

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Metode *Outdoor Learning* terhadap Pembentukan Kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP

Ratna Mega kurnia¹, Elan², Rosarina Giyartini³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

email: ratnamkurnia@gmail.com¹, elan_mpd@yahoo.com², devicarasvati@gmail.com³

Abstract

This research was motivated by student creativity that was less than optimal because the learning methods applied by teachers in primary schools are not in accordance with the objectives of the SBdP learning process, while for the success of student learning outcomes, the teacher should play a role. To create conditions that lead students to meaningful learning activities, students are encouraged to do learning activities with good results. To overcome this, researcher provides an alternative by applying the Outdoor Learning method in drawing shapes in the SBdP learning process, because outdoor learning method can build meaning in learning by involving more senses of students, they are sense of sight, sense of hearing, sense of touch, and sense of smell, so that, students are more skilled in creating by utilizing the environment as a learning resource. The purpose of this study is to determine the effect of the application of outdoor learning method on the formation of student creativity in SBdP learning. The method used is an experimental method with the design of pre-experimental design research method. The students' creativity at the time of the pre-test was at an average score of 59.72, while during the post-test, the average score was 76.61. Based on data analysis, it showed a significant increase, it can be concluded that the application of outdoor learning method influences the formation of students' creativity in drawing SBdP learning activities in class II of State Elementary School 2 Tuguraja, Sihideung District, Tasikmalaya City.

Keywords: Form Shape Creativity, Outdoor Learning Method.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kreativitas siswa yang kurang optimal dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah dasar belum sesuai dengan tujuan proses pembelajaran SBdP, sedangkan dalam rangka mensukseskan hasil belajar siswa, guru memegang peranan untuk menciptakan kondisi yang mengarahkan siswa pada aktivitas belajar yang bermakna, agar siswa terpacu melakukan aktivitas belajar dengan hasil yang baik. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti memberikan alternatif dengan menerapkan metode pembelajaran *Outdoor Learning* dalam kegiatan menggambar bentuk pada proses pembelajaran SBdP, karena metode *outdoor learning* dapat membangun makna pada suatu pembelajaran dengan melibatkan lebih banyak indera penglihatan, indera pendengaran, indera perabaan, dan indera penciuman pada siswa agar siswa lebih terampil untuk berkreativitas dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Tujuan dari penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *outdoor learning* terhadap pembentukan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain metode penelitian *Pre-experimental*. Hasil kreativitas siswa pada saat *pre-test* berada pada rata-rata skor 59,72, sedangkan pada saat *post-test* berada pada rata-rata skor sebesar 76,61. Berdasarkan analisis data tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *outdoor learning* berpengaruh terhadap pembentukan kreativitas siswa pada kegiatan menggambar bentuk dalam pembelajaran SBdP di kelas II SD Negeri 2 Tuguraja Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya.

Kata Kunci: Kreativitas Menggambar Bentuk, Metode Pembelajaran *Outdoor Learning*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan atau mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada peserta didik agar bisa belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan.

Mulyasa (dalam Arqinilla, 2013, hlm.1) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Interaksi ini terjadi terutama antara siswa dan guru. Pada proses pembelajaran terjadi hubungan yang bersifat dwiarah antara guru dan siswa”. Dengan demikian pembelajaran mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu mengajar dan belajar. Oleh karena itu interaksi antara murid dengan guru dan lingkungannya disebut pula proses belajar mengajar.

Dalam pembelajaran terdapat sejumlah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, diantaranya adalah mata pelajaran Seni budaya, yang turut berpengaruh dalam aspek pengembangan kreativitas dan sensitivitas. Sehingga sangat beralasan jika seni dan budaya masuk dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar. Dalam struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP), materi seni dan budaya dikemas dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK),

sementara dalam kurikulum 2013 SBK diganti namanya menjadi mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (selanjutnya ditulis SBdP).

Seperti yang diungkapkan oleh Bell boas dkk (dalam Anggrian, 2011, hlm.3) “pendidikan seni merupakan komponen dalam kurikulum sekolah, sebagai sebuah kegiatan yang *procese oriented* dan mengarah kepada *creative thinking* yang akan mencerdaskan anak didik”. Menurut Primadi (dalam Sopandi, 2014, hlm.1) pentingnya seni dalam pendidikan juga disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa “Seni adalah segala sesuatu perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia”. Seni menurut pandangan Ki Hajar Dewantara ini, diyakini dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia sehingga sangat dibutuhkan dalam membentuk kepribadian peserta didik sehingga diharapkan menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang utuh (berkarakter) di kemudian hari. Dengan demikian pembelajaran seni rupa wajib disampaikan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar.

