehingga siswa pasif dan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran seni rupa.
- (7) Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran seni rupa.
- (8) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBK di bidang seni rupa sebagian besar masih relatif rendah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat diketahui bahwa masalah yang ada bersifat umum dan masih terlalu luas, sehingga perlu diatasi untuk memperoleh

kajian yang efektif dan mendalam. Penelitian membahas permasalahan sebagai berikut:

- (1) Membandingkan antara pembelajaran yang menerapkan metode *Outdoor Study* yang memfokuskan pada lingkungan alam di sekitar sekolah dengan pembelajaran yang menerapkan metode konvensional, pada materi menggambar ilustrasi kelas V SD Negeri 1 Cikawung.
- (2) Mengukur keefektifan penerapan metode *Outdoor Study* terhadap minat dan hasil belajar siswa.
- (3) Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif dan psikomotorik.

#### **1.4 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Adakah perbedaan minat belajar siswa pada materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menerapkan metode *Outdoor Study* dengan pembelajaran yang menerapkan metode konvensional?
- (2) Adakah perbedaan hasil belajar siswa pada materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menerapkan metode *Outdoor Study* dengan pembelajaran yang menerapkan metode konvensional?
- (3) Apakah penerapan metode *Outdoor Study* efektif terhadap minat belajar siswa kelas V pada materi menggambar ilustrasi?
- (4) Apakah penerapan metode *Outdoor Study* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi menggambar ilustrasi?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini merupakan harapan-harapan yang akan dicapai dalam penelitian dan menjadi patokan keberhasilannya. Penelitian ini memiliki tujuan yang terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus penelitian. Berikut merupakan penjelasan dari beberapa tujuan tersebut.

### 1.5.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan metode *Outdoor Study* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran SBK. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan kualitas pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar.

### 1.5.2 Tujuan Khusus

- (1) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan minat belajar siswa pada materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menerapkan metode *Outdoor Study* dengan pembelajaran yang menerapkan metode konvensional.
- (2) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar siswa pada materi menggambar ilustrasi antara pembelajaran yang menerapkan metode *Outdoor Study* dengan pembelajaran yang menerapkan metode konvensional.
- (3) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis keefektifan penerapan metode *Outdoor Study* terhadap minat belajar siswa.
- (4) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis keefektifan penerapan metode *Outdoor Study* terhadap hasil belajar siswa.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk hasil pemikiran yang berkaitan dengan teori yang digunakan, sedangkan manfaat praktis yaitu manfaat dalam bentuk praktik yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Berikut ini adalah uraian manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

- (1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan yang inovatif dalam pembelajaran SBK bidang seni rupa sebagai alat pendidikan.
- (2) Menyediakan informasi tentang penerapan metode *Outdoor Study* pada pembelajaran SBK seni rupa materi menggambar ilustrasi.
- (3) Sebagai rujukan bagi para guru untuk menerapkan metode *Outdoor Study* dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak yaitu penulis, siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian dilaksanakan.

#### 1.6.2.1 Bagi Peneliti

- (1) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan apresiasi karya seni rupa sebagai strategi memotivasi siswa dalam mengapresiasi karya seni rupa.



- (2) Meningkatkan daya pikir kreatif dan keterampilan dalam menerapkan metode *Outdoor Study* pada materi menggambar ilustrasi.

#### **1.6.2.2 Bagi Siswa**

- (1) Memberikan pengalaman yang bermakna dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- (2) Meningkatkan kemampuan, pemahaman, kreativitas, minat, dan rasa bangga terhadap hasil karyanya sendiri.

#### **1.6.2.3 Bagi Guru**

- (1) Sebagai bahan masukan dan informasi kepada guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
- (2) Memberikan kontribusi pada guru untuk melakukan pembelajaran yang inovatif, dan kreatif.
- (3) Memberikan informasi tentang penerapan metode *Outdoor Study* terhadap hasil belajar siswa materi menggambar ilustrasi.

#### **1.6.2.4 Bagi Sekolah**

- (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran SBK pada materi menggambar ilustrasi.
- (2) Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran SBK sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Kajian pustaka bertujuan untuk mengungkapkan pemikiran atau teori-teori yang melandasi penelitian. Bagian kajian pustaka terdiri dari kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis. Berikut uraian masing-masing sub bagian kajian pustaka.

#### **2.1 Kerangka Teori**

Kajian ini memuat teori-teori yang mendasari pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan. Berikut ini merupakan penjelasan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

##### **2.1.1 Pembelajaran Efektif**

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Kata atau istilah pembelajaran dan penggunaannya masih tergolong baru, yang mulai populer semenjak lahirnya Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (20). Menurut Undang-Undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Susanto (2013: 19), mengemukakan “pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan

keyakinan pada peserta didik”. Kemudian, Majid (2014: 283) pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing dan mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. *Assosiation for Educational and Technology (AECT)* menegaskan bahwa pembelajaran (*instructional*) merupakan bagian dari pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdiri dari komponen-komponen sistem yang instruksional, yaitu komponen pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar atau lingkungan.

Pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu proses membantu anak untuk mengembangkan dan mengubah perilaku dan pribadi dimana anak mengembangkan gagasan, sikap, pengetahuan, apresiasi dan keterampilan sesuai dengan standar kompetensi dan kurikulum SD yang telah ditetapkan (Taufiq, dkk. 2012: 5.21). Pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Miarso (1993) dalam Siregar (2015: 12) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.

Interaksi yang baik antara guru dan peserta didik merupakan sesuatu yang harus terjadi, interaksi yang dimaksud adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa, siswa dan guru, dan siswa dengan siswa lainnya. Selain itu, proses pembelajaran juga perlu dilakukan dengan suasana yang tenang dan menyenangkan, kondisi yang demikian menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif.

Pembelajaran efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh seluruh

peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Sebab dalam proses pembelajaran aktivitas yang menonjol ada pada peserta didik.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil (Susanto 2013: 53). Efektif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil, dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.

Dari segi pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Depdiknas (2004) dalam Susanto (2013: 54), pembelajaran dikatakan tuntas apabila telah mencapai angka  $\geq 75\%$ . Pembelajaran efektif apabila hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang belajar dengan pendekatan pembelajaran lebih baik dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu. Ketuntasan belajar siswa hendaknya disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah.

Sesuai dengan pernyataan tersebut menurut Susanto (2013: 54) untuk dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif, maka perlu diperhatikan beberapa aspek, di antaranya: (1) Guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis, (2) Proses belajar mengajar (pembelajaran) harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi di dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak, (3) Waktu selama proses belajar mengajar harus berlangsung digunakan secara efektif dan efisien, (4) Diharapkan motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi, (5) Diharapkan pula

hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam kelas bagus sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif dapat tercipta apabila adanya interaksi antara pendidik dengan siswa dalam pembelajaran yang memiliki manfaat bagi siswa dan lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dengan menggunakan prosedur yang tepat. Selain itu, keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya akan menimbulkan pengaruh yang positif terhadap keberhasilan belajar siswa, sehingga pembelajaran akan sangat efektif ketika siswa dilibatkan langsung pada proses tersebut.

### **2.1.2 Metode Pembelajaran *Outdoor Study***

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Majid, 2014: 193). Menurut Djamarah (2012: 71) metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada proses interaksi belajar, mengajar, metode diperlukan seorang guru bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Anita (2009: 5.17) menyatakan bahwa metode mengajar merupakan cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa agar terjadi interaksi dan proses belajar yang efektif dalam pembelajaran.

Metode mengajar merupakan salah satu komponen yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran karena untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun

dalam upaya membentuk kemampuan siswa diperlukan adanya suatu metode yang efektif. Menurut Majid (2014: 283) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya, yakni membimbing dan mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. Menurut Hamdani (2011: 80) bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa, karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.

Untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif, guru harus menentukan metode pembelajaran yang tepat. Pertimbangan pokok dalam menentukan metode pembelajaran terletak pada keefektifan proses pembelajaran. Metode pembelajaran ini ditujukan untuk bimbingan belajar dan memungkinkan setiap individu siswa dapat belajar sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing. Metode pembelajaran merujuk kepada apa yang terjadi di sekolah sehubungan dengan proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas (Sumiati, 2012: 97). Metode *Outdoor Study* (mengajar di luar kelas) merupakan salah satu metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Vera (2012: 16) menjelaskan bahwa mengajar di luar kelas secara khusus merupakan kegiatan belajar-mengajar antara guru dan murid, namun tidak dilakukan di dalam kelas, tetapi dilakukan di luar kelas atau alam terbuka, sebagai kegiatan pembelajaran siswa. Sebagian orang menyebutkan dengan *Outing Class*,

yaitu suatu kegiatan yang melibatkan siswa lebih dekat dengan alam secara langsung untuk dijadikan sebagai sumber belajar yang sesungguhnya, dengan menerapkan metode mengajar di luar kelas ini bertujuan agar siswa lebih dekat dengan sumber belajar yang ada.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di luar kelas, guru dituntut cermat memilih lokasi yang dapat digunakan sebagai tempat pembelajaran di luar kelas. Secara umum, ada dua lokasi yang bisa digunakan sebagai tempat belajar di luar kelas, yaitu lingkungan di dalam sekolah dan di luar sekolah. Namun, pada penelitian ini penulis akan menggunakan lingkungan di dalam sekolah sebagai sumber belajar.

Tidak banyak yang menyadari bahwa lingkungan di dalam sekolah sebenarnya merupakan tempat yang kaya akan sumber belajar bagi para siswa, yang menawarkan peluang belajar secara formal maupun informal. Terdapat bagian-bagian lingkungan sekolah yang dapat menjadi sumber inspirasi kegiatan belajar mengajar di luar kelas antara lain: halaman sekolah, taman bunga di sekolah, pohon-pohon yang ada di halaman sekolah, halaman belakang sekolah, lapangan sekolah, koperasi sekolah dan kolam yang ada di sekolah (Vera, 2012: 84-85).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Salah

satu metode pembelajaran pada saat ini yaitu metode *Outdoor Study*, maka penulis tertarik untuk menerapkan metode tersebut dengan memanfaatkan lingkungan alam di dalam sekolah sebagai sumber belajar khususnya paada pembelajaran SBK bidang seni rupa materi menggambar ilustrasi.

### **2.1.3 Lingkungan Alam sebagai Sumber Belajar**

Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan sumber pembelajaran atau media yang dipilih, jika disiapkan dengan baik, maka tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Ada tiga macam lingkungan, menurut tempat dapat berlangsungnya kegiatan pendidikan, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat (Suryosubroto, 2010: 24).

Definisi lingkungan menurut Anitah (2009: 6.52) merupakan “kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk didalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya.” Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati), dan budaya manusia. Lingkungan yang ada di sekitar siswa adalah salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar secara lebih optimal.

Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat anak merasa senang dalam belajar, selain itu sumber belajar ini juga dapat dilakukan dalam rangka mengembangkan potensi siswa untuk melakukan kegiatan di luar kelas. Lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari siswa, memperkaya wawasannya, tidak terbatas oleh empat dinding kelas dan keberadaannya lebih akurat.



Menurut Susanti (2012: 2) mengemukakan bahwa konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan memberikan peluang yang sangat besar kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya, dan secara umum konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Lingkungan harus dioptimalkan sebagai media dalam pembelajaran dan lebih dari itu dapat dijadikan sumber belajar para siswa. Berbagai bidang studi yang dipelajari siswa disekolah hampir bisa dipelajari dari lingkungan seperti ilmu-ilmu sosial, ilmu pengetahuan alam, bahasa, kesenian, keterampilan, olahraga kesehatan, kependudukan, okologo, dan lain-lain.

