



**KEEFEKTIFAN METODE *OUTDOOR LEARNING*  
TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
GAMBAR IMAJINATIF  
PADA SISWA KELAS III SD N PETARANGAN  
KECAMATAN KEMRANJEN  
KABUPATEN BANYUMAS**

**Skripsi**

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

oleh  
Septi Indriyani  
1401413234

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

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

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



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Tempat : Tegal

Tanggal : 23 Mei 2017

Pembimbing 1,



Moh. Fathurrahman, S. Pd., M. Sn.

NIP 19770725 200801 1 008

Pembimbing 2,



Drs. Teguh Supriyanto, M. Pd.

NIP 19611018 198803 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Metode Outdoor Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Gambar Imajinatif pada siswa kelas III SD N Petarangan Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas* oleh Septi Indriyani 1401413234, telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada 30 Mei 2017.

### PANITIA UJIAN



Sekretaris



Drs. Utoyo, M.Pd.

19620619 198703 1 001

Penguji utama



Ika Ratnaningrum, S. Pd., M. Pd.

NIP 19820814 200801 2 008

Penguji Anggota 1



Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd.

19611018 198803 1 002

Penguji Anggota 2



Moh. Fathurrahman, S. Pd., M. Sn.

19770725 200801 1 008

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

1. Bakat terbentuk dalam gelombang kesunyian, watak terbentuk dalam riak kehidupan (Goethe).
2. Adalah sebuah tantangan bagaimana berpolitik sebagai suatu seni merealisasikan apa yang tak mungkin menjadi mungkin (Hillary Clinton).
3. Usaha tidak akan mengkhianati hasil (Penulis).

### **Persembahan**

Untuk Ibu Suliyah, Bapak Amirudin,  
Kakak Wiwit Wulandari, Adik Mekar  
Pamuji Rahayu, dan Syamsul Ma'arif.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Metode *Outdoor Learning* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Gambar Imajinatif pada Siswa Kelas III SD N Petarangan Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas”. 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, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah mengizinkan dan mendukung penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah mempermudah administrasi dalam penyusunan skripsi.
5. Moh. Fathurrahman S. Pd., M. Sn. dan Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd., dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing,

mengarahkan, menyemangati, menyarankan, dan memotivasi penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

6. Para dosen UPP Tegal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
7. Para staf TU UPP Tegal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam hal administrasi.
8. Kepala Sekolah, Guru dan semua staf pengajar di SD N Petarangan dan SD N Bengkelung Kabupaten Banyumas.
9. Siswa kelas III A dan III B SD N Petarangan yang telah menjadi subjek penelitian, serta siswa kelas III SD N Bengkelung yang telah menjadi subjek dalam uji coba instrumen penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa UPP Tegal yang telah mendukung kelancaran pembuatan skripsi ini

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi peneliti sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Tegal, Mei 2017

Penulis

## ABSTRAK

Indriyani, Septi. 2017. *Keefektifan Metode Outdoor Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Gambar Imajinatif pada Siswa Kelas III SD N Petarangan Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Moh. Fathurrahman S. Pd., M. Sn., II. Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd.

**Kata Kunci:** Gambar Imajinatif, Hasil Belajar, Kreativitas, *Outdoor Learning*.

Pendidikan seni sudah seharusnya diajarkan sejak usia dini pada anak-anak. Pembelajaran seni di sekolah dasar terdapat pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Pada umumnya, dalam pembelajaran SBK guru masih menerapkan pembelajaran konvensional, sehingga berdampak pada kreativitas dan hasil belajar siswa. Pembelajaran melalui metode *outdoor learning* dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengoptimalkan kreativitas dan hasil belajar siswa, karena dapat menghadirkan suasana belajar baru bagi siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan metode *outdoor learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III SD pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif.

Jenis Penelitian ini yaitu penelitian eksperimen kuantitatif. Populasi penelitian ini yaitu 51 siswa kelas III SD N Petarangan. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, observasi, wawancara tidak terstruktur, angket, dan tes berupa tes unjuk kerja. Teknik analisis data berupa analisis deskripsi data, uji prasyarat analisis, dan analisis tahap akhir (uji hipotesis).

Berdasarkan data penelitian, diperoleh persentase kreativitas siswa kelas eksperimen sebesar 71,34% dan kelas kontrol sebesar 67,15%. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 85 dan kelas kontrol sebesar 80,80. Hipotesis pada penelitian ini terdiri dari hipotesis perbedaan, keefektifan, dan hubungan. Berdasarkan penghitungan statistik, pada hipotesis perbedaan dengan taraf signifikansi 0,05 kreativitas siswa diperoleh 0,045. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan kreativitas siswa ( $0,045 < 0,05$ ). Nilai signifikansi hasil belajar yang diperoleh sebanyak 0,014. Hal tersebut menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara yang menerapkan metode *outdoor learning* dengan yang menerapkan metode konvensional. Uji keefektifan dilakukan dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Diketahui nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,060 dan nilai  $t_{hitung}$  pada kreativitas sebesar 2,446. Nilai  $t_{hitung}$  hasil belajar sebanyak 3,569. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa lebih tinggi pada kelas yang menerapkan metode *outdoor learning*. Analisis uji hubungan kreativitas dan hasil belajar diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 9,7739 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,708, sehingga ada hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan hasil belajar siswa ( $9,7739 > 1,708$ ). Berdasarkan hasil penelitian, maka metode *outdoor learning* sesuai jika diterapkan dalam pembelajaran SBK materi gambar imajinatif pada kelas III SD.



# 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 Bagan .....	x
Daftar Diagram.....	xi
Daftar Lampiran .....	xvii
Bab	
1       PENDAHULUAN	
1.1     Latar Belakang.....	1
1.2     Identifikasi Masalah .....	10
1.3     Pembatasan Masalah.....	10
1.4     Paradigma Penelitian.....	11
1.5     Perumusan Masalah.....	12
1.6     Tujuan Penelitian .....	12
1.6.1   Tujuan Umum.....	12
1.6.2   Tujuan Khusus .....	13
1.7     Manfaat Penelitian .....	13
1.7.1   Manfaat Teoritis .....	14
1.7.2   Manfaat Praktis .....	14
2       KAJIAN PUSTAKA	
2.1     Kajian Teori.....	16
2.1.1   Belajar.....	16

2.1.2	Pembelajaran .....	18
2.1.3	Hasil Belajar .....	20
2.1.4	Kreativitas .....	24
2.1.5	Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan .....	28
2.1.6	Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar.....	30
2.1.7	Perkembangan Seni Rupa Anak .....	36
2.1.8	Metode Pembelajaran .....	42
2.1.9	Metode <i>Outdoor Learning</i> .....	43
2.1.10	Metode Pembelajaran dalam Seni Rupa.....	49
2.1.11	Gambar Imajinatif.....	50
2.1	Kajian Empiris.....	52
2.2	Kerangka Berpikir .....	63
2.3	Hipotesis .....	65
3	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian .....	68
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian .....	70
3.2.1	Waktu Penelitian .....	70
3.2.2	Tempat Penelitian .....	71
3.3	Variabel Penelitian .....	71
3.3.1	Variabel Bebas.....	72
3.3.2	Variabel Terikat.....	72
3.4	Definisi Operasional Variabel .....	72
3.4.1	Variabel Metode <i>Outdoor Learning</i> .....	72
3.4.2	Variabel Kreativitas.....	73
3.4.3	Variabel Hasil Belajar .....	73
3.5	Populasi dan Sampel.....	74
3.5.1	Populasi .....	74
3.5.2	Sampel .....	74
3.6	Data Penelitian.....	75
3.6.1	Jenis Data.....	75
3.6.2	Sumber Data .....	76

3.6.3	Data Dokumen.....	76
3.7	Teknik Pengumpulan Data .....	77
3.7.1	Wawancara .....	77
3.7.2	Observasi .....	78
3.7.3	Dokumentasi.....	78
3.7.4	Angket .....	78
3.7.5	Tes .....	79
3.8	Instrumen Penelitian .....	79
3.8.1	Pedoman Wawancara .....	80
3.8.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	80
3.8.3	Lembar Pengamatan Metode Pembelajaran .....	81
3.8.4	Angket Kreativitas.....	81
3.8.5	Instrumen Tes Unjuk Kerja .....	82
3.8.6	Rubrik.....	88
3.9	Teknik Analisis Data .....	88
3.9.1	Analisis Deskriptif Data .....	88
3.9.2	Uji Prasyarat Analisis .....	90
3.9.3	Analisis Akhir Data Hasil Penelitian (Pengujian Hipotesis).....	91
4	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	94
4.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian.....	96
4.2.1	Analisis Deskriptif Variabel Metode <i>Outdoor Learning</i> .....	97
4.2.2	Analisis Deskriptif Variabel Kreativitas Siswa.....	97
4.2.3	Analisis Deskriptif Variabel Hasil Belajar .....	104
4.3	Uji Prasyarat Analisis .....	107
4.3.1	Uji Normalitas .....	107
4.3.2	Uji Homogenitas.....	108
4.4	Uji Hipotesis .....	110
4.4.1	Hipotesis Pertama .....	111
4.4.2	Hipotesis Kedua .....	112
4.4.3	Hipotesis Ketiga .....	114

4.4.4	Hipotesis Keempat.....	16
4.4.5	Hipotesis Kelima .....	118
4.5	Pembahasan .....	120
4.5.1	Perbedaan Kreativitas Siswa dengan Menerapkan Metode <i>Outdoor Learning</i> .....	120
4.5.2	Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode <i>Outdoor Learning</i> .....	126
4.5.3	Keefektifan Metode <i>Outdoor Learning</i> terhadap Kreativitas.....	127
4.5.4	Keefektifan Metode <i>Outdoor Learning</i> terhadap Hasil Belajar .....	128
4.5.5	Hubungan Kreativitas dan Hasil Belajar Pembelajaran <i>Outdoor Learning</i> .....	129
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan .....	132
5.2	Saran .....	134
	Daftar Pustaka .....	136
	Lampiran .....	140

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1	Penskoran Angket Berdasarkan Skala <i>Likert</i> ..... 82
3.2	Indikator Tes Unjuk Kerja ..... 82
3.3	Hasil Uji Validitas Tes Unjuk Kerja ..... 85
3.4	Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas Siswa ..... 85
3.5	Hasil Uji Reliabilitas Tes Unjuk Kerja ..... 87
3.6	Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas Siswa ..... 87
3.7	Interpretasi Koefisien Nilai $r$ ..... 93
4.1	Kondisi Objek Penelitian Berdasarkan Umur dan Jenis Kelamin ..... 95
4.2	Deskripsi Data Variabel Kreativitas Siswa ..... 97
4.3	Nilai Indeks Indikator Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen ..... 100
4.4	Nilai Indeks Indikator Kreativitas Siswa Kelas Kontrol ..... 101
4.5	Tabel Kriteria <i>Three Box Method</i> ..... 103
4.6	Nilai Dimensi Indikator Kreativitas Kelas Eksperimen ..... 103
4.7	Nilai Dimensi Indikator Kreativitas Kelas Kontrol ..... 104
4.8	Deskripsi Data Tes Awal ..... 105
4.9	Frekuensi Data Tes Awal ..... 105
4.10	Deskripsi Data Tes Akhir ..... 106
4.11	Frekuensi Data Tes Akhir ..... 107
4.12	Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas ..... 108
4.13	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa ..... 108
4.14	Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Angket Kreativitas Belajar Siswa ... 109
4.15	Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa ..... 109
4.16	Hasil Uji Perbedaan Kreativitas Siswa ..... 112
4.17	Uji Keefektifan Kreativitas Siswa ..... 114
4.18	Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar ..... 116
4.19	Uji Keefektifan Hasil Belajar Siswa ..... 117
4.20	Uji Hubungan Kreativitas dan Hasil Belajar ..... 119

4.21	Perbandingan Skor Kreativitas dan Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	130
4.22	Perbandingan Skor Kreativitas dan Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	130

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan		Halaman
1.1	Paradigma Penelitian .....	11
2.1	Kerangka Berpikir.....	64
3.1	Desain Penelitian .....	69

## **DAFTAR DIAGRAM**

4.1	Nilai Indeks Indikator Kreativitas Kelas Eksperimen .....	101
4.2	Nilai Indeks Indikator Kreativitas Kelas Kontrol.....	103

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran

Halaman



1.	Pedoman Wawancara.....	140
2.	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	141
3.	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....	142
4.	Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba .....	143
5.	Program Semester Tahun 2016/2017 .....	144
6.	Silabus Pembelajaran SBK .....	146
7.	Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	148
8.	Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	152
9.	RPP Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	156
10.	RPP Pembelajaran Kelas Kontrol.....	175
11.	Kisi-kisi Soal Tes Unjuk Kerja (Uji Coba) .....	194
12.	Soal Tes Unjuk Kerja (Uji Coba) .....	195
13.	Rubrik Pedoman Penilaian .....	196
14.	Kisi-kisi Angket Kreativitas (Uji Coba).....	198
15.	Angket Kreativitas (Uji Coba).....	199
16.	Validitas Logis Soal Tes Unjuk Kerja oleh Penilai Ahli 1 .....	204
17.	Validitas Logis Soal Tes Unjuk Kerja oleh Penilai Ahli 2.....	205
18.	Validitas Logis Angket Kreativitas Siswa oleh Penilai Ahli 1 .....	206
19.	Validitas Logis Angket Kreativitas Siswa oleh Penilai Ahli 2.....	212
20.	Rekapitulasi Skor Hasil Tes Unjuk Kerja (Uji Coba) .....	218
21.	Rekapitulasi Skor Angket Kreativitas (Uji Coba) .....	219
22.	Hasil Uji Validitas Tes Unjuk Kerja.....	223
23.	Hasil Uji Reliabilitas Tes Unjuk Kerja.....	224
24.	Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas .....	225
25.	Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas .....	227
26.	Kisi-kisi Soal Tes Unjuk Kerja.....	229
27.	Soal Tes Unjuk Kerja.....	230
28.	Kisi-kisi Angket Kreativitas .....	231
29.	Angket Kreativitas .....	232
30.	Lembar Pengamatan Metode <i>Outdoor Learning</i> .....	235
31.	Lembar Pengamatan Pembelajaran Konvensional .....	243