Pembelajaran seni dibagi menjadi beberapa aspek, salah satunya adalah seni rupa, pelajaran seni rupa merupakan suatu bagian dari mata pelajaran SBdP yang

diterapkan di sekolah dasar dengan tujuan mengapresiasi karya seni rupa dan mengekspresikannya melalui karya-karya yang dihasilkan dari pengembangan kemampuan dasar dan kreativitas. Pelaksanaan pembelajaran seni rupa di sekolah dapat dipraktikkan melalui program pembelajaran pengalaman kreatif dan apresiatif. Namun dalam penerapannya sebagian besar guru mengajarkan seni rupa hanya terbatas pada kegiatan di dalam ruangan saja dan tidak variatif sehingga anak kurang mendapatkan pengalaman dalam pembentukan kreativitasnya.

Terkait kreativitas, Chandra (dalam Istanto, 2015, hlm.143) menyatakan bahwa "kreativitas merupakan kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran, dan tepat guna". Dapat diartikan bahwa kreativitas dimulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, sehingga seorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri. Kreativitas sesungguhnya dimiliki setiap anak, tapi perkembangan kreativitas bergantung pada lingkungan di mana anak berada. Lingkungan kondusif yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah lingkungan yang mampu mengembangkan

kemampuan kognitif, kemampuan afektif dan kemampuan psikomotor secara bersama-sama. Lingkungan harus memberi kesempatan anak untuk mendapatkan latihan, pengetahuan, pengalaman dan dorongan atau motivasi agar kreativitas itu dapat terwujud. Sedangkan pada kenyataannya tak sedikit guru sekolah dasar yang belum menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai harapan tersebut.

Kegiatan pembelajaran yang tidak variatif bisa membuat daya kreativitas siswa kurang berkembang, misalnya dalam pembelajaran SBdP yang hanya dilakukan di dalam kelas, mengharuskan siswa untuk duduk rapi, mendengarkan penjelasan materi serta intruksi dari guru dan hanya ruang kelas sebagai satu-satunya tempat belajar bagi siswa.

Dampak negatif yang siswa alami tersebut dapat diminimalisir dan kemungkinan besar dapat diatasi salah satunya dengan memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat serta membangun citra positif bahwa mata pelajaran seni rupa dapat membentuk siswa lebih kreatif. Menurut Sudjana sebagaimana yang dikutip oleh Faraziah (2015, hlm.23) menyatakan bahwa "metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, peranan metode

pembelajaran disini yaitu sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar”. Dapat dipahami bahwa metode pembelajaran ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pembelajaran kepada siswa di dalam maupun di luar kelas, baik secara individual atau secara kelompok, agar pembelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mendukung terhadap pembentukan kreativitas dalam proses pembelajaran seni rupa adalah dengan metode *outdoor learning*. Metode pembelajaran *outdoor learning* ini memberikan alternatif cara pembelajaran dengan membangun makna atau dengan melibatkan lebih banyak indera penglihatan, indera pendengaran, indera perabaan, dan indera penciuman pada siswa agar siswa lebih terampil untuk berkreaitivitas dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Sejalan dengan pernyataan Barron (dalam Sari, 2017, hlm.17) bahwa “Pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan dapat membantu memperbaiki kemampuan belajar siswa. Pembelajaran di luar kelas memberi anak kebebasan untuk belajar menggunakan semua indra mereka, pengalaman ini mendorong pola pikir kreatif dan imajinatif”.