Setiap pembelajaran baik menggunakan strategi, model, maupun metode atau yang lainnya tidak terlepas dari kelebihan dan kelemahan pada pembelajaran tersebut, sehingga sebagai guru harus benar-benar menyiapkan secara matang pada pembelajaran yang akan dilaksanakan. Begitu pula pada penelitian ini dengan memanfaatkan lingkungan alam khususnya di sekitar sekolah memiliki kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan konsep pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan menurut Uno (2015: 146-7) diantaranya yaitu: (1) lingkungan dapat digunakan setiap saat, kapan pun sehingga tersedia setiap saat, (2) tidak membutuhkan biaya karena semua telah disediakan oleh alam lingkungan, (3) membuka peluang kepada peserta didik untuk berimajinasi, (4) pembelajaran tidak akan terkesan monoton, (5) motivasi peserta didik akan lebih bertambah karena peserta didik mengalami suasana belajar yang berbeda dari biasanya. Adapun kelemahan

pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan yaitu diantaranya: (1) adanya perbedaan kondisi lingkungan di setiap daerah (dataran rendah dan dataran tinggi), (2) adanya pergantian musim yang menyebabkan perubahan lingkungan setiap saat, (timbulnya bencana).

Lingkungan alam khususnya di sekitar sekolah dipilih sebagai sumber belajar terhadap pembelajaran SBK bidang seni rupa pada materi menggambar ilustrasi memberikan manfaat bagi siswa dalam menuangkan ide secara langsung karena obyek yang digunakan berdasarkan hasil pengamatan, ingatan, keinginan, atau berdasarkan ceritera, dan dilanjutkan dengan penyelesaiannya. Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan alam ini dikarenakan dapat memberikan peluang kepada siswa untuk berkreasi dan menuangkan kreativitasnya dalam bentuk karya seni rupa berupa gambar.

#### **2.1.4 Sumber Belajar**

Sumber belajar adalah sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar sendiri secara individual (Percival dan Ellington, 1988 dalam Siregar 2015: 127). Menurut *Assosiation for Educational Communications and Technology* (AECT) dan Banks (1990) dalam Komalasari (2014: 108), sumber pelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Menurut Yunanto (2005: 20) menyebutkan bahwa sumber belajar adalah bahan yang mencakup

media belajar, alat peraga, alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada anak maupun orang dewasa yang berperan mendampingi anak dalam belajar. Sumber belajar ini dapat berupa tulisan, gambar, foto, narasumber, benda-benda alamiah, dan benda-benda hasil budaya.

Sumber belajar meliputi segala sesuatu yang digunakan untuk memfasilitasi belajar. Sumber belajar tersebut, meliputi; pesan, manusia atau bahan, peralatan, teknik dan lingkungan yang dipergunakan secara sendiri-sendiri maupun dikombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya tindak belajar (AECT 1997 dalam Siregar 2015: 127).

Menurut Siregar (2015: 128) dan Komalasari (2014: 108-109) mengemukakan tentang komponen sumber belajar, antara lain: (1) Pesan (*message*): informasi yang akan disampaikan dalam bentuk, fakta, makna dan data. Dalam sistem persekolahan, maka pesan ini berupa seluruh mata pelajaran yang disampaikan kepada siswa, (2) Manusia (*people*): orang-orang yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyalur pesan, (3) Bahan media *software* (*materials*): perangkat lunak yang biasanya berisi pesan belajar, biasanya disajikan menggunakan peralatan tertentu, (4) Peralatan *hardware* (*device*): perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam bahan, (5) Teknik (*technique*): prosedur atau langkah-langkah tertentu dalam menggunakan bahan, peralatan, lingkungan, dan orang untuk menyampaikan pesan, (6) Latar (*setting*): situasi di sekitar terjadinya proses belajar mengajar dimana pembelajar menerima pesan. Lingkungan dibedakan menjadi dua macam,

yaitu lingkungan fisik, diantaranya gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, aula, pasar, kebun bengkel, pabrik, dll, dan lingkungan non fisik diantaranya tata ruang belajar, ventilasi udara, cuaca, kebisingan/ketenangan, lingkungan belajar, dll.

Peran guru adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Tidak hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Ciri pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang berorientasi pada siswa dan disajikan melalui sumber belajar dan (teknik) yang menantang, merangsang daya cipta untuk menemukan, mengesankan, dan diselenggarakan dengan penuh kasih sayang. Untuk menciptakan suasana seperti itu, maka cara pemanfaatan sumber belajar harus berdasarkan ciri-ciri siswa yang meliputi; kemampuan akademik, kesehatan mental dan fisiknya, tingkat motivasi untuk belajar, sosial, ekonomi, budaya, bakat dan minat (Daryanto, 2013: 75).

Proses pembelajaran dalam pelaksanaannya agar dapat bermakna maka kegiatan belajar tidak lepas dari sumber belajar yang digunakan sehingga sumber belajar dapat memberikan manfaat untuk peserta didik. Manfaat sumber belajar adalah untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien.

Manfaat tersebut seperti dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung, dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan,

dikunjungi atau dilihat secara langsung, dapat menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas, dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, dapat membantu memecahkan masalah pendidikan baik makro maupun dalam lingkup mikro, dapat memberikan motivasi yang positif lebih-lebih apabila diatur dan dirancang secara tepat, dan dapat merangsang untuk berfikir lebih kritis, bersikap lebih positif dan berkembang lebih jauh.

Penyediaan sumber belajar cukup menunjang terhadap pelaksanaan pembelajaran, berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Pendapat menurut Jarolimek (1985) dalam Komalasari (2014: 113) menyebutkan bahwa guru perlu menggunakan berbagai sumber belajar dalam pembelajaran dengan alasan-alasan, yaitu; (a) tidak semua siswa belajar dengan yang sama, media berbeda bisa disesuaikan dengan gaya belajar dari siswa yang berbeda, (b) membaca cakupan antar siswa yang berbeda, memerlukan sumber belajar yang berbeda, (c) masing-masing media memiliki kekuatan dan keterbatasan dalam cara menyampaikan pesan, (d) dampak suatu pesan akan lebih kuat jika lebih dari satu sistem berhubungan dan melibatkan perasaan dalam menerima pesan itu, (e) bahan untuk dipelajari bervariasi, sangat abstrak dan kompleks, (f) penggunaan berbagai variasi media akan memotivasi dan meningkatkan minat belajar, (g) gaya belajar yang menekankan pada inkuiri dan pemecahan masalah memerlukan sumber dan pencarian informasi yang luas, dan (h) sumber belajar berbeda dapat menyediakan pengertian mendalam yang berbeda pada pokok materi yang sama.

Sesuai dengan alasan tersebut, sumber belajar memiliki fungsi dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu; (a) sebagai sumber informasi dalam proses pembelajaran, (b) mengatasi keterbatasan pengalaman belajar, (c) melampaui batas ruang kelas, (d) memungkinkan interaksi langsung, (e) memungkinkan keseragaman pengamatan, (f) menanamkan konsep baru, (g) membangkitkan minat baru, (h) membangkitkan motivasi, dan (i) memberikan pengalaman menyeluruh.

Adanya sumber belajar dapat membantu siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, pemanfaatan sumber belajar dalam pelaksanaan suatu pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang nyata, menumbuhkan kekuatan berusaha sendiri di kalangan para siswa. Hal tersebut dikaenakan para siswa di kalangan sekolah dasar pada umumnya masih memiliki karakteristkik yang masih berpikir relatif konkret, sehingga diperlukan sumber belajar sebagai alat keberhasilan belajar siswa.

Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi 2 kategori seperti yang dikemukakan oleh Jarolimek (1985) dalam Komalasari (2014: 116), yaitu; (1) materi bahan bacaan (*Reading Materials*) meliputi buku teks, ensiklopedia, buku referensi, internet, majalah, pamflet, surat kabar, kliping, brosur perjalanan, dan beberapa bagian materi yang dicetak/diprint; (2) materi bukan bacaan (*Non Reading Materials*) meliputi gambar, film, rekaman, grafik, kartun, poster, papan buletin, karyawisata, museum, lingkungan alam, dan sumber masyarakat. Materi bahan bacaan adalah bahan-bahan (materi) yang berupa bacaan. Materi bukan

bacaan merupakan bahan-bahan yang bukan mempunyai pengertian yang luas mengacu kepada materi yang sebagian tergantung pada penglihatan dan pendengaran untuk menjelaskan arti dari penafsiran atau kata-kata yang tercetak seperti pada buku-buku.

Berdasarkan macam-macam sumber belajar yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis akan membahas Lingkungan Alam sebagai sumber belajar. Belajar dengan menggunakan lingkungan akan memungkinkan siswa menemukan hubungan yang sangat bermakna antara ide-ide abstrak dan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata, konsep di pahami melalui proses penemuan, pemberdayaan serta hubungan. Selain itu, pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan dapat memberikan peluang yang sangat besar kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

### **2.1.5 Minat Belajar**

Proses pembelajaran akan sesuai dengan tujuan yang kita harapkan apabila siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran tersebut. Adanya minat yang tinggi dalam diri siswa maka, hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang dilakukan akan optimal dan sesuai dengan tujuan pada indikator pelajaran. Pada sub-bab ini penulis akan menjabarkan beberapa pokok penting yang berkaitan dengan minat belajar, antara lain; konsep tentang minat belajar, macam-macam dan ciri-ciri minat, pembentukan minat belajar, dan pengaruh minat terhadap kegiatan belajar, uraiannya adalah sebagai berikut.

### (1) Konsep Minat Belajar

Menurut Slameto (2013: 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

Minat menurut Sukardi (1988: 61) dalam Susanto (2013: 57) minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Menurut Sardiman (2007: 76) menjelaskan minat adalah “suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri”. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu obyek, biasanya disertai dengan sesuatu itu (Susanto, 2013: 57).

Menurut Hansen (1995: 1) dalam Susanto (2013: 57-58) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan, dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Faktor keturunan dan pengaruh situasi kelas, sistem, dan dorongan keluarga. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya.



Crow and Crow dalam Djaali (2007: 121) mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Minat dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar atau kegiatan. Pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Minat belajar yang telah dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajarnya. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu, akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkan dapat tercapai (Hamdani, 2011: 141).

Dari beberapa gambaran definisi minat yang telah diuraikan, kiranya dapat ditegaskan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Adanya minat belajar pada diri siswa merupakan suatu faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa yang bersangkutan.

## (2) Macam-macam dan Ciri-ciri Minat

Menurut Rosyidah (1988: 1) dalam Susanto (2013: 60), timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis. *Pertama*,

minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat ilmiah. *Kedua*, minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

Gagne dalam Susanto (2013: 60) membedakan sebab timbulnya minat pada diri seseorang kepada dua macam, yaitu minat spontan dan minat terpola. Minat spontan, yaitu minat yang timbul secara spontan dari dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi oleh pihak luar. Adapun minat terpola adalah minat yang timbul sebagai akibat yang timbul sebagai akibat adanya pengaruh dari kegiatan-kegiatan yang terencana dan terpola, misalnya dalam kegiatan belajar mengajar, baik di lembaga sekolah maupun luar sekolah.

Menurut Hurlock (1990) dalam Susanto (2013: 62), dalam kaitannya dengan ciri-ciri minat, menyebutkan ada 7 ciri minat yang masing-masing dalam hal ini dibedakan antara ciri minat secara spontan maupun terpola, antara lain; (1) minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental; (2) minat tergantung pada kegiatan belajar; (3) minat tergantung pada kesempatan belajar; (4) perkembangan minat mungkin terbatas; (5) minat dipengaruhi budaya; (6) minat berbobot emosional; dan (7) minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatian akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran tersebut (Wardiman 1996 dalam

Sudaryono 2013: 90). Menurut Sudaryono (2013: 90), minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaanya yang dapat diukur melalui kesukacitaan yang meliputi indikator gairah, dan inisiatif, ketertarikan yang meliputi indikator responsif, dan kesegeraan, perhatian yang meliputi indikator konsentrasi dan ketelitian, serta keterlibatan yang meliputi indikator kemauan, keuletan, dan kerja keras.

