

## PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PENERAPAN STRATEGI OUTDOOR LEARNING PADA SISWA SEKOLAH DASAR

*Asrani*

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Lambung Mangkurat*

### ABSTRAK

*Penelitian ini memiliki tujuan menjelaskan peningkatan kreativitas siswa melalui pembelajaran menggunakan strategi outdoor learning. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan dalam 4 siklus dengan dua kali pertemuan disetiap siklusnya. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu sub tema pembelajaran disekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SDN Basirih 3 Banjarmasin, pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran mencapai kriteria sangat baik. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran ini juga diiringi dengan peningkatan skor kreativitas siswa secara bertahap hingga mencapai lebih dari 90% siswa memperoleh kategori “kreatif”.*

*Kata-kata Kunci: Outdoor Learning, Peningkatan Kreativitas*

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai dampak dari pesatnya perkembangan kemampuan mencipta oleh manusia seolah memberi isyarat kepada setiap individu untuk terus berkarya dan produktif. Hal ini menjadi salah satu landasan kita untuk mempersiapkan generasi muda memiliki berbagai keterampilan hidup sebagai bekal dimasa mendatang. Isyarat ini telah dituangkan para ahli dalam berbagai tulisan mereka yang menyatakan bahwa di abad ke 21 generasi mendatang perlu memiliki kemampuan berpikir kritis (critical thinking) agar generasi muda dapat memecahkan berbagai permasalahan, keterampilan berkomunikasi (communication) yang sangat dibutuhkan untuk menjalin hubungan dengan berbagai pihak, kemampuan bekerjasama (collaboration) untuk melahirkan lebih banyak inovasi dan kreativitas (creativity) yang memungkinkan generasi mendatang dapat memberikan alternatif terhadap berbagai kendala yang dihadapi (National Education Science, 2002; Boyer dan Crippen, 2014).

Salah satu keterampilan yang diisyaratkan oleh ahli diatas adalah kreativitas. Kreativitas akan memberikan modal bagi generasi mendatang bangsa dalam mewujudkan suasana masyarakat yang produktif dan inovatif. Hal ini dikarenakan kreativitas berpotensi mewujudkan generasi mendatang yang mampu mengeksplorasi potensi diri dalam menemukan ide untuk menyelesaikan berbagai permasalahan, baik yang sifatnya pribadi, kelompok bahkan secara kultural (Kurniawan, 2016; Munandar, 2014). Perlunya penanaman

kreativitas juga diungkapkan oleh Dyah, Sa'dijah dan Yanti (2009) bahwa kreativitas pada diri siswa menjadi salah satu potensi yang sangat penting untuk dikembangkan baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan informal. Kreativitas tidak lepas dari perilaku individu yang berani mengemukakan pendapat yang unik dan berbeda berdasarkan ilmu yang dimilikinya, sebagaimana dikemukakan oleh Khadabadi, Kanan, Garg dan Parikh (2010) yang mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan perilaku menemukan suatu gagasan atau konsep yang baru atau hasil penggabungan konsep yang sudah ada, didukung dengan pengetahuan secara sadar maupun tidak disadari. Pernyataan ini mengisyaratkan bahwa kreativitas dapat dipengaruhi oleh berbagai hal diantaranya keturunan atau pemikiran yang telah dititipkan sejak lahir, proses penggalan pengetahuan oleh pribadi yang bersangkutan, dapat pula dipengaruhi oleh lingkungan sekitar ataupun keperibadian. Pentingnya generasi muda memiliki kreativitas juga didukung oleh pernyataan Beetlestone (2013) yang berpandangan bahwa kreativitas dapat membantu memunculkan solusi-solusi baru yang sebelumnya tidak terlihat secara jelas. Hal ini dikarenakan proses kreatif dalam memecahkan masalah melibatkan pemilihan hal-hal yang diketahui dalam berbagai bidang kehidupan serta menyatukannya dalam format baru, menggunakan informasi dalam suatu situasi yang baru dihadapi menggunakan aspek pengalaman, pola dan analogi yang tidak memiliki hubungan.

Indikator kreativitas yang dikembangkan pada penelitian ini meliputi Novelty (Kebaruan),

Flexibility (Fleksibilitas), Originality (Originalitas), Elaboration (Elaborasi), Abstrctness (Keabstrakan) (Silver, 1997; Besemer and O'Quin dalam Munro, 2000; Treffinger, Selby dan Schoonover, 2012; Plucker, 2004; Munandar, 2009; Putra, Irwan, dan Vionanda, 2012; Jenaabadi, Marziyeh, dan Dadkan, 2015).