32.	Rekapitulasi Data Awal Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	250
33.	Rekapitulasi Data Awal Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	251
34.	Rekapitulasi Angket Kreativitas Kelas Eksperimen.....	252
35.	Rekapitulasi Angket Kreativitas Kelas Kontrol .....	254
36.	Rekapitulasi Data Akhir Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	256
37.	Rekapitulasi Data Akhir Kelas Kontrol.....	257
38.	Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Instrumen .....	258
39.	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian di Kelas Eksperimen.....	259
40.	Dokumentasi Pelaksanaan di Kelas Kontrol .....	260
41.	Dokumentasi Hasil Gambar Siswa Kelas Eksperimen.....	261
42.	Dokumentasi Hasil Gambar Siswa Kelas Kontrol.....	262
43.	Penghitungan Manual Uji T.....	263
44.	Surat Ijin Penelitian dari Lembaga PGSD UPP Tegal.....	264
45.	Surat Ijin Penelitian dari KESBANGPOL.....	265
46.	Surat Ijin Penelitian dari BAPPEDA .....	266
47.	Surat Ijin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	267
48.	Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba.....	268
49.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	269
50.	Surat Keterangan Telah Melakukan Wawancara dan Observasi.....	270

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan akan dibahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan paradigma penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Uraiannya sebagai berikut:

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan yang ada juga ikut berkembang yang ditandai dengan munculnya teori-teori baru yang kemudian disusul dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Hal tersebut memengaruhi perkembangan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya yaitu bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi manusia. Melalui pendidikan seseorang akan memiliki kemampuan dan kepribadian yang terus berkembang, karena proses pendidikan tersebut dijalani sepanjang hayat. Proses pendidikan sepanjang hayat menurut Sadulloh (2015: 62), manusia adalah makhluk yang tumbuh dan berkembang, Ia ingin mencapai suatu kehidupan yang optimal, kehidupan yang lebih baik secara optimal, selama manusia berusaha untuk meningkatkan kehidupannya, dalam meningkatkan dan mengembangkan kepribadiannya serta kemampuan dan keterampilannya, secara sadar atau tidak sadar, selama itulah pendidikan masih berjalan terus.

Semua negara berlomba-lomba dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan

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

Pendidikan tidak hanya dilakukan di lingkungan sekolah, namun juga bisa dilakukan di lingkungan masyarakat dan keluarga. Di dalam setiap kegiatan pendidikan, hampir selalu melibatkan unsur-unsur yang terkait di dalamnya. Menurut Munib dkk (2012: 38), unsur-unsur yang dimaksud adalah siswa, pendidik, tujuan, isi pendidikan, metode, dan lingkungan. Unsur-unsur pendidikan tersebut saling berkaitan dan menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan, misalnya apabila tidak ada siswa, maka pendidikan tidak akan berjalan karena tidak ada *input* yang menjadi sasaran penting pendidikan. Oleh karena itu, unsur-unsur dalam pendidikan harus tetap ada dan saling melengkapi, serta disusun sedemikian rupa, agar sesuai dengan perkembangan zaman dan mampu mencapai tujuan pendidikan nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab 1 Pasal 1 Ayat 2 menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan

perubahan zaman". Undang-Undang yang sama, pada Bab 2 Pasal 3 menjelaskan fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional, yang berbunyi

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.

Selain di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional juga disebutkan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke empat yang menyatakan "... untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Republik Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia ...". Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan tersebut, pemerintah mendirikan jenjang-jenjang pendidikan.

Jenjang pendidikan merupakan tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat-tingkat perkembangan siswa, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan. Jenjang pendidikan dapat ditempuh melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Jalur pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang ditempuh melalui sekolah yang berjenjang mulai dari pendidikan dasar, menengah, sampai pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilakukan secara terstruktur dan berjenjang, serta pendidikan informal adalah pendidikan yang diperoleh melalui pendidikan keluarga dan lingkungan.

Pemerintah melakukan berbagai terobosan sebagai upaya untuk meningkatkan pendidikan nasional, agar sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman, sehingga pendidikan yang diterapkan di sekolah tidak hanya berupa pemberian informasi, pengetahuan-pengetahuan objektif, teknologi, serta teori yang harus dipahami, namun juga ada pembelajaran seni yang diajarkan mulai pendidikan sejak dini. Pembelajaran seni yang diajarkan di jenjang pendidikan tidak lepas dari aspek budaya yang terintegrasi dalam muatan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Pendidikan seni diberikan di sekolah-sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap perkembangan siswa. Namun sangat disayangkan, fakta di lapangan membuktikan bahwa pembelajaran seni yang diterapkan di sekolah-sekolah dianggap kurang penting, bahkan seringkali dikesampingkan daripada mata pelajaran lainnya, padahal seni merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui pembelajaran seni, peserta didik akan dikenalkan dengan nilai estetika dan menjadi ruang tersendiri untuk siswa berkarya dengan bebas.

Susanto (2016: 263) menyebutkan bahwa pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, visual, *spasial*, moral, emosional, musikal, logik, kinestetik, linguistik, matematis, dan kecerdasan naturalis. Pembelajaran seni yang diajarkan di sekolah dasar seringkali tidak tepat sasaran, karena pada kenyataannya guru sekolah dasar kurang menguasai bidang seni yang disebabkan pendidikan guru tersebut bukan berasal dari bidang seni.

Keterbatasan pengetahuan guru tentang seni menjadi hambatan tersendiri dalam membelajarkan seni kepada siswa, namun hal tersebut seharusnya tidak menjadikan guru untuk mengesampingkan pengetahuan mengenai seni dengan mata pelajaran lainnya. Silabus pembelajaran SBK di sekolah dasar mempunyai beberapa standar kompetensi yang terbagi menjadi seni rupa, seni musik, dan seni tari yang harus disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan agar bisa diterima dengan baik oleh siswa, untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang harus dikuasai oleh para pendidik.

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan siswa mencapai tujuan yang dikuasai di akhir kegiatan belajar (Uno dan Mohamad 2013: 5). Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran terdiri dari metode, teknik, dan prosedur yang mampu menjamin siswa benar-benar akan dapat mencapai tujuan akhir kegiatan pembelajaran. Metode dan teknik pembelajaran memiliki makna yang berbeda. Penggunaan metode pembelajaran dibutuhkan teknik agar pembelajaran dapat berjalan efektif, aktif, dan siswa lebih kreatif. Ketika guru menyampaikan materi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, guru membutuhkan metode yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Setiap akan menyampaikan materi pembelajaran, seorang guru harus bisa merancang metode apa yang cocok digunakan dalam menyampaikan suatu materi.

Pendidikan seni rupa yang diajarkan di sekolah dasar mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa

lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya. Oleh sebab itu, guru harus dituntut untuk berpikir kreatif dalam membina kreativitas siswa. Kreativitas bisa diartikan dengan kemampuan mencipta, menanggapi persoalan, mudah menyesuaikan diri dalam setiap situasi, memiliki keaslian (kepribadian) serta memiliki kemampuan berpikir secara menyeluruh (Pekerti 2007: 10.8). Setiap siswa memiliki cara berpikir kreatif yang berbeda dengan siswa lain bergantung pada bagaimana dia berpikir dan apa yang sedang dipikirkan.

Materi seni rupa yang diajarkan di sekolah dasar sangat membutuhkan kreativitas siswa. Pada kelas III terdapat beberapa Standar Kompetensi dalam bidang seni rupa, salah satunya yaitu mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Seorang siswa cenderung tidak bisa menyembunyikan ekspresi apa yang sedang dia rasakan dan apa yang dia pikirkan, namun terkadang siswa tersebut merasa tidak berani dan malu mengekspresikan perasaannya. Ketika mengajarkan seni rupa, seorang guru membutuhkan metode yang efektif, agar dapat membuat siswa berpikir kreatif. Pada materi gambar imajinatif yang ada di kelas III, siswa dituntut untuk menciptakan gambar imajinatif, namun pengetahuan siswa yang kurang mengenai gambar imajinatif menyebabkan siswa sulit untuk membedakan menggambar bebas dengan menggambar imajinatif. Oleh karena itu, guru harus memberikan pemahaman dan contoh terlebih dahulu kepada siswa mengenai gambar imajinatif. Guru harus membimbing siswa untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya, misalnya dengan memberikan contoh sederhana mengenai karya seni yang akan diajarkan.



Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jumat, 7 Januari 2017 dengan guru kelas III SD N Petarangan, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran seni rupa khususnya menggambar, guru hanya memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk berkreasi sendiri, terutama dalam menciptakan karya gambar tanpa menuntun siswa untuk berpikir kreatif, sehingga hasil karya yang diciptakan oleh siswa hampir seragam. Hal tersebut terjadi, karena kurangnya kreativitas yang dimiliki oleh siswa dan ketidakmampuan guru dalam mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki siswa secara optimal.

Hasil wawancara lebih lanjut yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III bahwa dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional yang dirasa kurang sesuai jika dilakukan secara terus-menerus, hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Susanto (2016: 5) menjelaskan secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Ketercapaian hasil belajar siswa dilihat dari seberapa besar tujuan pembelajaran tercapai dan dikuasai oleh siswa. Untuk mengetahui apakah hasil belajar tercapai atau belum, dibutuhkan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi berasal dari kata *evaluation* yang berarti menilai (tetapi dilakukan dengan mengukur terlebih dahulu). Definisi mengukur menurut Arikunto (2013: 3), adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran, pengukuran bersifat kuantitatif. Guru bertanggung jawab atas pemberian nilai dan ketercapaian tujuan

pembelajaran. Seorang guru harus dibekali dengan ilmu evaluasi pembelajaran dan guru harus tahu apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari atau belum sesuai dengan tujuan yang dirumuskan.

Sebelum menilai hasil belajar, guru harus mengetahui pengertian dari belajar itu sendiri. Menurut Hamalik (2013: 27), “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Berdasarkan pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil tujuan”. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penugasan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya. Hamalik (2013: 27) juga menegaskan “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (afektif), dan keterampilan (prikomotorik). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan”.

Di sekolah dasar, siswa belajar mengenai berbagai mata pelajaran, termasuk belajar mengenai seni. Pembelajaran seni rupa di sekolah pada umumnya dilakukan di dalam kelas, hal tersebut sebenarnya baik dilakukan, namun terkadang di dalam kelas tersebut siswa merasa bosan dan jenuh dengan suasana di dalam kelas. Rasa bosan yang dirasakan siswa dapat menghambat kreativitas siswa dalam menciptakan suatu karya, serta menghambat proses

pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan solusi dalam mengatasi kebosanan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, beberapa penelitian terdahulu dengan topik yang sama, diantaranya: penelitian yang dilakukan oleh Dillah dari Universitas Negeri Semarang pada tahun 2015 dengan judul “Keefektifan Metode *Outdoor Study* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Cuaca Kelas III MSI 14 dan 15 Medono Kota Pekalongan”, menunjukkan bahwa hasil belajar dan aktivitas siswa yang menerapkan pembelajaran diluar kelas lebih baik daripada yang menerapkan model konvensional dan dilakukan di dalam kelas. Penelitian lain dilakukan oleh Wati dari Universitas Muria Kudus pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan *Outdoor Learning* dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD 1 Rahwatu Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus”. Penelitian tersebut membahas mengenai pembelajaran *outdoor learning* dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA kelas IV SD, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *outdoor learning* dengan memanfaatkan lingkungan sekitar dapat mengembangkan ketuntasan belajar dan meningkatkan aktivitas, serta hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran di luar kelas (*outdoor learning*) yang diterapkan dalam pembelajaran seni rupa di kelas III untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dengan judul penelitian “Keefektifan pembelajaran metode

*outdoor learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar gambar imajinatif pada siswa kelas III SD N Petarangan Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada dalam pembelajaran SBK khususnya bidang seni rupa sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran seni dianggap tidak terlalu penting dibandingkan dengan mata pelajaran lain.
- (2) Guru kurang menguasai pengetahuan dasar mengenai seni.
- (3) Pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung monoton, karena guru masih menggunakan metode konvensional.
- (4) Kurangnya kreativitas siswa dalam menciptakan karya gambar, sehingga hasil pembelajaran oleh siswa hampir seragam antara siswa satu dengan siswa lain.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

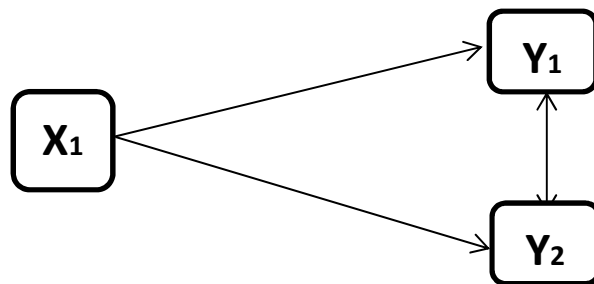
Masalah peneliti teridentifikasi masih terlalu luas, sehingga perlu pembatasan masalah untuk menghindari kesalahpahaman maksud tujuan penelitian. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran seni rupa menggunakan metode *outdoor learning* untuk menciptakan suasana pembelajaran baru.
- (2) Variabel yang diteliti yaitu kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III SD N Petarangan Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.