### (3) Pembentukan Minat Belajar

Setiap jenis minat berpengaruh dan berfungsi dalam pemenuhan kebutuhan, sehingga makin kuat terhadap kebutuhan sesuatu, makin besar dan dalam minat terhadap kebutuhan tersebut. Menurut Sukartini (1986: 63) dalam Susanto (2013: 63), perkembangan minat tergantung pada kesempatan belajar yang dimiliki oleh seseorang. Dengan kata lain, perkembangan minat sangat tergantung pada lingkungan dan orang-orang dewasa yang erat pergaulannya dengan mereka, sehingga secara langsung akan berpengaruh pula terhadap kematangan psikologisnya.

Secara psikologis, menurut Munandar (1992: 9) dalam Susanto (2013: 64), fase perkembangan minat berlangsung secara bertingkat dan mengikuti pola perkembangan individu itu sendiri. Di samping itu, kematangan individu juga memengaruhi perkembangan minat, karena semakin matang secara psikologis maupun fisik, maka minat juga akan semakin kuat dan terfokus pada obyek tertentu.

Sesuai dengan konsep bahwa minat merupakan motif yang dipelajari, mengarahkan individu untuk menemukan indikator minat dengan menganalisis

kegiatan-kegiatan yang dilakukannya atau obyek yang dijadikan sebagai kesenangan. Sukartini (1986) dalam Susanto (2013: 64) menyebut ada empat analisis kegiatan tersebut, yaitu; 1) keinginan untuk memiliki sesuatu; 2) objek atau kegiatan yang disenangi; 3) jenis kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi; dan 4) upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa terhadap objek atau kegiatan tertentu. Kecenderungan siswa menekuni suatu mata pelajaran secara intensif dibanding dengan mata pelajaran lainnya pada dasarnya dipengaruhi oleh minat siswa yang bersangkutan serta dikonttribusi oleh pola dan kebiasaan yang mereka alami bersama teman-temannya atau keluarganya.

#### (4) Pengaruh Minat Terhadap Kegiatan Belajar

Minat adalah faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan memungkinkan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Maka, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Adanya unsur minat belajar pada diri siswa, maka siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut.

Menurut Sardiman (2007: 95) yang menyatakan bahwa proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Dalam kegiatan belajar, dan proses pembelajaran, maka tentunya minat yang diharapkan adalah minat yang timbul dengan sendirinya dari diri siswa itu sendiri, tanpa ada paksaan dari luar, agar siswa dapat belajar lebih aktif dan baik.

Terdapat berbagai cara-cara untuk seorang guru mampu memelihara minat menurut Nurkacana (1993) dalam Susanto (2013: 67-68), yaitu: (a) Meningkatkan minat anak-anak; setiap guru mempunyai kewajiban untuk meningkatkan minat siswanya, karena minat merupakan komponen penting dalam kehidupan pada umumnya dan dalam pendidikan, serta pembelajaran di ruang kelas pada khususnya, (b) Memelihara minat yang timbul; apabila anak-anak menunjukkan minat yang kecil, maka tugas guru untuk memelihara minat tersebut, (c) Mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik; sekolah merupakan lembaga yang menyiapkan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat, maka sekolah harus mengembangkan aspek-aspek ideal agar anak-anak menjadi anggota masyarakat yang baik, (d) Sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada anak-anak tentang lanjutan studi atau pekerjaan yang sesuai baginya, minat merupakan bahan pertimbangan untuk mengetahui kesenangan anak, sehingga kecenderungan minat terhadap sesuatu yang baik perlu bimbingan lebih lanjut.

#### **2.1.6 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Susanto (2013: 5), hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan-perubahan perilaku yang relatif menetap.

Termasuk dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Menurut Purwanto (2014: 54) mengemukakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain tersebut.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunal (1993: 94) dalam Susanto (2013: 5) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana 2011: 22). Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni; (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Pendapat lain menurut Gagne serta Jenkins dan Unwin dalam Uno (2014: 17) mengartikan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu.

Menurut Wasliman (2007) dalam Susanto (2013: 12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor Eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa apabila kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Menurut Bloom (1956) dalam Rifa'i (2016: 70-73) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: (1) ranah kognitif, ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). (2) ranah afektif, ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuan peserta didik dengan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). (3) ranah psikomotorik, ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth simpson adalah persepsi, kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Selanjutnya, dikemukakan oleh Wasliman (2007) dalam Susanto (2013: 13) bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat beberapa faktor lain yang saling memengaruhi hasil belajar siswa. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Ruseffendi (1991) dalam Susanto (2013: 14) ada sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan yang terjadi pada diri siswa dalam pembelajaran tersebut, menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Namun, dalam penelitian ini akan membahas tentang mata pelajaran SBK materi Menggambar Ilustrasi pada siswa kelas V semester 2 (genap) dengan memfokuskan hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotorik.

### **2.1.7 Hakikat Belajar**

Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja, belajar tidak harus dalam pendidikan formal di dalam kelas tetapi dapat dilakukan baik secara informal ataupun nonformal. Terdapat beberapa pengertian tentang hakikat belajar



menurut para ahli. Menurut Rifa'i (2016: 68) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Definisi belajar menurut Gagne (1989) dalam Susanto (2013: 1) belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi atau perintah dan bimbingan dari seseorang pendidik atau guru.

Anitah (2009: 2.5) mengartikan bahwa belajar merupakan suatu proses yang kompleks, berlangsung secara terus-menerus, dan melibatkan berbagai lingkungan yang dibutuhkannya. Dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan. Proses belajar mengajar hendaknya guru harus dapat membimbing dan memfasilitasi siswa supaya siswa dapat melakukan proses-proses tersebut. Peran guru dalam proses belajar sangatlah penting dengan memperhatikan perkembangan siswa, guru juga harus dapat membimbing dan memfasilitasi siswa supaya siswa dapat melakukan proses-proses tersebut. Seseorang yang dikatakan belajar karena adanya indikasi melakukan proses tersebut secara sadar dan menghasilkan perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh berdasarkan interaksi dengan lingkungan.

Sesuai dengan pendapat lain, Anathony Robbins (2001) dalam Trianto (2014: 17-18), mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan

antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang belum dipahami atau baru. Berdasarkan definisi tersebut, belajar memuat beberapa unsur, diantaranya: (1) Penciptaan hubungan, (2) Sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan (3) Sesuatu hal (pengetahuan) yang belum dipahami atau baru. Jadi, makna belajar disini, bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), namun belajar merupakan keterkaitan antara pengetahuan yang sudah dipahami dengan pengetahuan yang baru dipahami.

Belajar menurut Slameto (2013: 2) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar sebagai suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang sebelumnya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali, baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Selain itu, belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dari beberapa pengertian belajar yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan

perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak. Melalui bantuan guru selain sebagai pendidik yang harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang kondusif dan bermakna sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan, guru juga harus mampu menciptakan perhatian dan minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan berbagai kesempatan belajar, sumber dan media. Oleh karena itu, belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

### **2.1.8 Hakikat Seni**

Seni sebagai salah satu unsur budaya manusia keberadaannya telah mengalami perkembangan dalam kurun waktu yang sangat panjang. Dimulai dari bentuk seni yang sederhana di zaman prasejarah hingga mencapai bentuk yang lebih kompleks di zaman modern sekarang ini. Istilah seni dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanksekerta yang berarti permintaan atau pencarian. Sedangkan kata *Art* (Inggris) bermakna kemahiran. Kata *art(s)* dapat diartikan sebagai kegiatan atau hasil pernyataan perasaan keindahan manusia (Sofyan Salam 2001 dalam Sumanto 2006: 5).

Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni dan lainnya. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Sumanto (2006: 6), seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia. Adapun pendapat menurut Jogonata dalam Pamadhi (2010: 1.3) bahwa seni atau keindahan adalah sesuatu yang menghasilkan kesenangan, tetapi berbeda dengan sekedar rasa gembira karena mempunyai unsur *transendental* atau *spiritual*.

Sementara menurut Bahari (2014: 62), menyebutkan bahwa seni adalah suatu keterampilan yang diperoleh dari pengalaman, belajar, atau pengamatan-pengamatan. Seni juga berguna bagi keterampilan imajinasi kreatif, terutama dalam produksi benda yang indah seperti produk karya seni, seni murni atau salah satu seni rupa lainnya, serta seni grafis. Seni juga berarti suatu perencanaan yang mahir, dan menyatakan kualitasnya dengan baik, serta merupakan unsur-unsur yang ilustratif atau menghias dalam barang cetakan.

*Garis Besar Estetik* (1976) dalam Bahari (2014: 66-67), The Liang Gie menyajikan beberapa kutipan mengenai pengertian seni. *Pertama;* Seni, dalam arti yang paling mendasar, adalah suatu keahiran atau kemampuan. *Kedua;* seni adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar dan melalui perantaraan tanda-tanda lahiriah tertentu, menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayati kepada orang lain, sehingga mereka juga merasakan apa yang telah dirasakan oleh pencipta karya. *Ketiga;* seni adalah suatu kegiatan manusia dalam menjelajahi dan menciptakan realita baru berdasarkan penglihatan yang irasional, sembari menyajikan realita itu secara simbolis atau kiasan seperti kebulatan dunia kecil yang mencerminkan sebuah kebulatan dunia yang besar.

Seni menurut Bebedeto Croce dalam Sumanto (2006: 6), seorang filsuf Italia mengatakn bahwa seni adalah ungkapan kesan-kesan (*Art is expression of impressions*). Seni memiliki kebebasan untuk mengungkapkan segala khayalan atau pengalaman intuitif yang terkumpul di batinnya.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa seni adalah segala kegiatan manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman batinnya pada orang lain, yang divisualisasikan dalam tata susunan yang indah dan menarik,

sehingga dapat menimbulkan kesan rasa senang atau puas bagi yang menghayatinya. Seni dalam pendidikan difungsikan untuk melatih siswa untuk mengembangkan potensi kreativitas yang ada dalam diri siswa. Adanya seni dalam pendidikan berkewajiban mengarahkan ketercapaian tujuan pendidikan secara umum yang memberikan keseimbangan rasional dan emosional, intelektualitas serta sensibilitas.

Berdasarkan medium seni yang digunakan oleh para seniman dikenal berbagai cabang seni, seni musik, seni tari, seni rupa, seni sastra dan seni drama/teater. Oleh karena itu, penulis akan membahas mata pelajaran SBK yang terfokus pada salah satu jenis seni, yaitu seni rupa.

### **2.1.9 Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan**

Pendidikan (SBK) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang di dalamnya terdapat aspek-aspek, diantaranya: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Ki Hajar Dewantara dalam Susanto (2013: 261) menyatakan bahwa pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa muatan mata pelajaran SBK tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, yakni meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran SBK, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni.

Pendidikan SBK di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang

harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri dari kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, dan kecerdasan emosional.

Menurut Susanto (2013: 262-3) pendidikan SBK sebagai mata pelajaran di sekolah dirasakan sangat penting keberadaanya bagi siswa, karena pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan mengeksperisikan diri dengan berbagai cara. Multidimensional berarti bahwa mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika dan estetika. Multikultural berarti bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Secara spesifik mata pelajaran SBK meliputi beberapa aspek, salah satunya aspek seni rupa yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya. Mata pelajaran SBK di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar bisa berkreasi, berkeaktivitas, dan menghargai kerajinan atau keterampilan seseorang.

Mata pelajaran SBK dapat membantu siswa untuk mengeksperisikan dirinya secara bebas. Rohidi (2003) dalam Susanto (2013: 265) mengungkapkan bahwa seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas

peserta didik. Melalui pendidikan secara bebas dapat dikembangkan secara optimal. Menurut Susanto (2013: 265) mata pelajaran SBK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut; (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran SBK merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Pembelajaran SBK menjadi salah satu pelajaran yang membantu untuk membentuk kepribadian dan menyiapkan manusia yang memiliki nilai estetis dan memahami perkembangan seni budaya nasional. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibahas tentang mata pelajaran SBK di SD, maka penulis akan mengulas tentang mata pelajaran SBK khususnya pembelajaran Seni Rupa.