Menggambar bentuk merupakan salah satu materi yang dapat diajarkan dengan metode *outdoor learning*. Hariyanto (dalam Anggrain, 2011, hlm.5) mengungkapkan bahwa “seni gambar sesungguhnya telah akrab dengan kehidupan sehari-hari. Gambar merupakan kebutuhan yang penting bagi kehidupan masyarakat, sebab gambar akan memberi kejelasan terhadap suatu maksud atau gagasan”. Walaupun teknologi telah berkembang dengan pesat, menggambar secara konvensional masih layak untuk dilakukan, kemampuan atau keativitas dasar menggambar tidak dapat dipelajari dengan komputer, tetapi perlu latihan menggambar secara konvensional. Maka dari itu guru dapat memanfaatkan lingkungan luar kelas untuk melatih mata dan tangan secara optimal untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang makna gambar bentuk bagi siswa serta mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan efektif, dengan tujuan menilai sejauh mana kreativitas pada hasil karya siswa. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti akan melakukan penelitian penerapan metode pembelajaran *outdoor learning* dalam materi menggambar bentuk pada kompetensi dasar membuat karya gambar imajinatif dua dan tiga dimensi.

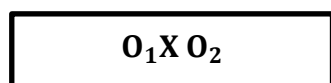
Dengan penerapan metode pembelajaran *outdoor learning* siswa dirasa

akan mendapatkan suasana pembelajaran yang berbeda sesuai dengan pembentukan kreativitasnya. Hal ini di sebabkan karena dalam pembelajaran SBdP khususnya pada pembelajaran seni rupa metode pembelajaran *outdoor learning* jarang di terapkan oleh guru sehingga pada pelaksanaannya metode tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan pembentukan kreativitas siswa dan dapat menjadikan pembelajaran SBdP sebagai pembelajaran yang mengasyikan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Outdoor Learning* terhadap Pembentukan Kreatifitas Siswa dalam Pembelajaran SBdP”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif *Pre-Eksperimen One-Grup Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian yang dilakukan peneliti adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Bentuk desain ini digambarkan sebagai berikut



Gambar 1

One-Grup Pretest-Posttest Design
Sumber : (Sugiyono 2013, 111)

Keterangan :

O₁ = nilai pretest (Sebelum diberikan perlakuan/*treatment*)

X = Perlakuan Penerapan Metode *Outdoor Learning*

O₂ = nilai Post-test (Setelah perlakuan/*treatment*).

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 2 Tuguraja Kecamatan Cihideung Kota Tasikmlaya yang berjumlah 18 siswa. Dalam penelitian ini, teknik *sampling* yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu teknik *non probability sampling*.

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 122) mengemukakan bahwa “*Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”. Dari 19 siswa, peneliti hanya mengambil 18 siswa yang dijadikan sampel penelitian.terdiri dari 9 laki-laki dan 9 perempuan.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes disini berupa unjuk kerja yang didalamnya berisi instruksi yang harus dikerjakan siswa. Adapun tujuannya yaitu untuk melihat kreativitas siswa dalam kegiatan menggambar bentuk. Pelaksanaannya terdiri dari dua tahap, yaitu *pre-test* dan *Post-test*. Selain itu, peneliti menggunakan instrumen lain berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP),

lembar penugasan, lembar format penilaian, dan lembar observasi.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Analisis Deskriptif dan Uji asumsi dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan tanggal 24 dan 31 juli 2018 di SD Negeri 2 Tuguraja. Selanjutnya pada proses pengolahan data peneliti menggunakan interval kategori menurut (Rahmat dan Solehudin 2006, 65) yaitu sebagai berikut:

Tabel 1

Interval Rambu-rambu Kategori Kreativitas Menggambar Bentuk

No	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 \text{ Sideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 \text{ Sideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 \text{ Sideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 \text{ Sideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 \text{ Sideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 \text{ Sideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 \text{ Sideal}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 \text{ Sideal}$	Sangat Rendah

Dapat ditetapkan penyekoran skor dengan \bar{X}_{ideal} sebesar 100, $\bar{X}_{idealsebesar}$ 50, dan Sideal sebesar 16,67.