- (3) Materi pembelajaran seni rupa yang akan diteliti yaitu gambar imajinatif pada kelas III SD semester 2.
- (4) Hasil belajar yang diteliti yaitu pada ranah psikomotor melalui gambar imajinatif.
- (5) Subjek penelitian yaitu siswa kelas III SD N Petarangan Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.

#### 1.4 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian menurut Sugiyono (2016: 65), adalah pola hubungan antara variabel yang akan diteliti. Pada penelitian ini model hubungan yang diteliti adalah hubungan variabel ganda dengan dua variabel dependen. Lebih jelasnya, paradigma penelitian ini digambarkan melalui bagan sebagai berikut:



Bagan 1.1 Paradigma Penelitian

Keterangan:

$X_1$  : Metode *Outdoor Learning*

$Y_1$  : Kreativitas

$Y_2$  : Hasil Belajar

## 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan paradigma penelitian tersebut, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif pada kelas III antara yang menerapkan metode pembelajaran *outdoor learning* dengan yang belajar di dalam kelas (konvensional)?
- (2) Apakah metode *outdoor learning* efektif terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif pada kelas III?
- (3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif pada kelas III antara yang menerapkan metode *outdoor learning* dengan yang belajar di dalam kelas (konvensional)?
- (4) Apakah metode *outdoor learning* efektif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif pada kelas III?
- (5) Apakah terdapat hubungan antara kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran gambar imajinatif di kelas III?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini meliputi tujuan umum dan tujuan khusus.

### 1.6.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsi keefektifan pembelajaran dengan metode *outdoor learning* terhadap kreativitas

dan hasil belajar siswa dalam materi gambar imajinatif pada kelas III SD N Petarangan Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas.

### **1.6.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya perbedaan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif pada kelas III antara yang menerapkan metode pembelajaran *outdoor learning* dengan yang belajar di dalam kelas (konvensional).
- (2) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif pada kelas III antara yang menerapkan metode pembelajaran *outdoor learning* dengan pembelajaran di dalam kelas (konvensional).
- (3) Menganalisis dan mendeskripsi apakah metode *outdoor learning* efektif terhadap kreativitas siswa kelas III pada materi gambar imajinatif..
- (4) Menganalisis dan mendeskripsi apakah metode *outdoor learning* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi gambar imajinatif.
- (5) Menganalisis dan mendeskripsi apakah terdapat hubungan antara kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran gambar imajinatif di kelas III.

### **1.7 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

### **1.7.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

- (1) Sebagai bahan alternatif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBK khususnya materi gambar imajinatif melalui pembelajaran dengan metode *outdoor learning*.
- (2) Memberi acuan terhadap peneliti lain untuk melakukan penelitian dengan variabel yang sama, secara mendalam dan komprehensif.

### **1.7.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti.

#### ***1.7.2.1 Bagi Guru***

Manfaat penelitian ini bagi guru, meliputi:

- (1) Memberi gambaran dan inspirasi tentang pembelajaran dengan menggunakan metode *outdoor learning*.
- (2) Memberikan masukan kepada guru agar dalam melaksanakan pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa khususnya dalam mempelajari materi gambar imajinatif.

#### ***1.7.2.2 Bagi Siswa***

Manfaat penelitian ini bagi siswa, meliputi:

- (1) Memberikan pengalaman belajar bagi siswa dalam mempelajari gambar imajinatif melalui pembelajaran dengan metode *outdoor learning*.
- (2) Mengembangkan kreativitas siswa dalam menciptakan gambar imajinatif.



- (3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi gambar imajinatif.

#### ***1.7.2.3 Bagi Sekolah***

Manfaat penelitian ini bagi sekolah, meliputi:

- (1) Memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain.
- (2) Memberikan informasi bagi sekolah untuk dapat membantu dan meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa kelas III SD.
- (3) Meningkatnya mutu pendidikan dalam bidang seni rupa kelas III SD.

#### ***1.7.2.4 Bagi Peneliti***

Manfaat penelitian ini bagi peneliti, meliputi:

- (1) Menambah wawasan peneliti mengenai pembelajaran menggunakan metode *outdoor learning* pada materi gambar imajinatif.
- (2) Memberikan pengalaman dan bekal kepada peneliti untuk diterapkan kelak di kemudian hari pada siswa dalam pembelajaran.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bagian ini dijelaskan tentang kajian teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Uraianya sebagai berikut:

#### **2.1 Kajian Teori**

Pada landasan teori akan dijelaskan beberapa teori yang berhubungan dengan penelitian, yaitu: belajar, pembelajaran, hasil belajar, kreativitas, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, perkembangan seni rupa anak, metode pembelajaran, metode *outdoor learning*, metode pembelajaran dalam seni rupa, dan gambar imajinatif. Berikut ini merupakan penjabaran tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

##### **2.1.1 Belajar**

Segala aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu tidak lepas dari kegiatan belajar. Belajar merupakan proses yang selalu ada dalam kehidupan manusia selama manusia itu masih hidup. Melalui belajar, manusia akan tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih matang. Istilah belajar sudah dikenal secara luas, namun masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda. Menurut Gagne (1989) dalam Susanto (2016: 1), “Belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Belajar menurut Hardiani dan Puspitasari (2012: 4), “Perubahan

tingkah laku seseorang akibat pengalaman yang berasal dari lingkungan”. Definisi lain tentang belajar menurut Aunurrahman (2013: 35), “Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”. Pengertian lain mengenai belajar juga disampaikan oleh Siregar dan Nara (2014: 3) yang menyatakan “Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat yang ditandai dengan perubahan tingkah laku”.

Menurut Syah (2009: 68), “Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses kognitif”. Slameto (2013: 2) mendefinisikan belajar ialah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dan interaksi dengan lingkungannya.

Ditinjau segi konteks sekolah, seorang anak dikatakan telah belajar apabila perubahan-perubahan yang terjadi pada anak sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sekolah dan masyarakat. Jadi, terhadap hal yang bersifat negatif dan tidak sesuai dengan kebutuhan sekolah dan masyarakat, tidak dapat dikatakan belajar walaupun diperoleh dari latihan atau pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku individu.

Perubahan tingkah laku tersebut sesuai dengan kebutuhan sekolah dan masyarakat karena proses pengalaman yang terjadi pada masing-masing individu.

### **2.1.2 Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan bagian dari suatu proses belajar. Siregar dan Nara (2014: 12) menyebutkan bahwa pembelajaran sebagai usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Definisi lain menurut Gagne dan Briggs (1979) dalam Uno dan Mohamad (2013: 144), mengartikan pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Ahli lain mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Hardini dan Puspitasari 2012: 10). Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas, yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM) (Susanto 2016: 18).

Guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi-potensi siswa secara optimal dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar yang benar, agar aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah pada upaya peningkatan potensi siswa secara komprehensif. Davies (1991) dalam Aunurrahman (2013: 113-4), menyebutkan beberapa hal yang dapat menjadikan kerangka dasar bagi penerapan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran, yaitu:

- (1) Hal apapun yang dipelajari siswa, siswa harus mempelajari sendiri. Tidak seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut.
- (2) Setiap siswa belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
- (3) Seorang siswa belajar lebih banyak bilamana setiap langkah segera diberikan penguatan (*reinforcement*).
- (4) Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan siswa belajar secara lebih berarti.
- (5) Apabila siswa diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka siswa lebih termotivasi untuk belajar, dan akan belajar, serta mengingat lebih baik.

Prinsip belajar menunjuk pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru, agar terjadi proses belajar siswa, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai hasil yang dilakukan. Prinsip-prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh guru, agar siswa dapat berperan aktif di dalam proses pembelajaran.

Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran akan membantu guru dalam terwujudnya tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Sementara bagi siswa, prinsip-prinsip pembelajaran akan membantu tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Beberapa prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran menurut Annurrahman (2013: 114-36), yaitu: prinsip perhatian dan motivasi, prinsip transfer dan retensi, prinsip keaktifan, prinsip keterlibatan langsung, prinsip pengulangan, prinsip tantangan, prinsip balikan dan penguatan, dan prinsip perbedaan individual.

Penerapan prinsip-prinsip belajar terimplementasi di dalam model dan metode pembelajaran yang dikembangkan guru. Oleh sebab itu, ketika menyusun rencana pembelajaran, di samping menentukan metode pembelajaran, guru juga sebaiknya mengkaji prinsip-prinsip belajar secara cermat, agar seluruh aktivitas pembelajaran siswa dapat mendukung tujuan pembelajaran.

Pendapat para ahli mengenai pembelajaran pada intinya sama. Jadi, simpulannya yaitu pembelajaran merupakan proses belajar yang dilaksanakan oleh seseorang (guru) kepada pembelajar (siswa) untuk mencapai tujuan kurikulum dengan memperhatikan prinsip-prinsip belajar.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Bagian ini akan dibahas mengenai pengertian belajar, macam-macam hasil belajar, dan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar.

#### ***2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar***

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar,

pengertian tersebut hampir sama dengan pendapat dari Aunurrahman (2013: 37) yang menyatakan bahwa hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Susanto (2016: 5) menyederhanakan pengertian hasil belajar siswa menjadi suatu kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar yang ditandai dengan perubahan-perubahan tingkah laku.

### ***2.1.3.2 Macam-macam Hasil Belajar***

Hasil belajar siswa dalam suatu mata pelajaran meliputi tiga ranah, yaitu pemahaman konsep (kognitif), sikap siswa (afektif), dan keterampilan proses (psikomotor).

#### **2.1.3.2.1 Pemahaman Konsep (Kognitif)**

Pemahaman konsep menurut Bloom (1979) dalam Susanto (2016: 6), diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang dilakukan. Guru dapat melakukan evaluasi produk untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep. Aspek penilaian kognitif menurut Rifa'i dan Anni (2012: 70-1), terdiri dari pengetahuan,

pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian yang mengacu pada kemampuan membuat keputusan. Winkel (2007) dalam Susanto (2016: 8) menyatakan bahwa melalui penilaian produk, dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan instruksional telah tercapai, semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa.

#### 2.1.3.2.2 Keterampilan Sikap (Afektif)

Keterampilan sikap tidak hanya berorientasi pada mental siswa, melainkan mencakup respon fisik siswa. Menurut Sardiman (1996) dalam Susanto (2016: 11), “Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya, baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang”. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, Azwar (1998) dalam Susanto (2016: 10) mengungkapkan tentang struktur sikap yang terdiri atas tiga komponen, yaitu: kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh pemilik sikap. Komponen afektif meliputi perasaan yang menyangkut emosional, sedangkan konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

#### 2.1.3.2.3 Keterampilan Proses (Psikomotor)

Usman dan Setiawati (1993) dalam Susanto (2016: 9) mengemukakan bahwa “Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai



penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa". Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerjasama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan. Indrawati (1993) dalam Susanto (2016: 9) menyebutkan ada enam aspek keterampilan proses, meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen.

#### 2.1.3.2.4 Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Pendapat Wasliman (2007) dalam Susanto (2016: 12), hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor yang berasal dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Wasliman (2007) dalam Susanto (2016: 12) juga berpendapat bahwa sekolah merupakan salah satu faktor utama yang ikut menentukan hasil belajar siswa, karena semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Pendapat ahli mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi seseorang yang dipengaruhi oleh beberapa

faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang mencakup tiga ranah dalam hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### **2.1.4 Kreativitas**

Pada bagian ini akan dibahas mengenai pengertian kreativitas, kreativitas seni, ciri-ciri anak kreatif, dan faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas anak.

##### ***2.1.4.1 Pengertian Kreativitas***

Kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta, yang selanjutnya diartikan: (1) kelancaran menanggapi suatu masalah, ide, dan materi; (2) mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi; (3) memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang lain daripada yang lainnya; dan (4) mampu berpikir secara integral, mampu menghubungkan satu dengan yang lain (Sumanto 2006: 36). Kreativitas menurut Uno dan Mohamad (2013: 13), “Kemampuan untuk membuat atau menciptakan hal-hal baru atau kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada”. Torrance (1969) dalam Susanto (2016: 101) mendefinisikan kreativitas sebagai proses dalam memahami sebuah masalah, mencari solusi yang mungkin, menarik hipotesis, menguji dan mengevaluasi, serta mengomunikasikan hasilnya kepada orang lain.

Setiap pemahaman tentang kreativitas disesuaikan dengan latar belakang pengkajian kreativitas itu sendiri. Tidak ada satu definisi umum yang dapat mewakili seluruhnya. Pada intinya, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Susanto 2016: 99).

Berdasarkan beberapa definisi yang telah disebutkan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

#### ***2.1.4.2 Kreativitas Seni***

Kreativitas seni sangatlah penting diberikan sejak usia dini, agar anak bisa mengetahui bakat-bakat yang dimiliki dalam dirinya. Pengembangan kreativitas seni rupa pada anak memiliki tujuan agar anak dapat mengungkapkan perasaan dan pikirannya serta berimajinasi tentang diri dan lingkungannya. Pembelajaran seni pada anak dapat menggunakan cara yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik anak.

Menurut Munandar (2012: 45), setiap orang memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Melalui kreativitas seni, seseorang akan menghasilkan karya-karya seni yang berbeda dengan karya lain pada umumnya. Namun, penilaian karya tidak ditinjau dari kriteria komponen eksternal estetik saja, seperti kualitas, warna, bentuk dan hubungannya. Pertumbuhan anak pun terlibat. Jadi, penilaian tidak diarahkan pada unsur desain dari karya siswa, bukan pada karya kreatifnya, tetapi pada siswa. Karya akhir merupakan penunjang proses kreatif (Muharam dan Sundaryati 1993: 68).