### **2.1.10 Seni Rupa**

Seni sebagai bagian dari kebudayaan manusia telah ada sejak peradaban manusia hadir di bumi ini. Menurut Bahari (2014: 51) menyebutkan bahwa Seni Rupa adalah suatu wujud hasil karya manusia yang diterima dengan indera penglihatan, dan secara garis besar dibagi menjadi seni murni dengan seni terap. Terdapat pendapat lain yaitu menurut Sumanto (2006: 7), seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Adapun menurut Muharam (1993: 8)

menyebutkan “seni rupa adalah ungkapan gagasan, perasaan, emosi dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk karya dua dan tiga matra.” Seni rupa adalah kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang (Sofyan 2001 dalam Sumanto 2006: 7).

Uraian dari unsur seni rupa, yaitu:

#### (1) Garis

Garis merupakan unsur mendasar dan unsur penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Garis dapat terjadi karena titik yang bergerak dan membekas pada sebuah permukaan benda. Garis bersifat aktual atau nyata, dan arah jejak yang diciptakan oleh garis pun beragam seperti: garis lurus, lengkung, zig-zag, berposisi tegak, datar, atau silang.

#### (2) Warna

Warna adalah gelombang cahaya dengan frekuensi yang dapat memengaruhi penglihatan kita. Warna memiliki tiga dimensi dasar yaitu *hue*, *value* (nilai), dan intensitas (*intensity*). *Hue* adalah gelombang khusus dalam spektrum dan warna tertentu. *Value* (nilai) adalah nuansa yang terdapat pada warna, seperti nuansa cerah atau gelap, sedangkan intensitas adalah kemurnian dari hue warna. Warna merupakan unsur seni rupa yang memberikan nuansa bagi terciptanya karya seni. Adanya warna dapat menampilkan karya seni rupa yang menarik dan menyenangkan serta memberikan kesan kualitas suatu karya.

Menurut teori Brewster dalam Pamadhi (2010: 2.59-2.60) warna terdiri dari 3 kelompok, yaitu: (1) Warna Primer, warna ini tidak dapat dibuat dengan



cara mencampur warna yang sudah ada. Warna primer terdiri dari: merah, biru, dan kuning. (2) Warna Sekunder, warna sekunder dapat dibuat dengan cara mencampur dua warna primer dengan perbandingan yang sama, warna sekunder terdiri dari: campuran warna merah dengan kuning menjadi warna orange, warna merah dicampur dengan warna biru menjadi warna ungu, dan warna kuning dicampur dengan warna biru menjadi warna hijau. (3) Warna Tersier, warna tersier dapat dibuat dengan cara mencampur dua atau tiga lebih dari warna sekunder dengan warna sekunder, warna sekunder dengan warna primer. Contoh warna tersier adalah campuran warna merah dengan warna hijau menjadi warna hitam, warna ungu dengan warna merah menjadi warna merah keunguan.

### (3) Tekstur

Tekstur atau barik adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda. Tekstur memberikan kesan halus dan kasarnya suatu permukaan pada lukisan atau gambar, atau perbedaan tinggi rendahnya permukaan suatu lukisan atau gambar. Setiap benda memiliki sifat permukaan yang berbeda, sifat permukaan benda ini juga disebut dengan barik. Tekstur biasanya berwujud halus, licin, kasar, dan berkerut.

### (4) Bidang

Bidang (*shape*) adalah suatu bentuk yang sekelilingnya dibatasi oleh garis. Secara umum, garis dikenal dalam dua jenis bidang, bidang geometris dan organis. Bidang geometris seperti lingkaran atau bulatan, segi empat, segi tiga dan segi-segi lainnya, sementara bidang organis dengan bentuk bebas yang terdiri dari aneka macam bentuk yang tidak terbatas.

#### (5) Ruang

Ruang merupakan unsur yang menunjukkan kesan keluasan, kedalaman, cekungan, jauh dan dekat. Unsur keruangan dari sebuah karya seni rupa menunjukkan dimensi dari karya seni rupa tersebut. Ruang dua dimensi hanya menunjukkan ukuran (dimensi) panjang dan lebar, sedangkan ruang pada karya seni rupa tiga dimensi terbentuk karena adanya volume yang memberikan kesan kedalaman.

#### **2.1.11 Perkembangan Seni Rupa Anak**

Anak Sekolah Dasar (SD) berusia sekitar 7-12 tahun sebagai masa sekolah, anak pada masa usia ini berada pada masa peka dimana anak-anak mengalami masa keemasan ekspresi kreatif. Pembagian masa/periodisasi dimaksudkan untuk lebih mengena karya seni rupa anak dalam hal ini melakukan kegiatan penilaian. Menurut Viktor Lowenfeld dalam Sumanto (2006: 30) periodisasi menggambar anak-anak dapat dibedakan, sebagai berikut:

Masa Goresan (2-4 tahun), goresan-goresan yang dibuat pada masa ini belum menggambarkan suatu bentuk obyek, tetapi lebih merupakan ekspresi spontan, yang berfungsi sebagai latihan koordinasi antara motorik halus, otot tangan dan lengan dengan gerak mata. Goresan yang terbentuk biasanya garis-garis mendatar, tegak, dan melingkar-lingkar dan belum bervariasi.

Masa Prabagan (4-7 tahun), pada masa ini perkembangan visual sudah mulai terarah ketika anak menginjak usia 4 tahun. Pengalaman anak dalam menarik goresan-goresan garis mendatar, tegak, dan melingkar-lingkar

selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan-ungkapan yang dapat dikaitkan dengan bentuk atau obyek tertentu yang ada dilingkungan sekitarnya. Perkembangan psikomotorik diantaranya koordinasi antara mata dan tangan dan juga kemampuan kognitifnya menjadi lebih maju. Ciri-ciri pada masa ini yaitu pada penempatan dan ukuran obyek bersifat subyek dan belum terlalu menguasai pada usia ini.

Masa Bagan (7-9 tahun), konsep bentuk mulai berkembang pada usia ini, bahkan mereka akan sering mengulang-ulang bentuk. Ciri pada masa ini yaitu tampilnya bentuk bagan yang lebih sempurna, bagian-bagian obyek gambar lebih lengkap dan menggunakan bentuk-bentuk garis yang lebih bervariasi. Anak pada usia ini secara sengaja sudah dapat membuat bentuk-bentuk bagan benda dalam lingkungannya, mewujudkan khayal keinginannya ke dalam bentuk yang berupa bagan.

Masa Realisme (9-12 tahun), pada masa ini anak sudah mampu membuat gambar dengan memperlihatkan konsep yang lebih jelas, dan kesadaran perspektif atau linear perspektif anak telah muncul, sehingga gambarnya mulai mendekati kenyataan dengan latar yang tepat. Obyek yang digambarnya pun sudah diperlihatkan rinci dan detail-detailnya namun belum memperhatikan gerak atau aktivitas obyek yang dipilihnya. Pada saat ini anak mulai beranjak untuk berfikir konkret untuk hal yang abstrak. Pada masa usia ini kesadaran sosial, penyesuaian dengan lingkungan dan perkembangan intelek yang lebih maju menentukan dunia ciptaan anak. Tahap ini ditandai besarnya perhatian anak pada bagian-bagian gambar yang dibuatnya, apabila dibandingkan dengan tahap sebelumnya.

Kesadaran sosial yang lebih berkembang, mendorong anak-anak menggambar seolah-olah didasari oleh keadaan nyata, bentuk realistik, usaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pada tahap ini kewajaran dan spontanitas anak-anak untuk berekspresi mulai menurun karena pertimbangan akal sudah mulai menguasai dunia ciptaan mereka. Adanya suatu kesadaran sosial akan menimbulkan kebebasan sosial, anak akan membedakan dirinya dengan orang dewasa. Realisme bukan diartikan meniru alam yang tepat tetapi sebagai usaha untuk konsep visual anak-anak yang masih memandang secara subyektif. Jadi gambarnya belum sesuai benar dengan objek. (Muharam, 1993: 45). Adapun ciri pada masa ini adalah:

Gambar manusia pada masa ini terdapat perbedaan keinginan mengekspresikan karakter-karakter jenis kelamin. Kesadaran visual mulai berkembang, tidak lagi melebih-lebihkan. Pada pewarnaan masa usia ini anak mulai berlatih dari awal objek yang kaku kepada karakteristik dari warna. Akan tetapi pelajaran teori warna hanya akan mengacaukan spontanitas anak mengenai warna. Warna kadang-kadang dipakai secara simbolik. Bidang ruang pada ciri masa ini sebagaimana kesadaran, garis-garis geometrik kurang mencakupi untuk mengekspresikan bentuk tubuh manusia. Demikian juga anak mulai menyadari bahwa bidang di antara beberapa garis dasar mempunyai arti. Pada ciri masa realisme ini selanjutnya adalah rancangan (*desain*), pada masa ini anak mulai sadar akan hiasan (dekorasi). Pada gambar tampak adanya usaha untuk mengisi penuh kertas gambarnya. Unsur-unsur rancangan-rancangan yang utama adalah tampaknya keseimbangan dan irama (*ritme*).

Pada usia kelompok ini perlu diperhatikan kebutuhan mutlak anak seusia, yakni hal menemukan diri sendiri untuk mengerti kekuatan/kemampuan diri dan mengembangkan hubungan dirinya dengan kelompoknya. Kebutuhan yang lain ialah kebutuhan tiap anak untuk menemukan ikatan yang sesungguhnya antara dirinya dan lingkungannya serta objek-objek dan materi yang membentuk lingkungannya. Produk akhir janganlah dipandang sebagai indikasi perkembangan individu. Pertumbuhan anak akan mempengaruhi produk dan juga mempengaruhi kesadaran estetik anak. Penggunaan bahan atau materi yang baru sering kali mempunyai efek positif terhadap gambar anak.

Masa Naturalisme Semu (12-14 tahun), pada rentang masa ini perkembangan berfikir abstrak terus berlangsung dengan pesat, anak berusaha menyesuaikan bentuk gambar yang mereka buat dengan bentuk alam. Obyek gambar dibuat lebih detail, bentuk keseluruhannya sudah mendekati keadaan sesungguhnya. Masa ini merupakan titik akhir cara-cara menggambar secara kanak-kanak, menuju cara menggambar yang lebih umum seperti yang dilakukan oleh orang dewasa.

Masa Penentuan (14-17 tahun), pada masa ini dapat ditentukan apakah anak-anak tetap menaruh minat yang besar terhadap kegiatan menggambar/seni rupa pada umumnya atau minatnya mulai menurun dan lebih tertarik pada aktivitas seni lainnya. Pada periode ini sudah tumbuh kesadaran akan kemampuan diri, perbedaan karakter setiap individu sudah mulai tampak.

Berdasarkan uraian perkembangan seni rupa anak, maka penulis mengambil populasi kelas V, karena kelas V yang pada umumnya berusia 11 tahun, merupakan dimana masa realisme awal termasuk ke dalam karakteristik siswa kelas V. Penelitian ini dilakukan oleh penulis untuk mengetahui hasil belajar dari menggambar ilustrasi pada masa realisme awal. Selain itu, siswa kelas V memiliki karakteristik perkembangan pada seni rupa dengan mulai banyak mengkonsentrasikan diri berdasarkan minat yang mulai muncul dari individu itu sendiri.

#### **2.1.12 Pendidikan Seni Rupa di SD**

Pendidikan seni rupa untuk anak SD adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan (Sumanto, 2006:20). Pendidikan seni rupa memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual berarti seni yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara, seperti melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan perpaduannya. Multidimensional berarti seni mengembangkan kompetensi dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika dan estetika. Sedangkan multikultural berarti seni yang lebih difokuskan pada pengembangan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan

sikap menghargai, toleransi, demokratis, beradab dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk (Bahari, 2014: 80-81).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pembelajaran seni rupa dalam bentuk kegiatan kreatif yang menyenangkan juga difungsikan untuk memberikan dasar-dasar pengalaman edukatif. Seni rupa memiliki fungsi didik dalam pendidikan di SD, yaitu; sebagai media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat seni, mengembangkan bakat seni, mengembangkan kemampuan berpikir, memperoleh bakat esthetis.