Penelitian ini dilaksanakan berangkat dari kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas siswa ditingkat sekolah dasar masih belum dilaksanakan dengan maksimal. Melalui observasi yang dilaksanakan di SDN Basirih 3 Banjarmasin, pembelajaran yang dilaksanakan masih didominasi dengan pembelajaran satu arah, memberikan tugas serta sesekali diselingi dengan kuis. Pembelajaran yang seharusnya diupayakan untuk mengasah potensi kreativitas siswa, tetapi karena tidak diselingi dengan berbagai aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung akibatnya keterampilan siswa tidak terasah. Kenyataan bahwa pembelajaran belum menanamkan kreativitas didukung dengan pengamatan proses pembelajaran di SDN Basirih 3 Banjarmasin menggunakan kriteria kreativitas yang disusun berdasarkan pendapat beberapa ahli berupa Novelty (Kebaruan), Flexibility (Fleksibilitas), Originality (Originalitas), Elaboration (Elaborasi), Abstrctness (Keabstrakan), hampir seluruhnya tidak dikembangkan dengan maksimal dalam proses pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih rendah (Hasil observasi di SDN Basirih 3 Banjarmasin pada Februari 2017). Huda, Sa'dijah, dan Rahadjo (2011) mengungkapkan pembelajaran yang kita lihat disekolah dasar masih terpusat pada guru, banyak siswa yang belum bebas mengeluarkan ide-idenya karena pembelajaran terlalu didominasi oleh guru. Akibatnya, para siswa cenderung tidak dapat berpikir secara kreatif dan cenderung menjadi pribadi yang pasif.

Diperlukan solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan terkait pengembangan kreativitas pada siswa sekolah dasar. Salah satu solusi yang dipilih oleh peneliti adalah menerapkan pembelajaran Outdoor Learning yang dapat menjadi perangsang keaktifan dan mengasah kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Outdoor Learning merupakan strategi yang tepat untuk memberikan pengalaman langsung dan berbeda kepada siswa. Widiaworo (2017) memaparkan bahwa outdoor learning mampu mengembangkan keaktifan siswa untuk lebih kreatif dalam memecahkan permasalahan, dapat menumbuhkan sikap kemandirian, gotong royong, kerjasama serta dapat melatih siswa untuk mengontrol emosi mereka. Pernyataan ini jelas

memberikan gambaran bahwa permasalahan yang sedang dihadapi dapat diupayakan pemecahannya melalui penerapan outdoor learning. Vera (2012) dan Kardjono (2013) juga memberikan isyarat bahwa pemilihan solusi ini bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan diluar kelas dapat mengasah aktivitas fisik serta kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran menggunakan strategi belajar sambil melakukan atau mempraktikkan apa yang sedang ditugaskan. Dengan demikian, peneliti merancang solusi melalui penelitian tindakan kelas dengan judul: "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Strategi Outdoor Learning pada Siswa Sekolah Dasar".

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi outdoor learning yang dapat meningkatkan kreativitas siswa Kelas V SDN Basirih 3 Banjarmasin.

## METODOLOGI

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi yakni kurangnya pengembangan kreativitas dan kerjasama siswa di SDN Basirih 3 Banjarmasin, maka jenis penelitian yang tepat diterapkan adalah penelitian tindakan kelas atau sering disebut dengan classroom action research. Model penelitian tindakan kelas yang diambil dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart (Arikunto, 2010) dengan empat langkah yang disajikan dalam melaksanakan PTK.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Basirih 3 Banjarmasin pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Subjek penelitian merupakan siswa Kelas V SDN Basirih 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2017/2018. Subjek penelitian ini sebanyak 32 orang siswa yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan.

Kehadiran peneliti didalam penelitian ini secara langsung melakukan kolaborasi bersama dengan guru serta terlibat langsung dalam merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Peranan peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai pengajar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk membantu kelancaran penelitian, peneliti berkolaborasi dengan tiga orang observer untuk melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui sejauhmana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan strategi outdoor learning dan mengumpulkan data observasi tentang kreatifitas siswa. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian menggunakan instrumen keterlaksanaan pembelajaran dan kreativitas melalui lembar

observasi aktivitas siswa dan guru untuk mengukur peningkatan pelaksanaan pembelajaran dan kreativitas siswa.