Dilihat dari ungkapan seni rupa, usia anak-anak umumnya menampilkan bentuk karya dengan ciri bebas, unik dan kreatif, goresan spontanitas, ekspresif sejalan dengan gaya gambar, periodisasi perkembangan menggambar dan kesan ruang gambar yang diubahnya (Sumanto 2006: 28).

Berdasarkan pendapat tersebut, kreativitas seni yang dimiliki seseorang berbeda dengan orang lain, bergantung pada bakat dan kadar kreatifnya, sehingga hasil karya yang diciptakan setiap orang juga berbeda-beda.

#### **2.1.4.3 Ciri-ciri Anak Kreatif**

Ciri-ciri anak yang kreatif menurut Susanto (2016: 102), dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. Pertama, dalam aspek kognitif, ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau divergen, yang ditandai dengan beberapa keterampilan, seperti: keterampilan berpikir lancar (*fluency*), berikir luwes/fleksibel (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), keterampilan merinci (*elaboration*), dan keterampilan menilai (*evaluation*).

Kedua dalam aspek afektif, ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, yang ditandai dengan berbagai perasaan tertentu, seperti: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif/fantasi, merasa tertantang pada kemajemukan, sifat berani mengambil risiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan menonjol dalam satu bidang seni.

Diknas (2007) dalam Susanto (2016: 102-3), menyebutkan indikator siswa yang memiliki kreativitas, yaitu: (1) memiliki rasa ingin tahu besar; (2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; (3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; (4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; (5) mempunyai dan menghargai rasa keindahan; (6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain; (7)

memiliki rasa humor tinggi; (8) mempunyai daya imajinasi yang kuat; (9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); (10) dapat bekerja sendiri; (11) senang mencoba hal baru; serta (12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Sumanto (2006: 37) berpendapat mengenai anak yang kreatif memiliki ciri-ciri kemampuan berpikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan/tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Munandar (2012: 36-7) mengemukakan pandangan di Indonesia tentang ciri-ciri pribadi yang kreatif dan ciri-ciri yang diinginkan pendidik pada anak memiliki 10 ciri-ciri menurut pakar psikologi adalah sebagai berikut: imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dan berpikir, melit, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil risiko, serta berani dalam pendirian dan keyakinan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut mengenai ciri-ciri kreatif, dapat disimpulkan bahwa anak yang kreatif memiliki sikap berpikir yang kritis dan menyukai tantangan, serta memiliki keyakinan yang tetap dalam pendiriannya. Hal tersebut memunculkan rasa ingin tahu siswa terhadap hal-hal yang baru ditemuinya.

#### ***2.1.4.4 Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas Anak***

Pengembangan kreativitas di sekolah dasar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Sumanto (2006: 39-40)

menyebutkan faktor pendorong dalam meningkatkan kreativitas anak, antara lain: (1) penciptaan lingkungan yang merangsang belajar kreatif dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghindari kebosanan siswa terhadap materi pelajaran dan (2) mengajukan pertanyaan, dalam hal ini guru harus mempunyai keterampilan dalam teknik bertanya, namun pertanyaan tersebut harus berupa pertanyaan yang dapat menuntun anak untuk berpikir kritis dan kreatif.

Hurlock (1999) dalam Susanto (2016: 104) menawarkan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu: waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif, cara mendidik anak, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Selain faktor pendorong dalam pengembangan kreativitas anak, Amabile (1989) dalam Munandar (2012: 223-5) mengemukakan beberapa faktor penghambat kreativitas anak, di antaranya: evaluasi, hadiah, persaingan (kompetisi), dan lingkungan yang membatasi.

Pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kreativitas siswa terdapat faktor pendorong dan penghambat. Faktor pendorong dan penghambat kreativitas siswa dipengaruhi oleh lingkungan dimana siswa tersebut tumbuh, kesempatan dalam memperoleh pengetahuan, serta perlakuan yang diberikan kepada siswa.

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

Pembelajaran seni budaya dan keterampilan, pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Aspek budaya dalam mata pelajaran SBK

tidak dibahas secara tersendiri, tetapi terintegrasi dengan seni. Oleh karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Susanto (2016: 264-5) berpendapat bahwa pembelajaran SBK sebagai salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah merupakan salah satu pelajaran yang membantu mengembangkan jasmani dan rohani siswa, untuk membentuk kepribadian dan menyiapkan manusia yang memiliki nilai estetis dan memahami perkembangan seni budaya nasional. Pembelajaran SBK di sekolah bukan sekedar proses upaya transformasi pengetahuan seni dan budaya serta keterampilan, tetapi perlu diupayakan pengembangan sikap secara aktif, kritis, dan kreatif.

Mata pelajaran SBK menurut Susanto (2016: 265-6) bertujuan agar siswa 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; serta (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan, baik dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Pamadhi dkk (2014: 10.7-17) berpendapat bahwa adanya pembelajaran seni di sekolah dasar memiliki manfaat sebagai berikut: (1) seni rupa sebagai bahasa visual; (2) seni membantu pertumbuhan mental; (3) seni rupa membantu belajar bidang yang lain; dan (4) seni sebagai media bermain.

Bakat yang dimiliki oleh siswa tidak terbatas pada satu keahlian. Jika bakat tersebut dikembangkan bisa menjadi lebih dari dua keahlian yang saling berkaitan (Uno dan Mohamad 2013: 241). Pembelajaran SBK di sekolah dasar dapat membantu siswa dalam mengembangkan bakat seni yang dimiliki siswa.

Berdasarkan uraian dan pendapat ahli mengenai pembelajaran SBK di sekolah dasar, pada intinya pembelajaran SBK merupakan upaya untuk mengenalkan nilai budaya dan keindahan pada siswa yang dimasukkan dalam kurikulum sekolah untuk membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan mengenai seni, mengembangkan kepribadian, dan bakat yang dimilikinya.

### **2.1.6 Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar**

Pada bagian ini, akan dibahas mengenai pengertian seni rupa, karakteristik siswa sekolah dasar, pendidikan seni rupa di sekolah dasar, dan tujuan pembelajaran seni rupa.

#### ***2.1.6.1 Pengertian Seni Rupa***

Menurut Muharam dan Sundariyati (1992/1993: 8), “Hakikat seni rupa adalah ungkapan gagasan, perasaan, emosi dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk karya dua dan tiga matra”. Sumanto (2006: 7) berpendapat bahwa seni rupa merupakan cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indra mata.

Salam (2001) dalam Sumanto (2006:7) mendefinisikan seni rupa sebagai kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume, dan ruang. Bentuk dan jenis kegiatan cipta seni rupa tersebut perwujudannya tidak hanya berupa gambar, lukisan, patung, dan karya cetak saja. Seni rupa juga berupa benda terapan, seperti perabot rumah tangga, seni reklame visual, asesoris, dan benda lainnya. Pamadhi dkk (2014: 1.29) mengartikan seni rupa sebagai karya seni yang sifatnya permanen. Artinya seni itu dapat dinikmati kapanpun tanpa harus mempertimbangkan waktu.



Berdasarkan fungsi/tujuan penciptaannya, karya seni rupa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan. Seni rupa murni adalah jenis seni rupa yang dalam penciptaannya lebih mengutamakan ungkapan ide/gagasan, perasaan nilai estetik-artistik dan tidak dimaksudkan sebagai benda fungsional praktis. Seni rupa terapan adalah jenis karya seni rupa yang dalam proses penciptaannya lebih mempertimbangkan nilai fungsi/kegunaan praktis dan segi keindahan bentuknya (Sumanto 2006: 8).

Definisi seni rupa dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa seni rupa merupakan salah satu cabang seni. Seni rupa dapat dinikmati keindahannya dari unsur rupa dan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya.

#### ***2.1.6.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar***

Pemahaman terhadap karakteristik siswa dilakukan sebelum proses pembelajaran. Karakteristik dan perilaku yang diperoleh siswa sebelum mengikuti pembelajaran baru, umumnya akan memengaruhi kesiapan belajar dan cara-cara siswa belajar (Rifa'i dan Anni 2012: 30). Mengacu pada teori penahapan perkembangan kognitif Piaget (1950) dalam Susanto (2013: 78-9), dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun).

Usia 7-11 tahun, anak mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang, ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak; (2) anak mulai berpikir secara operasional, yakni anak mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, anak

juga mampu memahami tentang peristiwa-peristiwa yang konkret; (3) anak dapat menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasi benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya; (4) anak mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat; dan (5) anak mampu memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, pendek, lebar, luas, sempit, ringan, dan berat.

Masa usia sekolah dasar (sekitar 6-12 tahun), merupakan tahapan perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini, dapat menentukan karakter anak pada saat dewasa nanti. Oleh karena itu, guru harus memahami karakteristik anak didiknya. karakteristik anak sekolah dasar secara umum, meliputi: (1) mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri; (2) mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang; (3) mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru; (4) mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan; (5) mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi; dan (6) mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak lainnya.

Karakteristik siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh tingkat usia yang juga memengaruhi perkembangan dari siswa. Berdasarkan pendapat ahli tersebut.

Masa perkembangan pada usia sekolah dasar sangat penting dan fundamental. Oleh karena itu, guru harus memahami karakteristik setiap siswanya.

### ***2.1.6.3 Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar***

Pendidikan seni rupa untuk siswa SD merupakan upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan (Sumanto 2006: 20). Perkembangan pendidikan seni menunjukkan bahwa fungsi seni dari waktu ke waktu mengalami perubahan tertentu yang harus dipahami oleh siswa. Hal tersebut memberikan pembelajaran seni rupa yang memiliki fungsi didik dalam pendidikan di SD yang harus diketahui. Fungsi didik dalam pembelajaran seni rupa menurut Sumanto (2006: 21-2), yaitu:

- (1) Sebagai media ekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran, melalui berbagai bentuk aktivitas seni secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan anak.
- (2) Sebagai media komunikasi, yaitu aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak untuk menyampaikan sesuatu/berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karyanya.
- (3) Sebagai media bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain. Cara bermain kreatif dapat membuat kegiatan seni rupa sebagai bagian dari kehidupan yang menyenangkannya. Seni rupa sebagai media bermain akan bermanfaat untuk memberikan liburan yang bernilai edukatif, karena melalui bermain itulah siswa belajar.

- (4) Sebagai media pengembangan bakat seni, hal ini didasarkan bahwa semua anak mempunyai potensi/bakat yang harus diberikan kesempatan sejak awal untuk dipupuk/dikembangkan melalui aktivitas seni rupa dan kerajinan tangan sesuai kemampuannya. Meskipun kadar potensi/bakat setiap siswa berbeda dan juga berhubungan secara tidak langsung dengan kecerdasannya.
- (5) Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki siswa untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa. siswa yang cerdas, cakap kemampuan pikirnya dapat menjadi pemicu munculnya daya kreativitas seni. Dengan kecerdasan (kecerdasan emosional) yang dimilikinya akan dapat digunakan untuk melakukan aktivitas seni dengan cepat, lancar dan tepat, serta mudah untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya.
- (6) Sebagai media untuk memperoleh pengalaman estetis, 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 siswa.

Fungsi pendidikan seni rupa hakikatnya adalah sebagai sarana untuk membentuk kepribadian (cipta, rasa, karsa) secara utuh dan bermakna, melalui kegiatan praktik berolah seni rupa yang sesuai dengan potensi, kompetensi pribadi, dan kepekaan daya apresiasi siswa. Menurut Salam (2001) dalam Sumanto (2006: 22), manfaat pendidikan seni rupa bagi siswa SD yaitu: (1)

memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan dirinya sendiri, (2) mengembangkan potensi kreatif siswa, (3) mempertajam kepekaan siswa akan nilai-nilai keindahan, (4) memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengenal bahan, alat serta teknik berkarya seni rupa, dan (5) untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Pendapat ahli tersebut mengenai pendidikan seni rupa dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni rupa merupakan upaya pemberian pemahaman mengenai segala hal dalam seni rupa. Pemahaman tersebut meliputi semua bentuk kegiatan tentang aktivitas fisik, pikir, keterampilan, kreativitas, dan cita rasa keindahan.

#### ***2.1.6.4 Tujuan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar***

Hakikat belajar seni rupa mengutamakan beraktifitas mencipta, menuangkan ide, imajinasi sebagai pembinaan cipta (Pamadhi dkk 2014: 10.19). Nilai-nilai dan pentingnya pendidikan seni rupa terdapat pada sasaran dan tujuan pendidikan seni rupa. Adapun tujuan pendidikan seni rupa di sekolah dasar menurut Muharam dan Sundariyati (1992/1993: 25), antara lain: mengembangkan bakat seni dan sensitivitas, pengembangan persepsi, pengembangan apresiasi, kreativitas, pengembangan ekspresi anak, dan pengembangan pengalaman visual estetis.

Pengalaman estetis menjadi sasaran utama dari pendidikan seni. Faktor utama dalam berkarya adalah menghubungkan sejumlah aspek artistik untuk mewujudkan keseluruhannya. Kegiatan dalam mewujudkan karya ada ketergantungan pada penilaian estetis, sehingga pengalaman estetis terdapat pada

kegiatan berkarya. Kepekaan terhadap penilaian karya seni juga berlandaskan pengalaman estetis dalam berapresiasi. Ilmu pengetahuan seni dalam pengkajian sejarah, berkaitan dengan menjelaskan karya seni, bagaimana karya itu dibuat juga berkaitan dengan penilaian estetis. Demikian pula pada kreativitas, kegiatan ini ada kaitannya dengan kegiatan berkarya, penilaian estetis akan melahirkan karya-karya unik.