Sebagai media ekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran, melalui berbagai bentuk aktivitas seni secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan anak. Sebagai media komunikasi, yaitu aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak untuk menyampaikan ssuatu/ berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karyanya.

Sebagai media bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain. Seni rupa sebagai media bermain akan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang bernilai edukatif, karena melalui bermain itulah anak belajar.

Seni sebagai media pengembangan bakat seni, hal ini didasakan bahwa semua anak punya potensi/ bakat yang harus dikembangkan melalui aktivitas seni rupa dan kerajinan tangan sesuai kemampuannya. Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa. Sebagai media untuk memperoleh pengalaman esthetis, dimana melalui aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi dan kreasi seni di SD bisa memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitivitas keindahan dan nilai seni. Berolah seni rupa adalah pengalaman esthetis yang menarik bagi minat dan keinginan anak.

Fungsi didik seni rupa hakikatnya adalah sebagai sarana untuk membentuk kepribadian (cipta, rasa, dan karsa) secara utuh dan bermakna, melalui kegiatan praktek berolah seni rupa sesuai dengan potensi maupun kompetensi pribadinya dan kepekaan daya apresiasinya. Menurut Salam (2001) dalam Sumanto (2006: 22) manfaat pendidikan seni rupa bagi anak SD adalah, sebagai berikut; (1) memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan dirinya sendiri, (2) mengembangkan potensi kreatif anak, (3) mempertajam kepekaan akan nilai-nilai keindahan, (4) memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenal bahan, alat serta teknik berkarya seni rupa, dan (4) untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Dengan demikian dapat diperoleh dampak instruksional dan dampak pengiring yaitu berani mengemukakan pendapat punya rasa kesetiakawanan sosial dan toleransi, bersikap menghargai budaya bangsa, mampu berpikir secara integral serta mempunyai wawasan tentang seni yang dapat dimanfaatkan untuk



mempelajari bidang lainnya (Herawati 1996 dalam Sumanto 2006: 22). Pendidikan seni rupa di SD umumnya diwujudkan pada kegiatan berolah cipta seni rupa dan kerajinan tangan.

Pendidikan seni rupa di SD hendaknya juga dapat diciptakan suasana belajar yang “Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan” (PAKEM). Aktif, dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif belajar, bertanya, menjawab, mengemukakan gagasan, berkarya, berapresiasi dan lainnya. Kreatif, adalah guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan, adalah suasana kegiatan belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatian siswa secara penuh pada materi/kegiatan belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Suasana belajar efektif, yaitu dapat menghasilkan produk belajar yang tinggi/optimal (Depdikbud-Unesco 2002).

Gambaran penerapannya di SD yaitu: (1) Siswa mengerjakan kegiatan belajar yang beragam untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan pendekatan belajar sambil bekerja/berbuat, (2) Guru menggunakan berbagai sumber belajar dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif, (3) Menata kelas dengan lebih baik seperti memajang hasil kegiatan belajar, hasil karya siswa, membuat sudut baca dan lainnya, (4) Menerapkan cara mengajar secara bervariasi, bersifat kerja sama dan teraktif (kooperatif dan interaktif) antar sesama siswa atau kerja individual, (5) Guru mendorong siswa untuk memecahkan masalah, mengungkapkan pikirannya dan melibatkan siswa untuk menciptakan lingkungan sekolah yang bermanfaat untuk sumber belajar.

Kemampuan membuat karya seni adalah kemampuan untuk mewujudkan atau membuat karya seni sesuai dengan jenis karya dan media seni yang dipilihnya. Keterampilan membuat suatu model atau bentuk karya seni hendaknya juga didukung keterampilan berolah seni dengan memahami dan menerapkan langkah-langkah kerja secara cermat, teliti, rapi, efektif sehingga akan dapat dihasilkan karya seni yang bagus, indah, dan menarik. Pada pembelajaran seni rupa di SD kompetensi membuat karya seni dapat diwujudkan dalam bentuk tampilan karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi. Diantara kemampuan berkarya seni rupa tersebut adalah: kompetensi menggambar, mencetak, membentuk, mengayam, menghias/merangkai dan menyusun komposisi.

Kompetensi menggambar berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide/gagasan, angan-angan, perasaan, pengalaman, hasil pengamatan yang dilakukan dengan cara menggoreskan alat-alat gambar di atas bidang datar/rata sesuai karakteristik jenis gambar yang dibuat. Sesuai dengan ruang lingkup seni gambar, kompetensi yang diharapkan adalah kemampuan siswa dalam menggambar bentuk, menggambar hiasan/ornament, menggambar ilustrasi/ceritera, menggambar huruf hias, menggambar alam terbuka, menggambar ekspresi, menggambar komposisi warna dan lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan peserta didik harus dikembangkan secara seimbang antara perkembangan kecerdasan dan kreativitas. Perkembangan pada peserta didik

tersebut dapat dilayani melalui mata pelajaran yang ada di berbagai jenjang pendidikan. Mata pelajaran yang mengutamakan perkembangan kecerdasan tidak lebih penting dari mata pelajaran yang mengutamakan perkembangan kreativitas. Salah satunya pendidikan Seni Rupa di SD yaitu untuk mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa dan menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri mengembangkan penguasaan disiplin ilmu Seni Rupa dan mempromosikan gagasan multikultural.

### 2.1.13 Menggambar

Seni gambar adalah karya seni rupa dua dimensional yang dibuat di atas permukaan kertas atau media lainnya. Seni gambar umumnya di dominasi oleh unsur titik, garis dan bidang-bidang yang dibuat dengan pensil atau pena dalam bentuk warna hitam dan putih atau berwarna. Menggambar (*drawing*) adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu, hasil kegiatan tersebut disebut gambar (Sumanto, 2006: 47).

Adapun jurnal tahun 2010 tentang faktor-faktor menggambar anak oleh Vuslat Oguz dari Universitas Inonu Malatya di Turki dengan judul “*The Factors Influencing Childrens’ Drawings*” yang menyatakan bahwa:

*Drawings are an important part of child’s life. Chlidren can describe their happiness, unhappiness, future dreams, past lives and countinuing lives as tje they want through their drawings. The factors influencing children’s drawings can grouped under two main categories. They are: (1) the factor which are specific to child (species-specific readiness, maturation, age, intelligence, motivation, general state of arousal and anxiety, physiological state, prior experiences, individual differences, and child*

*psychology) and (2) environmental factor (family, school, teacher, peer groups, socioeconomic and cultural status). Considering the fact that child's drawings are influenced from these inner and external factors and are crucial for child's life, the factors influencing children's drawings are investigated in detail and suggestions are made in this study.*

Penelitian tersebut menjelaskan bahwa gambar merupakan bagian penting dari kehidupan anak. Anak-anak bisa menggambarkan kebahagiaan, kesedihan, mimpi masa depan, kehidupan masa lalu mereka dan terus hidup seperti yang mereka inginkan melalui gambar mereka. Faktor-faktor yang mempengaruhi gambar anak dapat dikelompokkan dalam dua kategori diantaranya: (1) faktor-faktor yang spesifik untuk anak berupa: kesiapan, kematangan, usia, kecerdasan, motivasi, keadaan umum dan kecemasan, kondisi fisiologis, pengalaman sebelumnya, perbedaan individu dan anak psikologi; (2) faktor lingkungan (keluarga, sekolah, guru, kelompok sebaya, sosial ekonomi, dan status budaya). Mengingat fakta bahwa gambar anak dipengaruhi dari faktor-faktor internal dan eksternal dan sangat penting bagi kehidupan anak.

Menggambar dibuat dengan maksud untuk tujuan tertentu, seperti menggambar rencana bangunan, menggambar peta, menggambar reklame, menggambar ilustrasi, dan sebagainya. Menurut Sumanto (2006: 47) menjelaskan bahwa menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dengan menggunakan jenis peralatan menggambar. Pendapat lain dari Muharam (1993: 95) menggambar adalah panyajian ilusi optik atau manipulasi ruang dalam bidang datar dua dimensi. Adapun menurut Pamadhi (2011: 2.19) menyebutkan bahwa menggambar adalah membuat gambar dengan cara mencoret,

menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna sehingga menimbulkan gambar.

Pendidikan seni rupa di SD memuat materi seni rupa yang beragam. Ada berbagai jenis karya yang dapat diajarkan pada siswa. Salah satu karya seni rupa yang populer dikalangan siswa SD yaitu menggambar. Pengembangan kreativitas dalam menggambar diantaranya yaitu: (1) Menggambar Bentuk, (2) Menggambar Ornamen, (3) Menggambar Ilustrasi, (4) Menggambar Huruf Hias, (5) Menggambar Imajinatif, (6) Menggambar dengan Crayon/Pastel, (7) Menggambar Ekspresi, (8) Menggambar dengan Teknik Campuran, dan (9) Mewarnai Gambar.

Berdasarkan pengembangan kreativitas menggambar yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk mengangkat jenis Menggambar Ilustrasi sebagai materi penelitian. Menggambar merupakan salah satu kegiatan yang sangat disukai anak-anak. Bagi anak-anak menggambar juga dapat menjadi alat berkomunikasi dengan orang-orang lain (sebagai simbol bahasa) dan tempat berekspresi yang utuh sesuai dunianya.

#### **2.1.14 Menggambar Ilustrasi**

Menggambar ilustrasi merupakan salah satu materi pembelajaran seni rupa di SD. Menggambar ilustrasi yang diajarkan kepada siswa SD tersebut dimaksudkan untuk mengenalkan dan mendidik daya kreasi dan keterampilan seni melalui visualisasi gambar cerita atau gambar yang bermakna menjelaskan tentang sesuatu.

Ilustrasi artinya menerangkan atau menjelaskan (Sumanto 2006: 58). Secara umum, ilustrasi diartikan segala sesuatu yang difungsikan untuk menerangkan, menghidupkan, dan memperindah kehidupan, cerita, kejadian dan

lainnya. Bentuk ilustrasi dapat berupa suara (musik), gambar, dan foto. Gambar ilustrasi adalah jenis gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau menerangkan suatu naskah tertulis baik berupa bacaan, cerita, berita, artikel, dan lainnya agar mudah dimengerti maksud atau isinya.

Gambar ilustrasi banyak kita jumpai pada buku-buku pelajaran, buku bacaan majalah, surat kabar, buku cerita, dan lainnya, baik dalam bentuk sampul (*cover*) maupun tampil dalam bentuk gambar yang menerangkan dari isi buku tersebut. Gambar ilustrasi tersebut dapat berupa: a) gambar komik atau cerita bergambar, yang merupakan suatu kumpulan gambar ilustrasi dan tersusun menurut urutan yang terpadu, sehingga merupakan jalinan cerita yang bersambung, b) gambar kartun adalah bentuk gambar ilustrasi yang dibuat lucu (*humor*) sehingga bisa menimbulkan kesan yang menarik, c) karikatur adalah gambar ilustrasi yang menampilkan karakter wajah atau bentuk seseorang (biasanya tokoh yang terkenal) dengan proporsi obyek yang dilebih-lebihkan yang dimaksudkan untuk memberikan sindiran atau kritik terhadap sesuatu dalam bentuk yang lucu.

Sebagai karya seni yang difungsikan untuk menjelaskan atau menerangkan gambar ilustrasi hendaknya memiliki karakteristik tertentu, yaitu: a) menampilkan bentuk gambar yang jelas, sesuai dengan naskah isi naskah, bacaan, cerita yang diilustrasikan, b) dapat berupa gambar tunggal atau gambar seri bersambung, c) bentuk gambarnya sederhana agar mudah dimengerti, baik bergaya naturalisme, realistik, kekanak-kanakan dan sebagainya, d) bersifat komunikatif, yaitu gambar yang mudah dimengerti bagi orang lain sesuai dengan usia pengamatnya.