Setelah diperoleh data dari hasil *pre-test* dan *post-test* didapatkan skor dan kategorinya.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 2
Perbandingan Kreativitas Menggambar Bentuk *Pre-test* dan *Post-test*

NO	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	2	11%	8	60%
2.	Tinggi	10	56%	10	40%
3.	Sedang	2	11%	0	0%
4.	Rendah	4	22%	0	0%
5.	Sangat Rendah	0	0%	0	0%

Dari tabel di atas dapat di ketahuai bahwa pada saat *pre-test* Kreativitas menggambar bentuk daun termasuk kedalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang bahkan ada siswa yang termasuk ke kategori rendah. Dengan rincian 11% atau 2 siswa termasuk kategori sangat tinggi, 56% atau 10 siswa termasuk ke kategori tinggi, 11% atau 2 siswa termasuk ke kategori sedang dan 22% atau 4 siswa masuk ke kategori rendah. Sedangkan pada pembelajaran dengan menerapkan metode *outdoor learning* kreativitas menggambar bentuk daun semakin meningkat, saat *pre-test* siswa yang masuk ke kategori sangat tinggi ada 2 orang sedang pada saat *post-test* bertambah menjadi 8 orang, apabila di presntasekan dari 11% meningkat menjadi 60% siswa termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Kemudian pada saat *post-test* siswa yang termasuk ke kategori tinggi masih sebanyak 10 orang atau 40%, namun jika dilihat dari persen jauh lebih sedikit dari pada *pre-test* yang awalnya 56%

dikarenakan siswa tersebut meningkat ke kategori yang paling tinggi, dan di saat *post-test* tidak ada siswa yang masuk ke kategori sedang atau rendah tidak seperti saat *pre-test*.

Selanjutnya, untuk melihat penerapan metode outdoor learning dalam pembentukan kreativitas siswa dalam kegiatan menggambar bentuk, maka dilakukan perhitungan normal gain (*N-Gain*) terhadap perbedaan antara hasil sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dengan hasil setelah diberikan perlakuan (*post-test*) yang diperoleh siswa kelas II SDN 2 Tuguraja Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya. Uji *N-Gain* merupakan hasil bagi dari selisih skor *pre-test* dengan skor *post-test* dan selisih dari skor ideal dengan skor *pre-test*. Data hasil pengujian *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Uji N-Gain Pretest dan Posttest

NAMA	Pretest	Posttest	Gain	N-Gain	Kategori
A1	60	75	15	0.38	Sedang
A2	55	75	20	0.44	Sedang
A3	40	60	20	0.33	Sedang
A4	40	60	20	0.33	Sedang
A5	75	80	5	0.20	Rendah
A6	65	85	20	0.57	Sedang
A7	40	60	20	0.33	Sedang
A8	80	85	5	0.25	Rendah
A9	60	75	15	0.38	Sedang
A10	60	75	15	0.38	Sedang
A11	55	60	5	0.11	Rendah
A12	60	65	5	0.13	Rendah
A13	60	80	20	0.50	Sedang

A14	60	80	20	0.50	Sedang
A15	75	80	5	0.20	Rendah
A16	80	85	5	0.25	Rendah
A17	70	80	10	0.33	Sedang
A18	40	65	25	0.42	Sedang
Jumlah	1075	1325	250	6.02	
Rata-rata	59.72	73.61	13.89	0.33	

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa Total skor *pre-test* berjumlah 1075 sedangkan skor *post-test* berjumlah 1325. Maka diperoleh selisih nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar 250. Selain itu, diperoleh juga total *N-Gain* hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 6,02 dengan nilai rata-rata sebesar 0,33 dimana nilai tersebut berada pada kategori sedang. Dari hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kreativitas menggambar bentuk sesudah menggunakan metode *outdoor learning*.

Selanjutnya, untuk mengetahui normal tidaknya data, maka dilakukan uji normalitas data dilakukan dengan signifikasi pada *kolmogorov-smirnov*. Uji normalitas dilakukan terhadap skor *pretest* dan *posttest*. Proses perhitungan dengan bantuan SPSS 16.0. menggunakan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi (Sig) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Adapun hasil pengolahannya signifikasi pada *kolmogorov-smirnov* adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai signifikansi *pre-test* adalah 0,640. Apabila taraf signifikansi (Sig) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan kriteria signifikan, maka nilai signifikan *pre-test* 0,640 $\geq 0,05$. Itu berarti bahwa *pre-test* diterima atau berdistribusi normal. Kemudian nilai signifikan *post-test* adalah 0,319 dan 0,319 $\geq 0,05$. Maka *post-test* tersebut diterima atau berdistribusi normal.

Karena data yang diperoleh berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis parametrik. Dalam uji hipotesis ini, peneliti menggunakan uji *Paired Sample Test* melalui program SPSS 16 for windows.