Pamadhi dkk (2014: 10.7) menyebutkan tujuan dari belajar seni rupa, diantaranya: seni rupa sebagai bahan visual, seni membantu pertumbuhan mental, seni rupa membantu belajar bidang yang lain, dan seni rupa sebagai media bermain. Seni rupa merupakan salah satu ajaran yang diberikan sekolah dengan tujuan untuk pengembangan kemampuan visual dalam memberikan pengalaman estetis. Pengalaman visual estetis adalah ranah unik dalam pendidikan seni, yang menjadi dasar dari hampir seluruh objek pendidikan seni rupa. Melalui pembelajaran seni rupa, siswa dapat mengembangkan kemampuan visual yang dimilikinya.

### **2.1.7 Perkembangan Seni Rupa Anak**

Pembahasan seni rupa anak, tidak lepas dari pembahasan perkembangan anak pada umumnya. Membahas perkembangan anak berarti membahas perkembangan jasmani dan rohani anak. Perkembangan jasmani berarti tumbuhnya atau bertambahnya ukuran badan dan berat badan. Perkembangan rohani artinya tumbuhnya kemampuan akal, perasaan dan keberanian. Anak menjadi dewasa karena proses perkembangan tersebut. Muharam dan Sundariyati

(1992/1993: 33) berpendapat bahwa evolusi perkembangan anak pada garis besarnya akan berlaku sama bagi setiap anak. Perkembangan berjalan terus menerus melalui fase-fase dan adakalanya mengalami krisis pada waktu tertentu. Apabila ada perbedaan perkembangan, maka penyebabnya adalah pembawaan, pengalaman-pengalaman dalam lingkungan perjalanan hidup, faktor kepercayaan atau agama, iklim sosial, dan ekonomi.

Ada suatu masa dimana suatu fungsi dari diri anak demikian baik perkembangannya, sehingga anak tersebut memiliki kepekaan yang tinggi, ini disebut masa peka dalam psikologi perkembangan (Sundariyati dan Muharam 1992/1993: 33). Pada masa ini, anak harus diberi kesempatan untuk dilayani sebaik-baiknya, karena masa peka itu bagi setiap individu hanya satu kali datangnya. Perkembangan seni siswa dapat diketahui dari gambar-gambar yang dihasilkan sesuai dengan periode-periode yang dilaluinya. Gambar yang dihasilkan oleh seorang anak memiliki perkembangan yang dibagi menjadi beberapa periode. Perkembangan gambar anak menurut Muharam dan Sundariyati (1992/1993: 36-50) dibagi dalam lima periode sebagai berikut:

#### ***2.1.7.1 Masa Mencoreng (Usia 2-4 tahun)***

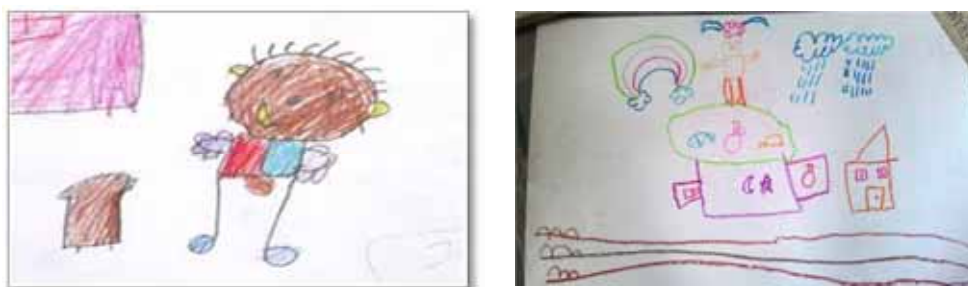
Anak belum dapat mengendalikan gerakan tangannya. Hasil goresan tidak menentu, sehingga berubahlah goresannya menjadi beraneka ragam bentuk, dari goresan yang berupa garis-garis panjang, garis-garis pendek yang tidak menentu arahnya dan diulang-ulang, hingga berkembang menjadi bentuk benang kusut. Berikut ini merupakan contoh gambar anak pada masa mencoreng.



Gambar 2.1 Masa Mencoreng

### 2.1.7.2 Masa Pra-bagan (Usia 4-7 tahun)

Anak mulai dapat mengendalikan tangannya dalam menciptakan karya gambar pada masa ini. Garis yang dihasilkan oleh anak mulai teratur dan tidak corang-coreng lagi, serta sudah bisa membuat garis lurus dengan baik. Anak mulai membandingkan karyanya dengan objek yang dilihat. Kemudian menggambar bentuk-bentuk yang ada di sekitarnya. Umumnya, anak-anak usia empat tahun telah dapat membuat bentuk-bentuk yang bisa dikenal, meskipun kadang-kadang masih susah untuk menetapkan gambar yang dibuatnya. Berikut ini merupakan contoh gambar anak pada masa pra-bagan.



Gambar 2. 2 Masa Pra-bagan

### 2.1.7.3 Masa Bagan (Usia 7-9 tahun)

Bagan adalah konsep tentang bentuk dasar dari suatu objek final. Pengamatan anak bertambah teliti. Dia tahu hubungan alam sekitarnya dengan dirinya. Gambar tampak lebih kaku daripada periode sebelumnya. Anak mulai



mengorganisasi dan menghubungkan lingkungannya. Tampaknya mulai ada struktur pada gambar, pemikiran-pemikiran abstraknya disadarkan pada simbol-simbol. Kadang-kadang ada usaha untuk mencontoh karya orang lain. Berikut ini merupakan contoh gambar anak pada masa bagan.



Gambar 2.3 Masa Bagan

#### ***2.1.7.4 Masa Permulaan Realisme (Usia 9-11 tahun)***

Anak membentuk kelompok-kelompok sebaya pada masa ini. Anak menyadari bahwa ia merupakan anggota suatu masyarakat yang terdiri atas anak-anak seusianya. Kelompok dengan teman sebayanya meningkat, yang sering menimbulkan kenakalan anak memuncak. Anak mengalami kegoncangan yang sering terlihat pada hasil gambarnya. Realisme bukan diartikan meniru alam yang tepat, tetapi sebagai usaha untuk konsep visual anak-anak yang masih memandang secara subjektif. Jadi, gambarnya belum sesuai benar dengan objek. Berikut ini merupakan contoh gambar anak pada masa permulaan realisme.



Gambar 2.4 Masa Permulaan Realisme

### 2.1.7.5 Masa Naturalistik Semu (Usia 11-13 tahun)

Masa ini dikatakan sebagai masa usia berpikir. Anak tidak langsung menggambar apa yang diketahui, tetapi yang dilihatnya. Pada masa ini, terdapat gejala adanya dua kecenderungan yaitu tipe visual dan tipe nonvisual. Tipe visual merupakan tipe anak yang mempunyai ketajaman menghargai sesuatu yang dilihatnya (visual). Tipe nonvisual merupakan tipe anak yang selalu mengungkapkan sesuatu sesuai dengan emosinya. Berikut ini merupakan contoh gambar anak pada masa naturalistik semu.



Gambar 2.5 Masa Naturalistik Semu

Sumanto (2006: 33) menyimpulkan bahwa masa perkembangan menggambar pada anak-anak meliputi dua tahap, yaitu: masa keemasan ekspresi kreatif dan masa sesudah anak dapat atau mau menerima norma cipta menggambar seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Masa keemasan ekspresi kreatif yaitu masa sebelum anak dapat menerima pengaruh norma cipta yang berlaku pada orang dewasa atau masa anak masih belum dapat dipengaruhi oleh norma cipta yang berlaku di luar dunianya (norma cipta orang dewasa). Sebelum anak dapat dipengaruhi oleh cara menggambar secara umum yang berlaku pada orang dewasa, mereka dapat menciptakan gambar dengan bebas, ungkapannya lebih murni, dan spontanitas ekspresinya.

Masa sesudah anak dapat dan mau menerima norma cipta orang dewasa yaitu masa dimana anak sudah dipengaruhi oleh rasio atau akal dalam berolah seni rupa. Perkembangan akan adanya kesadaran sosial yang sudah mulai timbul pada awal masa sekolah. Pada tahap ini, perkembangan menggambar anak lebih maju dari pada masa sebelumnya. Anak-anak sudah mulai berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan, yang besar pengaruhnya terhadap karya gambarnya. Pengaruh itu diikuti dengan meningkatnya perkembangan intelek, sikapnya kritis dan realistis. Kesadaran akan lingkungannya lebih meningkat kemudian timbul usaha untuk menyesuaikan bentuk gambarnya dengan selera lingkungannya. Seperti kesan perspektif, tutup-menutup pada gambar yang dibuatnya.

Pamadhi dkk (2008: 1.29) berpendapat bahwa dalam perkembangan seni rupa anak dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal berupa faktor yang berasal dari luar seperti pembinaan sanggar, pengamatan guru atau anak terhadap dunia dan objek nyata, serta pengaruh kehidupan sosial orangtua dan masyarakat. Faktor internal merupakan faktor yang berkembang secara otomatis, seiring dengan perkembangan tubuh dan mentalnya, misalnya cara berpikir dan berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai perkembangan seni rupa anak. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari usia dan bentuk gambar yang diciptakan siswa. Perkembangan seni rupa anak juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yang berasal dari luar dan faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa sendiri.

### **2.1.8 Metode Pembelajaran**

Proses pembelajaran di sekolah perlu direncanakan, agar dalam pelaksanaannya dapat berlangsung dengan baik dan dapat mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan. Perencanaan pembelajaran memuat perkiraan mengenai tindakan apa yang akan dilakukan pada waktu melaksanakan pembelajaran (Susanto 2016: 37). Perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru meliputi strategi pembelajaran yang di dalamnya terdapat metode yang digunakan dalam menyampaikan materi.

Menurut Sudjana (1999) dalam Susanto (2016: 266), “Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Hardini dan Puspitasari (2012: 13) mendefinisikan metode pembelajaran adalah cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan.

Riyanto (2002: 32) dalam Taniredja dkk (2015: 1) mengartikan metode pembelajaran sebagai seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran. Penggunaan metode dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna apabila pemilihan metode tersebut tepat dan sesuai materi serta karakteristik siswa.

Metode pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Beberapa pendapat ahli mengenai pengertian metode pembelajaran,

dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk menciptakan suasana yang mendukung kelancaran pembelajaran.

### **2.1.9 Metode *Outdoor Learning***

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *outdoor learning*. Bagian ini, akan dibahas metode *outdoor learning*.

#### **2.1.9.1 Pengertian *Outdoor Learning***

*Outdoor learning* dikenal juga dengan berbagai istilah lain seperti *outdoor activities*, *outdoor study*, pembelajaran lapangan, atau pembelajaran luar kelas. Menurut Vera (2012: 17), “*Outdoor learning (outdoor study)* adalah suatu kegiatan menyampaikan pelajaran di luar kelas, sehingga kegiatan atau aktivitas belajar mengajar berlangsung di luar kelas atau di alam bebas”.

*Outdoor learning* merupakan kegiatan pembelajaran di luar kelas yang dapat menambah aspek kegembiraan dan kesenangan bagi siswa sebagaimana layaknya seorang anak yang sedang bermain di alam bebas (Widiasworo 2017: 80). Pendidikan luar kelas menurut Husamah (2013: 20), tidak sekedar memindahkan pelajaran ke luar kelas, tetapi dilakukan dengan mengajak siswa menyatu dengan alam dan melakukan beberapa aktivitas yang mengarah pada terwujudnya perubahan perilaku siswa terhadap lingkungan melalui tahap-tahap penyadaran, pengertian, tanggung jawab, dan aksi, atau tingkah laku.

Beberapa pendapat ahli mengenai pengertian metode *outdoor learning* atau pembelajaran di luar kelas, disimpulkan bahwa pembelajaran *outdoor learning* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan di luar kelas pada saat jam

pelajaran dengan mengandalkan objek langsung di lingkungan sebagai sumber belajar siswa yang mengarah pada perubahan tingkah laku siswa.

#### **2.1.9.2 Tujuan Pokok Outdoor Learning**

Secara umum, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran di luar kelas menurut Vera (2012: 22-5) adalah sebagai berikut:

- (1) Mengarahkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kreativitas mereka seluas-luasnya di alam terbuka. Selain itu, kegiatan belajar mengajar di luar kelas juga bertujuan memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan inisiatif personal mereka.
- (2) Kegiatan belajar mengajar di luar kelas bertujuan menyediakan latar (*setting*) yang berarti bagi pembentukan sikap dan mental siswa. Dengan kata lain, mereka diharapkan tidak gugup ketika menghadapi realitas yang harus dihadapi.
- (3) Meningkatkan kesadaran, apresiasi, dan pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitarnya, serta cara membangun hubungan dengan alam.
- (4) Membantu mengembangkan segala potensi setiap siswa agar menjadi manusia sempurna, yaitu memiliki perkembangan jiwa, raga, dan spirit yang sempurna.
- (5) Memberikan konteks dalam proses pengenalan berkehidupan sosial dalam tataran praktik (kenyataan di lapangan).
- (6) Menunjang keterampilan dan ketertarikan siswa. Bukan hanya ketertarikan terhadap mata pelajaran tertentu yang bisa dikembangkan di luar kelas, melainkan juga ketertarikan terhadap kegiatan-kegiatan di luar kelas.