Gambar 2.1 Contoh Gambar Ilustrasi berupa Poster



Gambar 2.2 Contoh Gambar Ilustrasi berupa Kartun



Gambar 2.3 Contoh Gambar Ilustrasi Tema Kehidupan Manusia dan Sekitarnya

Gambar ilustrasi dapat menjadi karya seni yang baik dengan memperhatikan karakteristik obyek yang digambarkannya. Obyek gambar ilustrasi meliputi gambar manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan dan obyek budaya lainnya. Obyek gambar ilustrasi tersebut dapat tampil berdiri sendiri atau tampil secara terpadu sebagai suatu kesatuan komposisi gambar ilustrasi. Mengenai tema



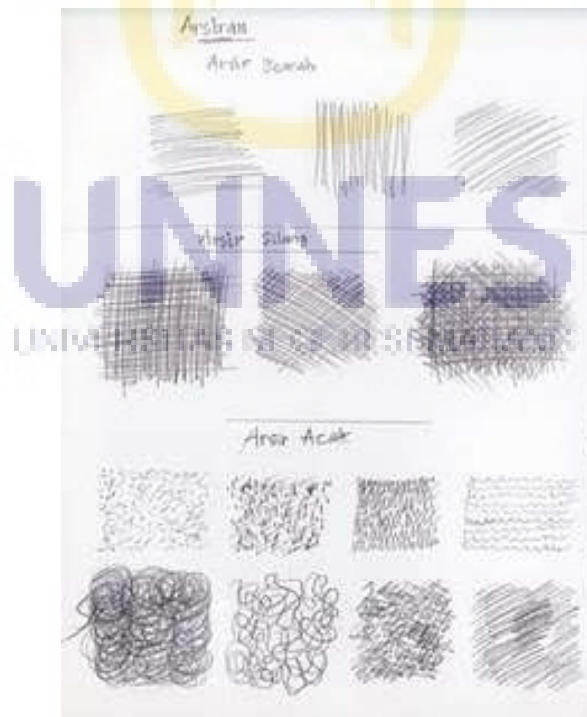
dalam gambar ilustrasi dapat dibedakan; a) gambar ilustrasi yang bertema realistik dan b) gambar ilustrasi yang bertema non realistik atau fantastis. Dalam pembuatan gambar ilustrasi sangat memperhatikan mengenai obyek dan tema yang akan digambarkan, bentuk proporsi, sikap, keadaan obyek, komposisi dan teknik penyelesaiannya.

Adapun prosedur kerja menggambar ilustrasi, yaitu sebagai berikut: (1) Membayangkan obyek dan suasana yang akan digambarkan sesuai dengan isi ceritanya. (2) Membuat coretan/ sket obyek dan suasana yang diilustrasikan secara global baik berupa gambar tunggal atau gambar ganda/seri. (3) Dilanjutkan dengan penyelesaiannya yaitu menerapkan salah satu teknik penyelesaian menggambar yang disebutkan di atas sesuai dengan alat gambar yang digunakan. Menggambar ilustrasi dapat juga dilakukan dengan cara langsung menggambarkan suatu obyek baik berdasarkan hasil pengamatan, ingatan, keinginan, atau berdasarkan cerita dan dilanjutkan dengan penyelesaiannya.

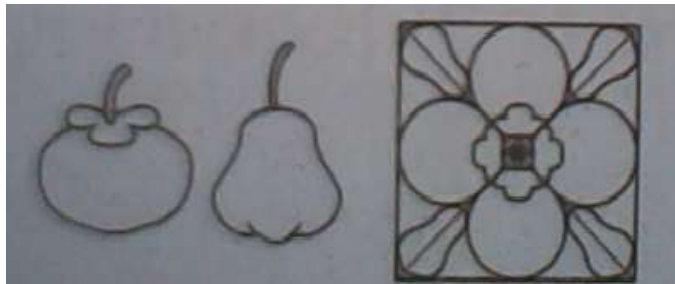
Teknik penyelesaian gambar ilustrasi yang dibuat di kertas antara lain; (1) teknik arsir, adalah cara menggambar dengan menggunakan arsir atau unsur garis yang terputus-putus, yang digoreskan secara teratur dan berulang-ulang, garis-garis saling menumpuk, digunakan untuk mewujudkan efek gelap terang, volume dan plastisitas. (2) teknik blok, adalah cara menggambar dengan memanfaatkan warna secara blok, tanpa menerapkan gradasi dan transisi sehingga terasa datar, bagian yang satu dengan yang lain pada suatu objek ditunjukkan dengan perbedaan warna. (3) teknik *scrapper board*, adalah cara menggambar dengan menggoreskan bentuk-bentuk garis yang arahnya mengikuti volume objek, garis-garis tidak saling menumpuk. (4) teknik *Out line*, adalah cara menggambar secara global, atau tidak detail dan hanya menggambar garis luarnya saja, sehingga



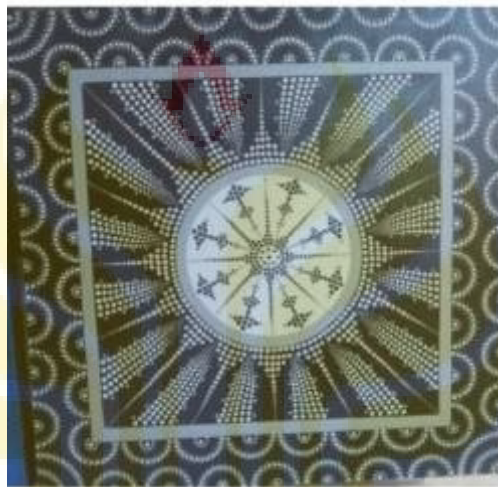
terkesan datar, karena tidak ada pengaturan gelap terang. (5) teknik *dot*, yaitu cara mewujudkan gambar dengan menyusun titik-titik sehingga membentuk suatu objek tertentu, kesan gelap dan terang ditentukan oleh jumlah titik dalam satu area, semakin banyak semakin kuat kesan gelap terang. (6) teknik goresan kuning, adalah cara menggambar dengan memanfaatkan tinta atau cat yang sengaja dibuat agak kering, sehingga warna-warna ketika digoreskan tidak merata, efek ini juga digunakan untuk membuat tekstur. (7) teknik *half tone*, cara menggambar yang memanfaatkan efek transisi warna dari terang ke gelap, dengan menggunakan tinta atau cat yang dibuat agak encer. (8) teknik *siluet*, adalah cara menggambar dengan mewujudkan warna tunggal yang solid atau pekat, biasanya warna hitam tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan warna lain, objek seolah-olah diambil dari posisi yang berlawanan dengan arah datangnya sinar, sehingga terkesan seperti bayangan.



Gambar 2.4 Teknik Arsir



Gambar 2.5 Teknik *Out Line*



Gambar 2.6 Teknik Dot



Gambar 2.7 Teknik Siluet

Berdasarkan uraian tersebut, maka pada penelitian ini akan menggunakan teknik arsir dalam menggambar ilustrasi. Alasan pemilihan teknik arsir dikarenakan teknik tersebut dirasa sesuai dengan kemampuan menggambar ilustrasi pada tingkat usia sekolah dasar.

## 2.2 Kajian Empiris

Penggunaan metode *Outdoor Study* dengan memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar merupakan suatu cara untuk memberikan pembelajaran kepada siswa agar dapat melakukan pengamatan langsung di luar kelas pada obyek yang akan dijadikan karya seni rupa khususnya pada materi menggambar ilustrasi. Terdapat beberapa penelitian yang mengkaji tentang pemanfaatan lingkungan alam, diantaranya yaitu:

Penelitian dengan jenis PTK yang dilakukan oleh Utami pada tahun 2014 mahasiswa PGSD Universitas Bengkulu dengan judul “Penerapan Metode *Outdoor Study* dengan Memanfaatkan Lingkungan sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran dan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V B SDN 20 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata skor observasi guru sebesar 39 dengan kriteria baik, pada siklus II meningkat sebesar 42,75 dengan kriteria baik. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata skor observasi siswa sebesar 39 dengan kriteria baik, pada siklus II meningkat sebesar 43,25 dengan kriteria baik. Hasil analisis ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 68,75% dengan nilai rata-rata 79,68 pada siklus II meningkat menjadi 90,625% dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 90,31. Pengamatan afektif pada siklus I dan siklus II meningkat setiap aspek, aspek menerima menunjukkan perolehan yang paling tinggi yaitu dari 35,92% ke 56,25% telah mencapai tingkat sangat baik (A). Begitu pula psikomotor siswa juga meningkat setiap aspek, aspek yang menunjukkan peningkatan paling tinggi yaitu aspek memanipulasi dari 28,125% ke 34,375% siswa telah mencapai tingkat sangat baik (A).

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 oleh Wara mahasiswa Universitas Lampung dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Outdoor Study* terhadap Hasil Belajar Geografi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) tidak ada perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pretest* siswa menggunakan metode *outdoor study* dengan konvensional, (2) ada perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *posttest* siswa menggunakan metode *outdoor study* dengan konvensional dimana nilai rerata *outdoor study* lebih besar dari rata-rata konvensional (3) ada perbedaan *n-Gain* hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode *outdoor study* dengan konvensional, dimana *n-Gain outdoor study* lebih besar dan termasuk dalam kriteria sedang.

Penelitian dengan jenis PTK yang dilakukan pada tahun 2012 oleh Dewanti Puti mahasiswa UMS dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA dengan Metode *Outdoor Study* pada Siswa Kelas IV SDN Wonorejo 01 Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Sebelum diberikan tindakan penelitian, hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM ( $\geq 70$ ) hanya 31,58%, setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 50% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,84%.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 oleh Firdaus mahasiswa UNNES dengan judul “Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Outdoor Study* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Demak Tahun 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat aktivitas siswa dinyatakan tinggi dengan nilai 17,85 sedangkan minat siswa terhadap pembelajaran *outdoor study* dinyatakan tinggi dengan nilai 76,31 dan rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang semula 67,94 meningkat menjadi

78,17 dengan persentase 77,14% setelah menggunakan metode *outdoor study* dalam pembelajaran IPS. Hasil belajar tersebut dapat dinyatakan tuntas dan terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 oleh Rohmatillah Dillah mahasiswa UNNES dengan judul “Keefektifan Metode *Outdoor Study* terhadap aktivitas dan Hasil Belajar Cuaca Kelas III MSI 14 dan 15 Medono Kota Pekalongan”. Hasil penelitian menunjukkan untuk uji hipotesis perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan uji *Independent Samples T-Test*, untuk aktivitas nilai  $t_{hitung}=5,415$  lebih besar dari  $t_{tabel}=1,994$  dan signifikansi  $0,000<0,05$  sementara untuk hasil belajar  $t_{hitung}=2,688$  lebih besar dari  $t_{tabel}=1,994$  dan signifikansi  $0,009<0,05$ , sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa antara yang menerapkan kegiatan pembelajaran secara *Outdoor Study* dengan pembelajaran secara konvensional. Hasil pengujian keefektifan metode *Outdoor Study* dengan menggunakan *pooled varian*, untuk aktivitas nilai  $t_{hitung}=5,581$  lebih besar dari  $t_{tabel}=1,994$  sementara untuk hasil belajar  $t_{hitung}=2,69$  lebih besar dari  $t_{tabel}=1,994$ , sehingga dapat disimpulkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang menerapkan metode *Outdoor Study* lebih baik daripada aktivitas dan hasil belajar yang menerapkan model konvensional.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2013 oleh Fendianto mahasiswa UIN Sunan Kalijaga dengan judul “Penerapan Metode *Outdoor Study* dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Tempel”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Outdoor Study* dapat diterapkan pada pembelajaran IPA Biologi materi Ekosistem pada siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Tempel. Metode *Outdoor Study* juga dapat meningkatkan minat dan

hasil belajar siswa kelas VII B semester II. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari masing-masing aspek minat yang meliputi aspek ketertarikan meningkat sebesar 1,68%, aspek rasa senang meningkat sebesar 1,55%, aspek kebutuhan meningkat sebesar 1,42%, dan aspek keingintahuan meningkat sebesar 1,16%. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai *Post-test* dari siklus I ke siklus II sebesar 10,65 dengan nilai *effect size* 0,59.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2014 oleh Styaningsih mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran di Luar Kelas (*Outdoor Study*) terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sains Kelas 5 di SDIT Abu Ja’far Munggur Karanganyar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Study*) berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sains kelas 5 SDIT Abu Ja’far Munggur Karanganyar dengan nilai *t* sebesar 2,570 dan signifikansi sebesar 0,013, serta sumbangan pengaruh metode pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Study*) terhadap prestasi belajar adalah 12,3%. Metode pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Study*) berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sains kelas 5 SDIT Abu Ja’far Munggur Karanganyar dengan nilai *t* sebesar 2,668 dan signifikansi 0,010, serta sumbangan pengaruh metode pembelajaran di luar kelas (*Outdoor Study*) terhadap motivasi belajar adalah 14,6%.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2016 oleh Fitroh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Efektifitas Metode *Outdoor Study* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Srumbung”. Hasil penelitian menunjukkan metode *Outdoor Study* efektif



untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Srumbung tahun ajaran 2015/2016. Efektivitas penggunaan metode *Outdoor Study* dalam meningkatkan hasil belajar IPS ditunjukkan dari hasil perhitungan ukuran efek  $d = 0,707$  ( $0,2 < d < 0,8$ ), yang termasuk kategori efek sedang.