Prosedur penelitian ini dimulai dari guru melakukan observasi kreativitas siswa sebelum tindakan sebagai salah satu ukuran untuk melaksanakan tindakan. Setelah selesai melakukan observasi, guru merancang tindakan pada siklus I, melaksanakan tindakan berdasarkan hasil perencanaan yang telah dilakukan, melakukan observasi dan refleksi dari hasil observasi yang dilaksanakan didalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi outdoor learning serta mengamati indikator kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Kriteria yang diamati pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut : (1) Novelty (Kebaruan), merupakan kemampuan siswa menghasilkan gagasan penyelesaian masalah yang baru; (2) Flexibility (Fleksibilitas), kemampuan siswa menghasilkan berbagai jenis gagasan; (3) Originality (Originalitas), kemampuan siswa menghasilkan ide-ide yang tidak biasa atau unik; (4) Elaboration (Elaborasi), kemampuan siswa mengembangkan, menambahkan atau menguraikan gagasan; (5) Abstrctness (Keabstrakan), kemampuan siswa merasakan inti masalah atau isu, berpikir secara abstrak. Setiap aspek akan diamati dan diberikan penilaian dengan rentang skor 1 sampai 4 didasarkan pada rubrik pengamatan yang telah dirancang untuk masing-masing aspek.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Pembelajaran menggunakan Strategi Outdoor Learning*

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan strategi outdoor learning pada siswa Kelas V SDN Basirih 3 Banjarmasin untuk meningkatkan kreativitas dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah dirancang dengan melibatkan seluruh siswa Kelas V didalam proses pembelajaran. Penelitian telah dilaksanakan dalam dua siklus dan tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Rancangan pembelajaran menggunakan strategi outdoor learning adalah sebagai berikut dengan mengacu pada rancangan Sudjana dan Rivai (dalam Husamah, 2013) yang dimodifikasi sesuai kebutuhan. Langkah-langkah dalam menerapkan Outdoor Learning terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahapan tersebut lebih rinci lagi dipaparkan sebagai berikut: Tahap persiapan terdiri dari: (a) merumuskan tujuan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan, (b) mempersiapkan tempat serta media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, (c)

menentukan rancangan pembelajaran. Sedangkan tahap pelaksanaan terdiri dari: (a) Memberikan orientasi dan menjelaskan materi secara umum, (b) guru memberikan sebuah kasus atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan memberi kesempatan pada para siswa untuk memberikan rancangan solusi, (c) memberikan instruksi kepada para siswa agar berjalan dengan rapi dan tertib menuju tempat belajar di luar kelas sambil memandu menyuarakan yel-yel semangat, (d) siswa dipandu mengamati objek sesuai dengan tema pembelajaran serta melakukan aktivitas sesuai arahan dari guru, (e) siswa melakukan analisis terhadap hasil pengamatan bersama anggota kelompok, (f) guru memberikan permainan yang bersifat menantang dan memerlukan pemikiran bersama untuk memecahkan suatu kasus dengan mencari disekeliling lingkungan tempat belajar. Kegiatan ditutup dengan tahap evaluasi yang meliputi: (a) guru bersama dengan siswa mengupas dan mendiskusikan hasil belajar yang diperoleh dari pembelajaran diluar kelas, (b) guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan kemudian dihubungkan bahan pembelajaran, (c) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan kesan-kesan yang diperoleh dari kegiatan belajar, (d) guru mengambil penilaian kegiatan belajar siswa dan hasil yang telah mereka capai, (e) guru memberikan evaluasi tertulis.

Ada 7 aspek yang dinilai pada pelaksanaan pembelajaran oleh guru yaitu: (a) Memberikan orientasi dan menjelaskan materi secara umum; (b) Memberikan sebuah kasus atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan memberi kesempatan pada para siswa untuk memberikan rancangan solusi; (c) Memberikan instruksi kepada para siswa agar berjalan dengan rapi dan tertib menuju tempat belajar di luar kelas sambil memandu menyuarakan yel-yel semangat; (d) Memandu siswa mengamati objek sesuai dengan tema pembelajaran serta melakukan aktivitas sesuai dengan tujuan pembelajaran; (e) Membimbing siswa melakukan analisis terhadap hasil pengamatan bersama anggota kelompok; (f) Mengarahkan siswa untuk bekerja secara kreatif sesuai indikator yang telah ditetapkan; (g) Memberikan permainan yang bersifat menantang dan memerlukan pemikiran bersama untuk memecahkan suatu kasus dengan mencari disekeliling lingkungan tempat belajar. Seluruh aspek ini dinilai menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan pilihan skor 1 – 4 sesuai dengan performa guru dalam menyajikan pembelajaran.

Keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mendapatkan skor 21 dengan kriteria “Baik”, berlanjut pada siklus II skor dapat ditingkatkan menjadi 24 dengan kriteria “Sangat Baik” hingga pada siklus III skor kembali meningkat hingga mencapai skor 28 dengan kriteria “Sangat Baik” dan merupakan skor sempurna pada lembar observasi aktivitas guru. Skor ini kembali dipertahankan pada siklus IV yang mendapatkan skor 28 dengan kriteria “Sangat Baik”. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih mengalami berbagai macam kendala diantaranya guru masih memerlukan alokasi waktu yang lama dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi oleh peneliti sebagai guru mengenai pengelolaan waktu yang sudah direncanakan dalam RPP masih kurang optimal dalam pelaksanaannya di lapangan. Pada siklus II sebelum pertemuan pertama guru melakukan perbaikan yaitu mengarahkan para siswa untuk melaksanakan langkah demi langkah proses pembelajaran dengan mengacu pada kriteria yang dirancang dalam lembar observasi kreativitas siswa dan akan merancang setiap langkah pembelajaran dengan alokasi waktu yang rinci agar tidak memakan banyak waktu dalam pelaksanaannya.

Pada pelaksanaan penelitian disiklus II, aktivitas guru menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan sebagai hasil dari refleksi yang dilakukan setelah melihat hasil yang didapatkan pada siklus I. Pada pelaksanaan tindakan siklus II ini guru kembali melakukan perbaikan proses pembelajaran menggunakan strategi outdoor learning, guru lebih menitikberatkan kegiatan untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga antara waktu yang direncanakan dan kegiatan yang dilakukan sudah sesuai. Setiap pembelajaran pada siklus II telah dimasukkan berbagai arahan dan kegiatan yang memancing siswa untuk menunjukkan kriteria kreativitas yang telah dirancang mulai dari belajar sambil bereksplorasi dengan alam sekitar dan dimasukkan unsur permainan berkelompok, sehingga memungkinkan siswa tampak aktif dan merasa senang dalam tiap proses pembelajaran dan hal ini memiliki kesinambungan dalam mendukung preforma guru didalam proses pembelajaran.

Skor keterlaksanaan pembelajaran kembali meningkat pada siklus III, hasil yang signifikan ditunjukkan pada skor aktivitas guru yang kembali meningkat hingga mencapai skor maksimal dengan kriteria “sangat baik”. Peningkatan skor keterlaksanaan pembelajaran ini merupakan dampak positif dari hasil refleksi dan perbaikan performa pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru setelah melihat hasil pada siklus II. Dampak positif dari meningkatnya skor

keterlaksanaan pembelajaran oleh guru ini adalah meningkatnya performa siswa dalam menunjukkan keterampilan pada setiap aspek kreativitas yang telah dirancang. Hal ini terjadi karena guru terus berupaya untuk mengarahkan dan membimbing siswa dalam eksplorasi sampai pada menganalisis hasil temuan dilapangan bersama kelompok mereka.

Hasil yang maksimal sebagaimana ditunjukkan pada siklus III kembali dipertahankan pada pelaksanaan pembelajaran di siklus IV. Dengan berbekal berbagai catatan yang diperoleh pada siklus III, guru berupaya mempertahankan hasil maksimal yang diperoleh sebelumnya dengan memperhatikan berbagai aspek yang harus dilaksanakan didalam proses pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran yang maksimal ini tentu berdampak positif pada peningkatan skor kreativitas siswa secara individu. Upaya yang dilakukan guru terus difokuskan pada arahan dan bimbingan pada seluruh siswa untuk menunjukkan performa terbaik mereka khususnya dalam memiliki keterampilan yang masuk kedalam indikator kreativitas.