- (7) Menciptakan kesadaran dan pemahaman siswa tentang cara menghargai alam dan lingkungan, serta hidup berdampingan di tengah perbedaan suku, ideologi, agama, politik, ras, bahasa, dan sebagainya.
- (8) Mengenalkan berbagai kegiatan di luar kelas yang dapat membuat pembelajaran lebih kreatif.
- (9) Memberikan kesempatan yang unik kepada siswa untuk perubahan perilaku melalui penataan latar pada kegiatan luar kelas.
- (10) Memberikan kontribusi penting dalam rangka membantu mengembangkan hubungan guru dan siswa. Dengan belajar di luar kelas, guru dan siswa dapat lebih dekat dan akrab melalui berbagai pengalaman yang diperoleh di alam bebas.
- (11) Menyediakan waktu seluas-luasnya bagi siswa untuk belajar dari pengalaman langsung melalui implementasi bebas kurikulum sekolah di berbagai area.
- (12) Memanfaatkan sumber-sumber yang berasal dari lingkungan dan komunitas sekitar untuk pendidikan.
- (13) Agar siswa dapat memahami secara optimal seluruh mata pelajaran.

Seorang guru tetap memegang peranan yang sangat penting dalam mengontrol reaksi atau tanggapan siswa, sebagaimana mengajar di dalam kelas untuk mencapai tujuan-tujuan pokok kegiatan belajar di luar kelas. Artinya, walaupun kegiatan pembelajaran dilaksanakan di luar kelas, guru tetap bertanggung jawab membaca situasi dan kondisi fisik siswa.

### **2.1.9.3 Kelebihan dan Kelemahan Outdoor Learning**

Pembelajaran *outdoor learning* dapat diberikan tanpa dibatasi jenis kelamin, usia, ataupun status, namun tetap merujuk pada *output* yang diharapkan, sehingga *outdoor learning* bisa dilakukan pada anak-anak usia sekolah dan orang dewasa sekaligus. Menurut Suyadi (2009) dalam Husamah (2013: 25), pembelajaran luar kelas memiliki kekuatan, antara lain: dengan pembelajaran yang variatif, siswa akan segar berpikir karena suasana yang berganti; inkuiri lebih berproduksi; akselerasi lebih terpadu dan spontan; kemampuan eksplorasi lebih runtut; dan menumbuhkan penguatan konsep.

Lebih lanjut, Suyadi (2009) dalam Husamah (2013: 25) menyebutkan bahwa manfaat pembelajaran luar kelas, antara lain: pikiran lebih jernih, pembelajaran akan terasa menyenangkan, pembelajaran lebih variatif, belajar lebih rekreatif, belajar lebih riil, anak lebih mengeal pada dunia nyata dan luas, tertanam *image* bahwa dunia sebagai kelas, wahana belajarakan lebih luas, dan kerja otak lebih rileks.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudjana dan Rivai (2010) dalam Husamah (2013: 25-6) menjelaskan keuntungan yang diperoleh dalam kegiatan mempelajari lingkungan melalui *outdoor learning*, yaitu: (1) kegiatan belajar lebih menarik, sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi; (2) hakikat belajar akan lebih bermakna, sebab siswa dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alami; (3) bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya serta lebih faktual sehingga kebenarannya akurat; (4) kegiatan belajar siswa



lebih komprehensif dan lebih aktif, sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan atau mendemonstrasikan, menguji fakta, dan lain-lain; (5) sumber belajar lebih kaya, sebab lingkungan yang dapat dipelajari bisa beraneka ragam, seperti lingkungan sosial, lingkungan alam, lingkungan buatan, dan lain-lain; serta (6) siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan sekitarnya, serta dapat memupuk cinta lingkungan.

Selain kelebihan tersebut, Sudjana dan Rivai (2010) dalam Husamah (2013: 31-2) menyebutkan beberapa kelemahan atau kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran *outdoor learning*, yaitu: (1) kegiatan belajar yang kurang dipersiapkan sebelumnya dapat menyebabkan pada waktu siswa dibawa ke tujuan, tidak melakukan kegiatan belajar yang diharapkan, sehingga ada kesan main-main; (2) ada kesan guru dan siswa bahwa kegiatan memelajari lingkungan memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga menghabiskan waktu untuk belajar di kelas; serta (3) sempitnya pandangan guru bahwa kegiatan belajar hanya terjadi di dalam kelas.

Solusi untuk mengatasi kekurangan pembelajaran dengan metode *outdoor learning* yaitu, guru harus menyadari bahwa pembelajaran dapat dilakukan tidak hanya di dalam kelas, guru harus mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat pembelajaran dan mempertimbangkan waktu yang dibutuhkan selama pembelajaran di luar kelas. Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas tentunya

memberikan kesan tersendiri untuk siswa, karena hal tersebut jarang dilakukan oleh guru. Guru harus mempertimbangkan hal yang nantinya dimungkinkan dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa dalam menerapkan metode *outdoor learning*, mengingat pembelajaran tersebut dilakukan di tempat terbuka.

#### **2.1.9.4 Langkah-langkah Outdoor Learning**

Penerapan metode *outdoor learning* menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar. Hendriani (2010) dalam Widiaworo (2017: 88-9) mengungkapkan beberapa tahapan yang harus dilakukan guru dalam menerapkan metode *outdoor learning*. Berikut penjelasan dari langkah-langkah pembelajaran dengan metode *outdoor learning*:

Tahap pertama merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini, guru lebih dahulu merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar, setelah itu melakukan survei ke tempat yang akan dituju. Catat sesuatu yang diperkirakan akan menarik minat siswa dan dapat digunakan sebagai sumber belajar. Hasil dari catatan tersebut kemudian dibuat instrumen.

Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan. Pada tahap ini, guru hendaknya membimbing siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat. Ciptakan suasana yang mendukung agar siswa tertarik dan tertantang untuk melakukan kegiatan sebaik-baiknya.

Tahap ketiga merupakan tahap paska kegiatan lapangan. Pada tahap ini, siswa masuk ke ruang kelas setelah kembali dari lapangan. Siswa harus membuat laporan apa yang telah dilakukan atau diamati dan bagaimana hasilnya.

### **2.1.10 Metode Pembelajaran dalam Seni Rupa**

Setiap pembelajaran dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Dibutuhkan strategi yang harus sesuai dengan materi pembelajaran dalam mencapai tujuan tersebut. Muharam dan Sundariyati (1992/1993: 55) berpendapat bahwa metode pengajaran seni bukanlah sekedar langkah-langkah dari sebuah proses atau cara bagaimana melaksanakan sesuatu. Metode pembelajaran seni memiliki wawasan luas melebihi yang dapat dijangkau oleh pikiran dan perasaan. Beberapa metode yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa menurut Garha (1980: 60-72), yaitu:

#### ***2.1.10.1 Metode Ekspresi Bebas***

Metode ini merupakan suatu cara memberi keleluasaan berekspresi kepada anak-anak untuk mengungkapkan ide atau perasaannya dalam bentuk karya seni rupa tanpa dibatasi oleh hambatan-hambatan yang timbul dari ketentuan-ketentuan teknis yang konvensional dalam menciptakan gambar. Metode ekspresi bebas seringkali disamakan penerapannya dengan metode menggambar bebas oleh guru. Ekspresi bebas dan menggambar bebas merupakan dua metode yang berbeda. Pada metode ekspresi bebas, guru menyajikan tema yang sudah disepakati, kemudian siswa diberi keleluasaan untuk memilih tema tersebut, sedangkan pada metode menggambar bebas, guru memberikan kebebasan kepada siswa secara penuh untuk menggambar apa yang mereka inginkan.

#### ***2.1.10.2 Metode Meniru***

Meniru dalam kegiatan menggambar adalah membuat gambar yang bentuknya tepat sama dengan gambar lain, metode ini juga dikenal sebagai

metode mencontoh, karena gambar yang dihasilkan sama dengan gambar yang menjadi polanya. Metode ini biasanya dilakukan oleh mereka yang sedang berlatih kecakapan teknis dalam kegiatan menggambar. Melalui metode ini, penggambar tidak dibebani usaha untuk mengolah bentuk-bentuk benda yang sedang digambarnya yang berukuran tiga dimensi ke bentuk gambar dua dimensi, karena hanya meniru gambar lain.

#### ***2.1.10.3 Metode Kerja Kelompok***

Pembelajaran seni yang menerapkan metode kerja kelompok akan meningkatkan perasaan sosial siswa. Apabila metode ekspresi bebas lebih menjamin kebebasan individu, maka dalam metode ini lebih mengutamakan pada pengalaman berkelompok dalam menciptakan suatu karya, sehingga dapat membina perkembangan sosial siswa. Karya seni yang dihasilkan dari pembelajaran dengan metode kerja kelompok akan lebih bervariasi, karena ide-ide yang dihasilkan berasal dari beberapa individu dalam satu kelompok.

#### **2.1.11 Gambar Imajinatif**

Seni dapat digunakan sebagai media bermain. Pamadhi dkk (2008: 1.7-8) berpendapat bahwa peristiwa menggambar atau membuat benda-benda menjadi alih fungsi ini lebih dimaksudkan anak sebagai kegiatan bermain. Anak memperlakukan gambar sebagai bayangan objek yang tidak ditemukan di lingkungan sekitar. Pada penelitian ini, materi yang digunakan adalah materi gambar imajinatif pada mata pelajaran SBK di kelas III semester 2 dengan tema gambar imajinatif alam sekitar.

Menurut Sumanto (2006: 13), “Menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda-benda tajam (seperti pensil atau pena) pada bidang datar (misalnya permukaan papan tulis, kertas, atau dinding). Hasil dari proses ini berupa tata susunan garis”. Seringkali orang berargumen bahwa menggambar sama dengan melukis, namun argumen tersebut tidak benar. “Melukis adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan atau melumurkan bahan warna seperti cat pada bidang datar (misalnya kanvas dan papan). Hasil dari proses melukis ini lebih mengutamakan komposisi unsur warna. Meskipun ada juga lukisan yang tidak berwarna dan hanya menampilkan tata susunan garis seperti lukisan Tiongkok” (Sumanto 2006: 13).

Menurut Solich dkk (2007: 22), “Gambar imajinatif adalah gambar yang bersifat imajinasi”. Imajinasi merupakan khayalan, sesuatu yang kita pikirkan atau kita inginkan. Khayalan sering kali merupakan hal yang tidak nyata, tetapi banyak khayalan yang dijadikan kenyataan. Berikut ini merupakan contoh dari gambar imajinasi dengan tema alam sekitar.



Gambar 2.6 Gambar Imajinatif

Para ilmuwan pembuat berbagai macam alat seperti telepon, mobil, pesawat, balon udara, sepeda, ataupun komputer dan menganggap para ilmuwan gila. Para ilmuwan ini bekerja dengan susah payah mewujudkan imajinasi mereka

menjadi kenyataan. Akhirnya para ilmuwan itu berhasil. Hasil gambar imajinasi bergantung pada orang yang ingin membuatnya, perasaan, pengindraan, dan apa yang dipikirkan orang tersebut sangat menentukan gambar seperti apa yang akan dibuatnya. Jadi, gambar imajinatif merupakan hasil dari imajinasi atau khayalan seseorang yang dituangkan dalam bentuk gambar.

## **2.2 Kajian Empiris**

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu pembelajaran metode *outdoor learning* ( $X_1$ ), kreativitas ( $Y_1$ ), dan hasil belajar ( $Y_2$ ). Ketiga variabel tersebut saling berpengaruh, metode *outdoor learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa, kreativitas siswa akan meningkatkan hasil belajar, sehingga secara tidak langsung pembelajaran dengan teknik *outdoor learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Widiaworo (2017: 98) menyebutkan adanya hubungan antara penggunaan metode *outdoor learning* terhadap kreativitas siswa. *Outdoor learning* secara tidak langsung dapat membuat guru untuk lebih kreatif dalam menyusun skenario pembelajaran. Kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran akan merangsang kreativitas siswa dalam mencari berbagai alternatif guna menjawab rasa ingin tahu siswa.

Aktivitas belajar di luar kelas akan semakin menumbuhkan kreativitas siswa dalam berupaya menguasai kompetensi tertentu. Alam terbuka memberi keleluasaan berpikir, bergerak, dan inspirasi tersendiri bagi siswa sehingga daya berpikir mereka lebih berkembang. Siswa akan semakin kreatif mencari berbagai

alternatif guna menguasai pengetahuan, keterampilan serta menumbuhkan sikap-sikap yang mendukung dalam pembentukan karakter.