Penelitian tahun 2010 oleh Vuslat Oguz dari Universitas Inonu Malatya di Turki dengan judul "*The Factors Influencing Childrens' Drawings*" yang menyatakan bahwa:

*Drawings are an important part of child's life. Children can describe their happiness, unhappiness, future dreams, past lives and continuing lives as they want through their drawings. The factors influencing children's drawings can be grouped under two main categories. They are: (1) the factors which are specific to child (species-specific readiness, maturation, age, intelligence, motivation, general state of arousal and anxiety, physiological state, prior experiences, individual differences, and child psychology) and (2) environmental factor (family, school, teacher, peer groups, socioeconomic and cultural status). Considering the fact that children's drawings are influenced by these inner and external factors and are crucial for child's life, the factors influencing children's drawings are investigated in detail and suggestions are made in this study.*

Penelitian tersebut menjelaskan bahwa gambar merupakan bagian penting dari kehidupan anak. Anak-anak bisa menggambarkan kebahagiaan, kesedihan, mimpi masa depan, kehidupan masa lalu mereka dan terus hidup seperti yang mereka inginkan melalui gambar mereka. Faktor-faktor yang mempengaruhi lukisan anak-anak dapat dikelompokkan dalam dua kategori diantaranya: (1) faktor-faktor yang spesifik untuk anak berupa: kesiapan, kematangan, usia, kecerdasan, motivasi, keadaan umum dan kecemasan, kondisi fisiologis, pengalaman sebelumnya, perbedaan individu dan anak psikologi); (2) faktor lingkungan (keluarga, sekolah, guru, kelompok sebaya, sosial ekonomi, dan status

budaya). Mengingat fakta bahwa gambar anak dipengaruhi dari faktor-faktor internal dan eksternal dan sangat penting bagi kehidupan anak.

Penelitian pada tahun 2013 oleh Leslie Rech dari Universitas Georgia di Amerika Serikat dengan judul “*Picturing Research: Drawing as visual methodology*” yang menyatakan bahwa:

*See arts based research as a tool to provoke investigation, representation, and disequilibrium. What is common to most approaches is the idea that the arts can articulate nuances in lived experience over which academic language may stutter. In Picturing Research, editors/authors Linda Theron, Claudia Mitchell, Ann Smith and Jean Stuart fluently illustrate ways in which drawing can be used as a research tool in a variety of qualitative methods. They focus on studies in which researchers use drawing as vehicle for participants to generate meaning or dialogue. With diverse backgrounds in education, language and literacy, visual methodology, educational psychology, and feminist literary theory, their approach is distinctively reflexive. In the introduction, the editors outline how they came to be involved with drawing as a visual.*

Penelitian tersebut menjelaskan bahwa seni penelitian berdasarkan sebagai alat untuk memprovokasi penyelidikan, representasi, dan ketidakseimbangan. Apa yang umum bagi sebagian besar pendekatan adalah gagasan bahwa seni dapat mengartikulasikan nuansa dalam pengalaman hidup di mana bahasa akademis mungkin gagap. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan cara di mana gambar dapat digunakan sebagai alat penelitian di berbagai metode kualitatif. Mereka fokus pada studi di mana penulis menggunakan gambar sebagai wahana bagi peserta untuk menghasilkan makna atau dialog. Dengan berbagai latar belakang pendidikan, bahasa dan tulisan, metodologi visual, psikologi pendidikan, dan teori sastra feminis, pendekatan mereka adalah khas refleksif. Dalam pendahuluan, para editor garis bagaimana mereka datang untuk terlibat dengan menggambar sebagai metodologi visual.



Penelitian-penelitian yang telah dikemukakan dan diuraikan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama menerapkan metode *Outdoor Study* (pembelajaran yang dilakukan di luar kelas). Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode *Outdoor Study* tersebut dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, minat siswa lebih besar ketika pembelajaran dengan menerapkan metode *Outdoor Study*. Namun, yang membedakan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini dilakukan pada tingkat Sekolah Dasar. Adapun materi pembelajaran seni rupa dalam penelitian ini yakni materi menggambar ilustrasi pada kelas V SD Negeri 1 Cikawung Kabupaten Banyumas.

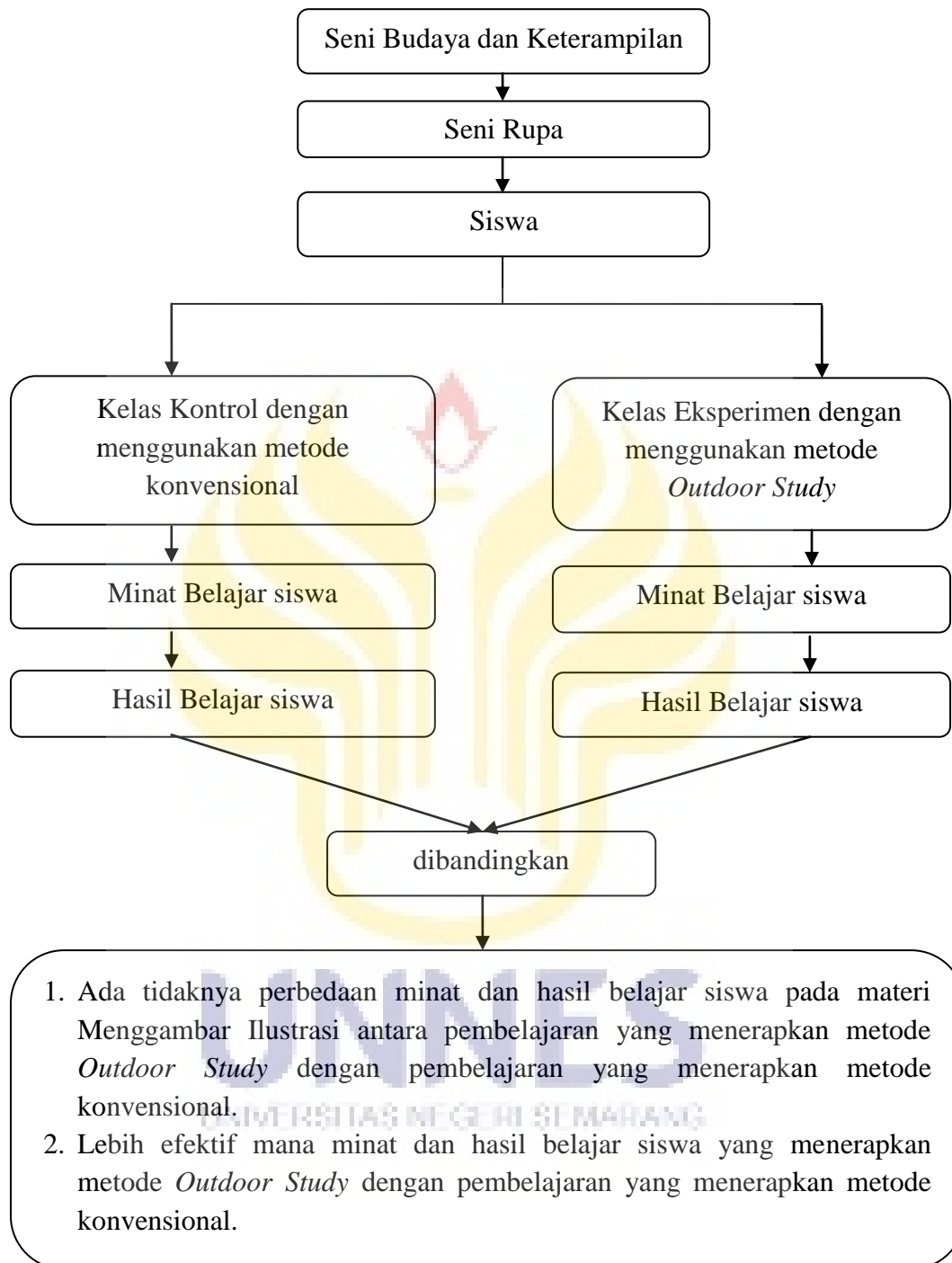
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pendidikan seni budaya keterampilan (SBK) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Melalui pendidikan seni siswa dapat mengembangkan potensi, mengasah kecerdasan, melatih daya kreativitas, dan pembentukan kepribadiannya. Pada penelitian ini akan membahas pembelajaran SBK yang berfokus pada bidang seni rupa.

Kegiatan menggambar pada umumnya adalah kegiatan yang banyak diminati oleh siswa SD. Menggambar merupakan suatu usaha untuk mengungkapkan dan mengkomunikasikan, ide/gagasan, gejala/perasaan, pikiran serta pengalaman dengan menggunakan jenis peralatan menggambar. Melalui kegiatan menggambar dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dapat mengoptimalkan masa keemasan ekspresi kreatif anak SD dengan menyuguhkan berbagai pengalaman belajar yang baru dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran menggambar ilustrasi.

Pembelajaran seni rupa materi menggambar ilustrasi lebih bersifat menggali kreativitas siswa. Namun yang sering terjadi justru kemonotonan dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti yang kita ketahui anak usia sekolah dasar seringkali menggambar apa yang bisa ia gambar sehingga hasil belajarnya kurang memuaskan. Kemonotonan yang dialami siswa tersebut dialami oleh siswa SD Negeri 1 Cikawung, hal tersebut disebabkan karena guru lebih sering melakukan pembelajaran didalam kelas daripada diluar kelas dan jarang menggunakan metode *Outdoor Study* dengan memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar khususnya dalam menggambar ilustrasi. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dari seorang guru untuk merancang dan merencanakan pembelajaran yang matang, sehingga pembelajaran akan menarik dan menyenangkan. Perencanaan yang matang dapat dilakukan dengan menerapkan metode *Outdoor Study* pada materi menggambar ilustrasi sehingga dalam proses maupun hasil kreasi siswa lebih baik (sesuai) dan optimal.

Penerapan metode *Outdoor Study* khususnya dengan memanfaatkan lingkungan alam pada materi menggambar ilustrasi membantu siswa untuk menggambar dengan visualisasi realisme (nyata) pada lingkungan yang ada untuk menuangkan ide/cerita dalam bentuk gambar ilustrasi. Maka, dengan menerapkan metode tersebut dirasa cocok pada proses pembelajaran materi menggambar ilustrasi apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang menerapkan metode konvensional. Oleh karena itu, penulis mengharapkan dengan menerapkan metode *Outdoor Study* serta memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar pada materi menggambar ilustrasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara optimal.