Setelah pengujian uji t (paired sample t test) maka selanjutnya adalah pengujian hipotesis sebagai berikut:

1. Menentukankan Hipotesis

H_0 : Tidak adanya peningkatan kreativitas menggambar bentuk daun antara rata-rata-nilai tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

2. H_a : Adanya peningkatan kreativitas menggambar bentuk daun antara nilai rata-rata tes sebelum dan sesudah diberi perlakuan

3. Menentukan tingkat signifikansi

Taraf ini menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Tingkat signifikansi dalam

hal ini berarti mengambil resiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% (signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian)

4. Menentukan t_{hitung}

Dari tabel output tersebut diperoleh t_{hitung} adalah 8,200

5. Menentukan t_{tabel}

Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $17-1 = 16$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi=0,025) hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,119

6. Kriteria Pengujian

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima
Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan tingkat signifikansi :

Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima

Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

7. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dan signifikansi Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($>$) dan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak

8. Membuat Kesimpulan

Setelah membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} nilai t hitung $<$ tabel ($8,200 > 2,119$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *outdoor learning* memberikan

peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas siswa dalam kegiatan menggambar bentuk pada pembelajaran SBdP.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas II SDN 2 Tuguraja Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya tentang pengaruh metode *outdoor learning* terhadap pembentukan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. kreativitas menggambar bentuk sebelum menerapkan metode pembelajaran *outdoor learning* sebagian sudah bisa menggambar bentuk daun dan hasilnya sangat beraneka ragam, tetapi sebagian besar kreativitas menggambar bentuk masih kurang. Kekurangan dalam menggambar bentuk daun yaitu masih kurangnya dalam membuat objek yang variatif, komposisi warnanya pun masih dominan dengan warna daun pada umumnya yaitu warna hijau dan teknik menggambar yang masih kurang, sehingga hasil berada pada kategori rendah dengan rata-rata kreativitas menggambar bentuk 59,72. Apabila mengacu kepada kriteria keberhasilan yang ditentukan peneliti yaitu 65, maka kreativitas menggambar bentuk pada *pre-test* belum berhasil.
2. Kreativitas menggambar bentuk sesudah menerapkan metode *outdoor learning* dengan objek daun terdapat peningkatan. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dan hasil *post-test* nya. Menunjukkan bahwa setelah melakukan *treatment* dengan menggunakan metode *outdoor learning* atau pembelajaran di luar kelas dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya, antusias siswa dalam pembelajaran sangat jauh dibandingkan dengan *pre-test*, dengan hasil *post-test* kreativitas siswa dalam menggambar bentuk daun semakin meningkat, sehingga kreativitas menggambar bentuk berada pada kategori tinggi dengan rata-rata kreativitas siswa mencapai 73,61. Apabila kepada kriteria keberhasilan yang ditentukan peneliti yaitu 65, maka kreativitas menggambar bentuk siswa berhasil.
3. Dengan membandingkan kreativitas siswa dalam kegiatan menggambar bentuk saat *pretest* dan *postets*, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kreativitas siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *outdoor learning*. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kreativitas siswa dalam kegiatan menggambar bentuk daun pada siswa kelas II SDN 2 Tuguraja sesudah menerapkan metode pembelajaran *outdoor learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrain, M. (2011). Usaha Guru Memotivasi Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Menggambar Bentuk di SMP Negeri 1 Blitar, 15-30.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arqinila, T. (2013). Efektivitas Pembelajaran Gambar Bentuk *Indoor* dan *Outdoor* di kelas VII SMP Negeri embang Purbalingga, 1.
- Faraziah, R. (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, 23-31.
- Istanto. R. (2015). Pendekatan Tematik dalam Pembelajaran Seni grafis Cetak Tinggi Bahan Alam: Upaya meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol.9 No.2*, 115-145.
- Rahmat, C., & Solehudin. (2006). *Pengukuran dan Hasil Belajar*. Bandung: Andira.
- Sari. R., T. (2017). Implementasi Kegiatan *Outdoor Study* dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri Jirapan 4 Masaran Sragen, 17.
- Sopandi. A., Prabowo. S. (2014). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Proses Pembelajaran Seni Budaya di SD (Kajian Deskriptif Kualitatif di Lingkungan Dinas pendidikan dan Kebudayaan Kab/Kota Bandung). *Universitas Terbuka*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.