*Outdoor learning* merupakan wahana yang sangat cocok untuk pencapaian aspek keterampilan siswa. “*Learning by doing*”, inilah yang terjadi pada saat siswa mengikuti *outdoor learning*. Belajar dengan melakukan langsung pada objek nyata lebih efektif dalam upaya memberikan keterampilan siswa. Aktivitas belajar pada objek nyata akan membuat siswa lebih termotivasi dan lebih leluasa bereksplorasi sehingga penguasaan pengetahuan dapat tercapai lebih maksimal. Belajar menggunakan metode *outdoor learning* tidak hanya akan memberikan pengetahuan, namun juga keterampilan dan sikap. Hal tersebut tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian mengenai metode menggambar, metode *outdoor learning*, kreativitas, dan hasil belajar siswa sebelumnya pernah dilakukan. Beberapa penelitian tersebut, di antaranya oleh:

- (1) Wibowo, dkk (2012) dari Universitas Sebelas Maret melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Siswa melalui *Outdoor Learning Activity*” dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kreativitas siswa kurang lebih 42,38%, kemampuan kognitif juga terdapat peningkatan dari 54,67 pada pra siklus menjadi 80,67 pada siklus 1 dan 96,67 pada siklus 2 dengan *gain score* pada kriteria "sedang".
- (2) Khomsatun (2006) dari Universitas Sebelas Maret melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran di Luar Kelas terhadap Prestasi

Belajar Siswa Ditinjau dari Antusiasme Belajar Siswa pada Siswa SMP Tahun Ajaran 2004/2005". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara pembelajaran di luar kelas dan pembelajaran di dalam kelas terhadap prestasi belajar siswa ( $F_A=6,196 > F_{tab}=3,970$  pada taraf signifikansi 5%), ada perbedaan pengaruh antara antusiasme belajar tinggi dan antusiasme belajar rendah terhadap prestasi belajar siswa ( $F_B=11,221 > F_{tab}=3,970$  pada taraf signifikansi 5%). Siswa yang mempunyai antusiasme belajar tinggi memperoleh prestasi belajar lebih tinggi ( $m_{B1}=6,840 > m_{B2}=6,254$ ), dan tidak ada interaksi antara tempat pembelajaran dan tingkat antusiasme belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa ( $F_{AB}=0,071 < F_{tab}=3,970$ ).

- (3) Pramuditama, dkk (2014) dari Universitas Sebelas Maret melakukan penelitian dengan judul "Penerapan *Outdoor Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar pada Anak Kelompok B TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014". Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan *outdoor learning* dapat meningkatkan keterampilan menggambar. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya keterampilan anak pada setiap siklus. Ketuntasan pratindakan sebesar 38,46% atau sebanyak 5 anak dari 13 anak yang masuk, siklus I 63,63% atau 7 anak dari 11 anak yang masuk, dan siklus II 82,5% atau 9 anak dari 11 anak yang masuk. Seiring dengan peningkatan tersebut keaktifan anak dan kemampuan guru mengajar meningkat.



- (4) Samoraj (2002) dari University of Warsaw, Polandia melakukan penelitian dengan judul “*An Ethnographic Exploration of Children’s Drawing of Their First Communion in Poland*” dengan hasil penelitian

*This ethnographic study explores what some children in Poland represented in drawings of their first Holy Communion, how they developed them, and the significance of the drawings. We describe, analyze, and compare drawings as a whole and with findings from other studies on child artmaking. Description includes the Holy Communion experience in general, the ritual in Poland, the Corpus Christi procession, the school context and related lesson. Analysis focuses on theme, schema, color, and space usage. Drawings do not express content--deep religious feelings but reveal other aesthetic interests in massive churches and decorative details. Conclusions include summary of elements of the event's uniqueness, discussion of what was left out of the drawings, and alternative explanations which include limited drawing abilities, gender differences, outside influences, power relations, ritualistic role of the ceremony, and the essence of holy communion and the children's drawings.*

Penelitian tersebut dilakukan di luar ruangan (*outdoor learning*) di Polandia dan membahas tentang hasil gambar anak di sekitar gereja Polandia, Siswa disuruh menggambar untuk mengungkapkan pengalaman tentang pengalaman kebatinan mereka di gereja. Namun hasil gambar yang dihasilkan tidak berisi pengalaman kegiatan di gereja, melainkan unsur artistik gereja. Anak mengungkapkan perasaan atau ide berdasarkan pengalaman atau keinginan. Gambar yang dihasilkan memiliki keunikan tersendiri.

- (5) Fagerstam (2012) dari Linkoping University melakukan penelitian dengan judul “*Perspectives on Outdoor Teaching and Learning*” menjelaskan

*results revealed that changing teaching methods is difficult because the expected three to four lessons per week did not transpire. In addition, only a small number of teachers taught*

*outdoors regularly throughout the entire project year. However, the mean of one outdoor lesson per week and class was a considerable change and provided a solid foundation for the results. presented herein. Several teachers that participated in the interviews used the outdoor environment more frequently.*

Penelitian tersebut dilakukan untuk mengkaji perspektif siswa mengenai pengajaran dan pembelajaran di luar ruangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman siswa dengan alam digambarkan sebagai emosional, langka, dan terfragmentasi. Semua siswa mengungkapkan perasaan positif, meskipun di alam terbuka sulit untuk berkonsentrasi dan mendengarkan guru, namun siswa menghargai pengalaman pembelajaran luar kelas, karena jarang dilakukan.

- (6) Faraziah (2015) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Outdoor Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Pondok Karya Tangerang Selatan”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa metode pembelajaran *outdoor learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Skor rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode konvensional sebesar 44,63. Skor rata-rata motivasi belajar siswa dengan metode *outdoor learning* sebesar 57,34. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh bahwa nilai t-test lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yaitu 0,000, sehingga terdapat pengaruh penggunaan metode *outdoor learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas III dalam pembelajaran IPS.

- (7) Fitroh (2016) dari Universitas Negeri Yogyakarta melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Metode *Outdoor Study* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Srumbung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar IPS tahun ajaran 2015/2016 yang menggunakan metode *outdoor study* dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, karena berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai probabilitas  $(sig) > 0,05$  ( $0,365 > 0,05$ ). Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar yang dibuktikan dengan hasil uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai probabilitas  $(sig) < 0,05$  ( $0,008 < 0,05$ ).
- (8) Wara (2015) dari Universitas Lampung melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Outdoor Study* terhadap Hasil Belajar Geografi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *posttest* siswa menggunakan metode *outdoor study* dengan konvensional dimana nilai rerata *outdoor study* lebih besar dari pada nilai rerata konvensional.
- (9) Fauzi (2014) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Outdoor* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMP Nusantara Plus Tangerang Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar PAI siswa yang diberi pembelajaran *outdoor* dengan siswa yang diberi pembelajaran

konvensional yang dibuktikan dengan hasil uji t pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung}$  lebih tinggi dari  $t_{tabel}$  ( $4,488 > 1,668$ ).

- (10) Arifin (2015) dari Universitas Lampung melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran di Luar Kelas terhadap Minat dan Ketertarikan Serta Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 11 Banjarbaru”. Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa untuk kelas uji coba  $-1,007 > -1,992$  dan signifikansi  $0,096 > 0,05$ , sehingga untuk kelas uji coba  $H_0$  diterima. Untuk kelas kontrol  $-3,417 < -1,992$  dan signifikansi  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, sementara itu untuk kelas eksperimen diketahui  $-9,479 < -1,992$  dan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol ada perbedaan nilai pretes dan postes. Dari nilai *mean* pun dapat diketahui bahwa nilai rata-rata postes jauh lebih tinggi daripada nilai pretes, sedangkan pada kelas uji coba tidak ada perbedaan dari dilakukannya pretes dan postes, namun secara umum dapat diterima bahwa pembelajaran IPS di luar kelas memberikan pengaruh kepada prestasi belajar siswa.

Penelitian yang dilaksanakan ini memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian Wibowo, dkk (2012) dengan judul “Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui *Outdoor Learning Activity*” merupakan jenis penelitian PTK. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu, penelitian tersebut dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan menggunakan mata pelajaran IPA dalam

penelitian, sedangkan penelitian yang dilakukan ini berada pada jenjang sekolah dasar dengan mata pelajaran SBK sebagai objek penelitian. Persamaan dengan penelitian tersebut yaitu menggunakan metode *outdoor learning* dan salah satu variabel menggunakan kreativitas siswa sebagai objek penelitian.

Khomsatun (2006) dengan judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran di Luar Kelas terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Antusiasme Belajar Siswa pada Siswa SMP Tahun Ajaran 2004/2005”. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan berada pada jenjang pendidikan, penelitian yang telah dilakukan ada pada jenjang SMP, sedangkan penelitian yang dilakukan ada pada jenjang sekolah dasar. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian yang telah dilakukan adalah prestasi belajar siswa ditinjau dari antusiasme belajar siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan kreativitas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah menggunakan pembelajaran di luar kelas (*outdoor learning*) sebagai variabel bebas dan menggunakan metode eksperimen.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Pramuditama, dkk (2014) dengan judul “Penerapan *Outdoor Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar pada Anak Kelompok B TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014” memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Penelitian tersebut dilakukan pada jenjang TK, sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang sekolah dasar. Variabel dalam penelitian tersebut adalah keterampilan menggambar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel kreativitas dan hasil belajar. Persamaan dengan

penelitian yang dilakukan ini adalah menggunakan variabel *outdoor learning* sebagai variabel bebas.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Samoraj (2002) dengan judul “*An Ethnographic Exploration of Children’s Drawing of Their First Communion in Poland*” memiliki perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian yang telah dilakukan tersebut untuk mengetahui hasil menggambar siswa di gereja dengan tema kegiatan yang pernah dilakukan di gereja Polandia tanpa menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, dengan hasil gambar yang unik, karena kreativitas yang berbeda-beda pada siswa tersebut, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *outdoor learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini pembelajaran dilakukan di luar kelas, dilakukan pada usia anak sekolah dasar dan menggunakan materi gambar dalam penelitian untuk mengetahui kreativitas siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fagerstam (2012) dengan judul “*Perspectives on Outdoor Teaching and Learning*” membahas tentang pembelajaran dan pegajaran yang dilakukan oleh guru di kebun binatang untuk mengetahui perspektif siswa terhadap pembelajaran di luar kelas dan teknik mengajar guru di luar kelas, sedangkan penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran di luar kelas (*outdoor learning*) terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu mengkaji mengenai pembelajaran di luar kelas.

Penelitian oleh Faraziah (2015) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Outdoor Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas

III dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Pondok Karya Tangerang Selatan” memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan ini. Penelitian oleh Faraziah (2015) menggunakan motivasi belajar sebagai variabel terikat, sedangkan penelitian yang dilakukan ini menggunakan kreativitas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian yang dilakukan ini pada mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif. Selain itu, tempat pelaksanaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan ini juga berbeda. Persamaan penelitian yang telah dilakukan tersebut dengan penelitian yang dilakukan ini yaitu terdapat pada variabel bebas yang digunakan menggunakan metode *outdoor learning* pada penelitian.

Penelitian oleh Fitroh (2016) dengan judul “Efektivitas Metode *Outdoor Study* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Srumbung” memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu pada jenjang sekolah. Penelitian yang dilakukan pada jenjang sekolah dasar, sedangkan penelitian tersebut dilakukan pada jenjang SMP. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah IPS, sedangkan penelitian yang dilakukan ini pada mata pelajaran SBK. Variabel terikat yang digunakan juga berbeda, penelitian tersebut menggunakan variabel terikat motivasi dan hasil belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan ini menggunakan variabel kreativitas dan hasil belajar. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu mengkaji pembelajaran yang dilakukan di luar kelas (*outdoor learning/outdoor study*).

Penelitian oleh Wara (2015) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Outdoor Study* terhadap Hasil Belajar Geografi”, memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu pada jenjang pendidikan dalam penelitian. Penelitian yang telah dilakukan berada pada jenjang SMA, sedangkan penelitian yang ini dilakukan pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan ini menggunakan dua variabel terikat, yaitu kreativitas dan hasil belajar. Sedangkan penelitian tersebut menggunakan satu variabel terikat, yaitu hasil belajar. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian tersebut, yaitu mengkaji pembelajaran yang dilakukan di luar kelas (*outdoor learning/outdoor study*).

Penelitian oleh Fauzi (2014) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Outdoor* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMP Nusantara Plus Tangerang Selatan” memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu pada jenjang sekolah. Penelitian yang dilakukan ini pada jenjang sekolah dasar, sedangkan penelitian tersebut pada jenjang SMP. Penelitian yang telah dilakukan tersebut hanya menggunakan satu variabel terikat, sedangkan penelitian yang ini dilakukan menggunakan dua variabel terikat yaitu kreativitas dan hasil belajar. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian yang telah dilakukan tersebut pada mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian yang dilakukan ini pada mata pelajaran SBK. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu mengkaji pembelajaran yang dilakukan di luar kelas (*outdoor learning/outdoor study*).