Gambar 2.8 Bagan Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

$H_{01}$  : Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa pada pembelajaran SBK bidang seni rupa materi Menggambar Ilustrasi antara pembelajaran yang menerapkan metode *Outdoor Study* dengan pembelajaran yang menerapkan metode konvensional.

$$H_{01} : \mu_1 = \mu_2$$

$H_{a1}$  : Terdapat perbedaan minat belajar siswa pada pembelajaran SBK bidang seni rupa materi Menggambar Ilustrasi antara pembelajaran yang menerapkan metode *Outdoor Study* dengan pembelajaran yang menerapkan metode konvensional.

$$H_{a1} : \mu_1 \neq \mu_2$$

$H_{02}$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBK bidang seni rupa materi Menggambar Ilustrasi antara pembelajaran yang menerapkan metode *Outdoor Study* dengan pembelajaran yang menerapkan metode konvensional.

$$H_{02} : \mu_1 = \mu_2$$

$H_{a2}$  : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBK bidang seni rupa materi Menggambar Ilustrasi antara pembelajaran yang menerapkan metode *Outdoor Study* dengan pembelajaran yang menerapkan metode konvensional.

$$H_{a2} : \mu_1 \neq \mu_2$$

$H_{03}$  : Penerapan metode *Outdoor Study* tidak lebih efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SBK bidang seni rupa materi Menggambar Ilustrasi.

$H_{03}$  :  $\mu_1 \leq \mu_2$

$H_{a3}$  : Penerapan metode *Outdoor Study* lebih efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SBK bidang seni rupa materi Menggambar Ilustrasi.

$H_{a3}$  :  $\mu_1 > \mu_2$

$H_{04}$  : Penerapan metode *Outdoor Study* tidak lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK bidang seni rupa materi Menggambar Ilustrasi.

$H_{04}$  :  $\mu_1 \leq \mu_2$

$H_{a4}$  : Penerapan metode *Outdoor Study* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK bidang seni rupa materi Menggambar Ilustrasi.

$H_{a4}$  :  $\mu_1 > \mu_2$

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

Pada bab 5 berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Simpulan diperoleh dari hasil analisis pada bab 4. Selanjutnya, saran dalam penelitian ini berupa saran bagi guru, siswa, sekolah, dinas terkait, dan peneliti lanjutan. Penjelasan mengenai simpulan dan saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Cikawung Kabupaten Banyumas dengan menggunakan kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Penelitian yang telah dilaksanakan mendapatkan data hasil penelitian. Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti pada kelas VA dan kelas VB SD Negeri 1 Cikawung Kabupaten Banyumas menunjukkan bahwa:

5.1.1 Hasil uji hipotesis mengenai perbedaan minat belajar dengan menggunakan uji t dengan teknik *Independent Sample T Test* pada program SPSS versi 21, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4.930$ . Berdasarkan penghitungan tersebut diperoleh  $4.930 > 2.014$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh adalah  $,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil

penghitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{01}$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan minat belajar pada siswa kelas V antara yang menggunakan metode *Outdoor Study* dengan metode konvensional.

- 5.1.2 Hasil uji hipotesis mengenai perbedaan hasil belajar dengan menggunakan uji t dengan teknik *Independent Sample T Test* pada program SPSS versi 21, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 6,121$ . Dari penghitungan tersebut diperoleh  $6,121 > 2,014$ . ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan data hasil penghitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{02}$  ditolak dan  $H_{a2}$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas V antara yang menerapkan metode *Outdoor Study* dengan metode konvensional.
- 5.1.3 Hasil uji hipotesis mengenai keefektifan metode *Outdoor Study* terhadap minat belajar siswa menggunakan uji teknik *One Sample T Test* dengan SPSS versi 21. Dari penghitungan tersebut diperoleh  $7,008 > 1,717$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh adalah  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil dari penghitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{03}$  ditolak dan  $H_{a3}$  diterima. Artinya, penerapan metode *Outdoor Study* dalam pembelajaran lebih efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi dengan metode konvensional.
- 5.1.4 Hasil uji hipotesis mengenai keefektifan metode *Outdoor Study* terhadap hasil belajar siswa menggunakan uji teknik *One Sample T Test* dengan SPSS versi 21. Berdasarkan penghitungan tersebut diperoleh  $10,377 > 1,717$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh  $0,000 < 0,05$ .

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{04}$  ditolak dan  $H_{a4}$  diterima. Artinya, penerapan metode *Outdoor Study* dalam pembelajaran lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi dengan metode konvensional.

## 5.2 Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Outdoor Study* efektif terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada kelas V mata pelajaran SBK materi menggambar ilustrasi. Berdasarkan simpulan tersebut, maka saran yang dapat diberikan penulis diantaranya adalah sebagai berikut.

### 5.2.1 Bagi Guru

- (1) Guru SD hendaknya mencoba untuk menerapkan metode *Outdoor Study* dalam proses pembelajaran di kelas khususnya dalam pelajaran SBK. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang membuktikan bahwa metode ini dapat membuat minat dan hasil belajar siswa lebih tinggi.
- (2) Sebelum menerapkan metode *Outdoor Study*, hendaknya guru memahami komponen metode *Outdoor Study* dan merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan baik sehingga dapat berlangsung sesuai harapan.
- (3) Guru lebih kreatif dalam memancing daya imajinasi siswa, yang tujuannya untuk menumbuhkan daya kreatifitas siswa dalam menggambar ilustrasi.
- (4) Guru menjelaskan tata cara pelaksanaan metode *Outdoor Study* secara lebih jelas dan rinci, agar siswa lebih paham dalam menjalankannya.



- (5) Guru lebih teliti dalam membimbing kegiatan siswa dalam menggambar ilustrasi pada setiap prosesnya. Mengingat bahwa metode *Outdoor Study* memberikan keleluasaan kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk menungkan ide kreatifitasnya terhadap objek gambar yang diamatinya.
- (6) Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode *Outdoor Study*, guru mampu melakukan pengkondisian pada saat siswa di luar kelas ketika kegiatan telah selesai.
- (7) Guru mampu memprediksi dengan baik untuk kendala-kendala yang akan terjadi saat melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas.

### **5.2.2 Bagi Sekolah**

- (1) Kepala Sekolah memberikan motivasi berupa *reward* kepada guru yang menerapkan metode yang lebih kreatif dan inovatif pada setiap pembelajaran SBK.
- (2) Kepala sekolah melakukan pengawasan berkala terhadap metode pembelajaran yang diterapkan guru di kelas, sehingga guru benar-benar menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dikelas.
- (3) Kepala Sekolah memberikan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Misalnya berupa peralatan menggambar yang lengkap dan memadai serta menambah fasilitas yang ada di sekolah berupa taman misalnya, agar dapat dijadikan sebagai objek gambar siswa.

### **5.2.3 Bagi Siswa**

- (1) Siswa harus lebih berani lagi dalam mengembangkan ide dan imajinasinya masing-masing untuk menciptakan karya yang kreatif.

- (2) Siswa lebih meningkatkan keberanian dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada dan lebih meningkatkan kemampuan menggambar agar bisa menuangkan ide kreatifitasnya berdasarkan objek gambar berdasarkan pengamatan siswa.
- (3) Dengan adanya penerapan metode *Outdoor Study*, sebaiknya dimanfaatkan dengan baik oleh para siswa untuk lebih mengekspresikan ide dan imajinasi dirinya dalam menggambar.

#### **5.2.4 Bagi Peneliti**

Bagi semua pihak yang berkompeten diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini, baik sebagai penelitian lanjutan maupun penelitian baru tentang metode *Outdoor Study* dengan memanfaatkan lingkungan alam di sekitar sekolah pada materi menggambar ilustrasi dengan memperhatikan kemungkinan kelemahan-kelemahan yang ada dalam penelitian ini. Harapannya, penelitian lanjutan ataupun penelitian baru tentang metode *Outdoor Study* yang dilaksanakan agar keefektifan metode ini dapat lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bahari, Nooryan. 2014. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data*. Jakarta: FKM UI. Online <http://www.spssindonesia.com/2014/02/download-ebook-spss-gratis.html>. [Diakses pada 13 Januari 2017]
- Daryanto. 2013. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Dillah, Rohmatillah Maghfirotur Isy. 2015. *Keefektifan Metode Outdoor Study terhadap aktivitas dan Hasil Belajar Cuaca Kelas III MSI 14 dan 15 Medono Kota Pekalongan*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/21581/1/1401411227-s.pdf> pada tanggal 17 Maret 2017.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fendianto, Ari. 2013. *Penerapan Metode Outdoor Study dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Tempel*. Skripsi: UIN Sunan Kalijaga. Diakses dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/12100/> pada tanggal 17 Maret 2017.
- Ferdinand, Augusty. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Terbuka.
- Firdaus, Ariesta Shinta. 2015. *Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Outdoor Study pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Demak Tahun 2014/2015*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/21626/1/3201411072-S.pdf> pada tanggal 17 Maret 2017.

- Fitroh, Hasna Umul. 2016. *Efektifitas Metode Outdoor Study dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Srumbung*. Jurnal. Diakses dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/socialstudies/article/view/4093/3746> pada tanggal 17 Maret 2107.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lisdayeni, Sri. dkk. 2015. *Penerapan Metode Outdoor Study dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa*. Tesis: Universitas Lampung. Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=372902&val=7226&title=PENERAPAN%20METODE%20OUTDOOR%20STUDY%20DALAM%20MENINGKATKAN%20MINAT%20BELAJAR%20DAN%20KETERAMPILAN%20SOSIAL%20SISWA> pada tanggal 17 Maret 2017.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munib, Achmad. dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Muharam, dan Warti Sundriyati. 1993. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Oguz, Vuslat. 2010. *The Factors Influencing childrens' drawings*. *International Journal of Education and Art*. 2/10: Vol. 3003 No. 3007. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/271615512\\_The\\_factors\\_influencing\\_childrens'\\_drawings](https://www.researchgate.net/publication/271615512_The_factors_influencing_childrens'_drawings). pada 13 Januari 2017.
- Pamadhi, Hajar. 2010. *Pendidikan Seni di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi. 2011. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Permendiknas No 41 tahun 2007, tentang Standar Proses.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 tahun 2005 tentang BSNP.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Puti, Dewanti Rahmah. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA dengan Metode Outdoor Study pada Siswa Kelas IV SDN Wonorejo 01 Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses dari [http://eprints.ums.ac.id/19143/24/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/19143/24/NASKAH_PUBLIKASI.pdf) pada tanggal 17 Maret 2017.

- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Rech, L. 2010. *Picturing research: A review essay of Theron, L, Mitchell, C., dkk. Picturing research: Drawing as visual methodology*. Rotterdam: *International Journal of Education & the Arts*. Volume 14 Review 6. Diakses dari <http://www.ijea.org/v14r6> pada 13 Januari 2017.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Styaningsih, Feti. 2014. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran di Luar Kelas (Outdoor Study) terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sains Kelas 5 di SDIT Abu Ja'far Munggur Karanganyar*. Skripsi: UIN Sunan Kalijaga. Diakses dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/13619/1/BAB%20I,%20V,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf> pada tanggal 17 Maret 2017.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Rosdakarya.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumiati dan Asra. 2012. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suryosubroto. 2010. *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Sobandi, Bandi. 2007. *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Taufik, Agus. dkk. 2012. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Tim Abdi Guru. 2007. *Kreasi Seni Budaya dan Keterampilan untuk SD kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Thoifah, I'anut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Trihendradi. 2013. *Step By Step IBM SPSS 21 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang No 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohamad. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, Selvi Ayu. 2014. *Penerapan Metode Outdoor Study dengan Memanfaatkan Lingkungan sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran dan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V B SDN 20 Kota Bengkulu*. Skripsi: Universitas Bengkulu. Diakses dari <http://repository.unib.ac.id/8875/1/I,II,III,II-14-sel.FK.pdf> pada tanggal 17 Maret 2017.
- Vera, Adelia. 2012. *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Wara, Hamda. 2015. *Penerapan Metode Pembelajaran Outdoor Study terhadap Hasil Belajar Geografi*. Jurnal. Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=372858&val=1568&title=PENERAPAN%20METODE%20PEMBELAJARAN%20OUTDOOR%20STUDY%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR%20GEOGRAFI> pada tanggal 17 Maret 2017.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Yoni, Acep dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Yunanto, Sri Joko. 2005. *Sumber Belajar Anak Cerdas*. Jakarta: PT Grasindo.