Penelitian oleh Arifin (2015) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran di Luar Kelas terhadap Minat dan Ketertarikan Serta Prestasi Belajar Siswa pada

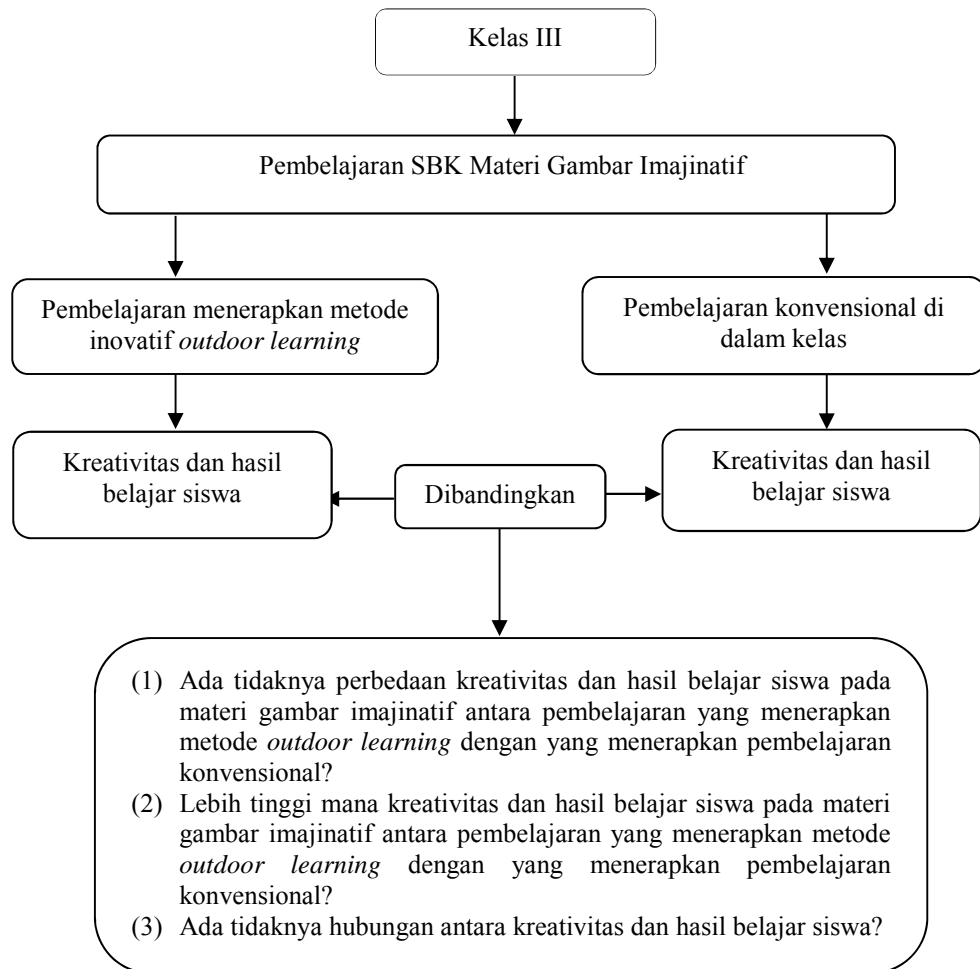


Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 11 Banjarbaru” memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu mengkaji mengenai pembelajaran di luar kelas. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan ini terdapat pada variabel terikat yang digunakan. Peneliti menggunakan variabel kreativitas dan hasil belajar, sedangkan Arifin (2015) menggunakan variabel minat dan ketertarikan serta prestasi belajar. Jenjang sekolah dan mata pelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian juga berbeda.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pembelajaran SBK khususnya seni rupa, merupakan salah satu mata pelajaran yang diminati oleh siswa. Namun, terkadang dalam menyampaikan pembelajaran, guru kurang bisa membawa siswa untuk mengembangkan kreativitas. Pembelajaran seni rupa pada materi gambar imajinatif membutuhkan kreativitas siswa untuk menciptakan suatu karya seni, sehingga ketidakmampuan guru dalam memiliki dan menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif membuat siswa kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya dan berdampak pada hasil belajarnya, akibatnya karya seni yang diciptakan siswa melalui gambar imajinatif cenderung seragam dengan siswa lainnya. Metode pembelajarn *outdoor learning* akan memberikan suasana baru dan membawa siswa untuk keluar dari rutinitas di dalam kelas, sehingga hal tersebut diharapkan dapat membuat kreativitas siswa berkembang dan membawa dampak yang baik dalam hasil belajar siswa.

Berikut ini disajikan bagan kerangka berpikir untuk penelitian penerapan metode *outdoor learning* pada materi gambar imajinatif kelas III terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Pada kelas III SD dalam pembelajaran SBK khususnya materi gambar imajinatif, terdapat dua kelas yang akan diberi perlakuan menggunakan metode *outdoor learning* dan menerapkan metode konvensional yang nantinya akan dibandingkan dari segi kreativitas dan hasil belajar siswa, sehingga dapat diketahui apakah ada perbedaan kreativitas dan hasil belajar siswa materi gambar

imajinatif antara yang menerapkan metode *outdoor learning* dengan yang menerapkan pembelajaran konvensional, dan lebih tinggi mana kreativitas dan hasil belajar siswa antara yang menerapkan metode *outdoor learning* dengan metode konvensional, serta apakah ada hubungan antara kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi gambar imajinatif.

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

- (1)  $H_{01}$  :Tidak terdapat perbedaan kreativitas siswa kelas III SD pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif antara yang memperoleh pembelajaran metode *outdoor learning* dengan yang memperoleh pembelajaran di dalam kelas ( $\mu_1 = \mu_2$ ).
- $H_{a1}$  :Terdapat perbedaan kreativitas siswa kelas III SD pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif antara yang memperoleh pembelajaran metode *outdoor learning* dengan yang memperoleh pembelajaran di dalam kelas ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).
- (2)  $H_{02}$  :Kreativitas siswa kelas III SD pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif yang memperoleh pembelajaran metode *outdoor learning* tidak lebih tinggi daripada yang memperoleh pembelajaran di dalam kelas ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).
- $H_{a2}$  :Kreativitas siswa kelas III SD pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif yang memperoleh pembelajaran metode *outdoor learning*

lebih tinggi daripada yang memperoleh pembelajaran di dalam kelas ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

- (3)  $H_{03}$  :Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas III SD pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif antara yang memperoleh pembelajaran metode *outdoor learning* dengan yang memperoleh pembelajaran di dalam kelas ( $\mu = \mu_2$ ).

$H_{a3}$  :Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas III SD pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif antara yang memperoleh pembelajaran metode *outdoor learning* dengan yang memperoleh pembelajaran di dalam kelas ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

- (4)  $H_{04}$  :Hasil belajar siswa kelas III SD pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif yang memperoleh pembelajaran metode *outdoor learning* tidak lebih tinggi daripada yang memperoleh pembelajaran di dalam kelas ( $\mu \leq \mu_2$ ).

$H_{a4}$  :Hasil belajar siswa kelas III SD pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif yang memperoleh pembelajaran metode *outdoor learning* lebih tinggi daripada yang memperoleh pembelajaran di dalam kelas ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

- (5)  $H_{05}$  :Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III SD pada mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif ( $\rho = 0$ ).

$H_{a5}$  : Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III SD pada mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif ( $\rho \neq 0$ ).

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

Penutup merupakan kajian kelima dalam penelitian. Bagian ini berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Sementara itu, saran dalam penelitian ini berupa saran bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lanjutan.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian eksperimen yang telah dilakukan peneliti pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif pada kelas III SD N Petarangan, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas, dapat disimpulkan penelitian sebagai berikut.

- (1) Terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif pada kelas III antara yang menerapkan metode pembelajaran *outdoor learning* dengan yang belajar di dalam kelas (konvensional). Kreativitas siswa kelas III SD Negeri Petarangan, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif yang menerapkan metode *outdoor learning* lebih baik daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis kreativitas siswa dengan menggunakan

- (2) *independent samples t-test* dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0.05 ( $0.045 < 0.05$ ).
- (3) Kreativitas siswa kelas III SD Negeri Petarangan, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif yang menerapkan metode *outdoor learning* lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional. Metode *outdoor learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis minat belajar dengan menggunakan *one sample t-test* dengan menggunakan bantuan program SPSS 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,446 > 2,060$ ).
- (4) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif pada kelas III antara yang menerapkan metode *outdoor learning* dengan yang belajar di dalam kelas (konvensional). Hasil belajar SBK materi gambar imajinatif pada siswa kelas III SD N Petarangan, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas yang menerapkan metode *outdoor learning* lebih baik daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis hasil belajar dengan menggunakan *independent samples t-test* dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0.05 ( $0.014 < 0.05$ ).
- (5) Hasil belajar siswa kelas III SD N Petarangan, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif yang menerapkan metode *outdoor learning* lebih tinggi daripada yang

menerapkan pembelajaran konvensional. Metode *outdoor learning* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran SBK materi gambar imajinatif. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis hasil belajar dengan menggunakan *one sample t-test* dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,569 > 2,060$ ).

- (6) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif siswa kelas III SD N Petarangan, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas. Hubungan yang terjadi bersifat positif, sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi kreativitas siswa, semakin meningkat hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil pengolahan data dengan uji korelasi sederhana (*Product Moment*) dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21 yang menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 9,7739,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $9,7739 > 1,708$ ).

## **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, metode *outdoor learning* efektif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBK materi gambar imajinatif kelas III, sehingga memberikan beberapa saran sebagai berikut.

### **5.2.1 Bagi Siswa**

Siswa harus lebih menyadari pentingnya belajar mengenai seni, khususnya seni rupa. Pembelajaran yang menuntut kreativitas siswa harus diikuti dengan



baik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama guru harus bisa membuat siswa lebih mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya.

### **5.2.2 Bagi Guru**

Guru harus lebih sering menerapkan pembelajaran yang inovatif, agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Lingkungan yang ada di sekitar tempat belajar siswa harus diciptakan sebaik mungkin untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru diharapkan menerapkan metode *outdoor learning* dalam pembelajaran SBK materi gambar imajinatif, karena berdasarkan hasil penelitian, metode tersebut sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

### **5.2.3 Bagi Sekolah**

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas yang memadai untuk menunjang kegiatan belajar siswa, karena fasilitas yang kurang memadai dapat menyebabkan pembelajaran di sekolah terganggu. Sekolah sebagai tempat untuk mendidik anak, hendaknya menyediakan tempat yang lebih luas untuk siswa sekolah dasar berkreasi sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya.

### **5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan**

Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu untuk menjadikan hasil temuan dalam penelitian ini sebagai rujukan dalam penelitian selanjutnya. Harapannya agar keefektifan metode *outdoor learning* dapat lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Syahidan. 2015. *Pengaruh Pembelajaran di Luar Kelas terhadap Minat dan Ketertarikan serta Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri Banjarbaru*. Jurnal. Online. Tersedia di <http://ppjp.unlam.ac.id/journal/index.php/JS/article/download/3286/2842> (diakses pada 30-04-2017).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisa Data-1 Menggunakan SPSS*. Depok: Universitas Indonesia.
- Dillah, Isy Maghfirotul Rohmatilah. 2015. *Keefektifan Metode Outdoor Study terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Cuaca Kelas III MSI 14 dan 15 Medono Kota Pekalongan*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Online. Tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/21581/1/1401411227-s.pdf> (diakses tanggal 10-01-2017).
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fagerstam, Emilia. 2012. *Perspectives on Outdoor Teaching and Learning*. Jurnal Internasional. Linkoping University. Online. Tersedia di <http://www.-diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A551531&dswid=4772> (diakses tanggal 05-01-2017).
- Farahiah, Riza. 2015. *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Outdoor Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Pondok Karya Tangerang Selatan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Online. Tersedia di <http://repository.uinjkt.ac.id/> (diakses tanggal 30-04-2017).
- Fauzi, Ahmad. 2014. *Pengaruh Pembelajaran Outdoor terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMP Nusantara Plus Tangerang Selatan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Online. Tersedia di <http://repository.-uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24781/1/Ahmad%20Fauzi.pdf> (diakses tanggal 30-04-2017).

- Ferdinand, Augusty. 2014. *Metode Penelitian Managemen*. Semarang: AGF BOOKS.
- Fitroh, Hasna Umul. 2016. *Efektivitas Metode Outdoor Study dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri Srumbung*. Jurnal. Online. Tersedia di <http://journal-student.uny.ac.id/ojs/index.php/social-studies/article/download/4093/37-46> (diakses tanggal 30-04-2017).
- Graha, Oho. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Jakarta: Dikti .
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hardiani, Isriani dan Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media).
- Husamah. 2013. *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Khomsatun, Siti. 2006. *Pengaruh Pembelajaran di Luar Kelas terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Antusiasme Belajar Siswa pada Siswa SMP Tahun Ajaran 2004/2005*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret. Online. Tersedia di <https://digilib.uns.ac.id/> (diakses tanggal 14-02-2017).
- Muharam dan Warti Sundariyati. 1992/1993. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munib, Achmad, dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Pamadhi, dkk. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Pendidikan Seni di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pekerti, Widia, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Poerwanti, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Pramuditama, dkk. 2014. *Penerapan Outdoor Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar pada Anak Kelompok B TK Taman Putera Mangkunagaran Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*. Jurnal. Universitas

Sebelas Maret. Online. Tersedia di [jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/view/4434](http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/view/4434) (diakses tanggal 12-01-2017).

Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Media Kom.

Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.

Sadulloh, Uyoh. 2015. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Samoraj, Mariuz. 2002. *An Ethnographic Exploration of Children's Drawings of Their First Communion in Poland*. Jurnal. Tersedia di <http://www.-ijea.org/v3n6/index.html>. International Journal of Education and Art. 23/12: Volume 3 Number 6 (diakses tanggal 12-01-2017).

Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Solich, dkk. 2007. *Seni Budaya dan Keterampilan Jilid 3 untuk Sekolah Dasar Kelas 3*. Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_. 2015 . *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta

\_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. 2015. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2009 Tentang Badan Hukum Pendidikan (BHP)*. 2009. Jakarta: CV. Novindo Pustaka Mandiri.
- Uno, Hamzah dan Nurdin Mohamad. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Vera, Adelia. 2012. *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Wara, Hamdan. 2015. *Penerapan Metode Pembelajaran Outdoor Study terhadap Hasil Belajar geografi*. Jurnal. Universitas Lampung. Online. Tersedia di <http://download.portalgaruda.org/> (diakses tanggal 30-04-2017).
- Wati, Dewi Aslika. 2014. *Penerapan Outdoor Learning dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD 1 Rahwatu Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus*. Skripsi. Universitas Muria Kudus. Online. Tersedia di [eprints.umk.ac.id/3290/1/-Halaman\\_Judul.pdf](http://eprints.umk.ac.id/3290/1/-Halaman_Judul.pdf).
- Wibowo, Yuni, dkk. 2013. *Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Siswa melalui Outdoor Learning Activity*. Jurnal. Universitas Sebelas Maret. Online. Tersedia di [Jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/biologi/article/view/3008](http://Jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/biologi/article/view/3008) (diakses tanggal 10-01-2017).
- Widiasworo, Erwin. 2017. *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.