### ***Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Outdoor Learning***

Kreatifitas belajar siswa pada siklus I terus meningkat hingga hampir seluruh siswa memiliki skor yang sangat baik pada seluruh aspek kreativitas. Ada 5 aspek kreativitas yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu Novelty (Kebaruan), Flexibility (Fleksibilitas), Originality (Originalitas), Elaboration (Elaborasi), Abstrctness (Keabstrakan). Secara umum, pengamatan kreativitas siswa disusun sebagai berikut: (1) Novelty (Kebaruan), merupakan kemampuan siswa menghasilkan gagasan penyelesaian masalah yang baru; (2) Flexibility (Fleksibilitas), kemampuan siswa menghasilkan berbagai jenis gagasan; (3) Originality (Originalitas), kemampuan siswa menghasilkan ide-ide yang tidak biasa atau unik; (4) Elaboration (Elaborasi), kemampuan siswa mengembangkan, menambahkan atau menguraikan gagasan; (5) Abstrctness (Keabstrakan), kemampuan siswa merasakan inti masalah atau isu, berpikir secara abstrak.

Setiap siklus penelitian terus menunjukkan peningkatan secara bertahap. Hal ini terhadai sebagai dampak dari perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan disertai bimbingan dan arahan yang terus dilakukan selama para siswa melakukan eksplorasi dilingkungan belajar. Peningkatan kreativitas siswa secara klasikal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Persentase Kreativitas Siswa Berdasarkan Kategori

No.	Kategori	Persentase Siswa di Tiap Siklus			
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus IV
1	Kreatif	31,25%	53,13%	90,63%	96,87%
2	Cukup Kreatif	37,50%	37,50%	9,37%	3,13%
3	Kurang Kreatif	25%	9,37%	0	0
4	Tidak Kreatif	6,25%	0	0	0

Tabel diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil tiap siklus mulai dari siklus I terdapat 10 orang siswa atau 31,25% yang memperoleh kategori “kreatif”. Hasil yang signifikan ditunjukkan pada siklus II sebanyak 17 orang siswa atau 53,13% yang memperoleh kategori kreatif. Hasil yang sangat memuaskan ditunjukkan pada siklus III yang menunjukkan bahwa 29 orang siswa atau 90,63% siswa memperoleh kategori kreatif. Hasil ini dapat dipertahankan hingga pada siklus IV sebanyak 31 orang siswa atau 96,86% siswa memperoleh kategori kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus III kreatifitas siswa sudah mencapai indikator keberhasilan.

Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa hanya 10 orang siswa atau 31,% saja yang memperoleh kategori kreatif, artinya hanya 10 orang siswa yang mampu memperoleh skor antara 17 – 20 pada lembar observasi kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan berbagai hal diantaranya para siswa masih terpaku pada gaya belajar lama yang telah menjadi kebiasaan bagi mereka, guru masih belum terlalu maksimal dalam mengarahkan dan membimbing siswa dalam mencapai kriteria yang diharapkan, faktor lain yang sangat berperan adalah siswa masih belum terbiasa berpikir terpola mulai dari memikirkan munculnya permasalahan hingga bereksplorasi pada alam sekitar sebagai bahan pembelajaran.

Pada siklus II ditunjukkan pada peningkatan persentase siswa yang memperoleh kategori “kreatif” yakni menjadi 17 orang atau 53,13% dari total 32 orang siswa. Lebih dari 50% siswa telah memiliki antusias dan keterampilan dalam menunjukkan kriteria kreativitas sebagaimana yang telah dirancang oleh peneliti. Hal ini dikarenakan para siswa sudah mulai terbiasa dengan proses pembelajaran dan sedikit demi sedikit mampu untuk merubah kebiasaan berpikir yang biasa mereka terapkan dalam keseharian. Perubahan kebiasaan ini tentu tidak lepas dari arahan dan bimbingan dari guru yang telah dirancang untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan sesuai dengan tuntutan kriteria kreativitas. Hasil ini menjadi catatan penting bagi peneliti dan akan dijadikan bahan perbaikan proses pembelajaran pada siklus III.

Pada siklus III, peningkatan yang sangat drastis terjadi pada siklus ini karena sebanyak 29 orang siswa atau 90,63% dari total 32 siswa telah menunjukkan performa terbaiknya hingga meraih kategori “kreatif”. Peningkatan yang sangat drastis ini merupakan dampak positif dari refleksi dan perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Jika para siswa pada siklus II masih banyak yang memiliki kebiasaan belajar tanpa melibatkan pemikiran kreatif, pada siklus ini melalui arahan dan bimbingan guru sedikit demi sedikit telah menunjukkan perubahan. Disamping usaha guru, para siswa yang telah meraih kategori kreatif pada siklus yang lalu diberikan arahan untuk membantu teman-teman mereka untuk bekerja dengan melibatkan kriteria kreativitas. Sinergi yang baik antara guru dan siswa ternyata membuahkan hasil yang maksimal, para siswa saling memotivasi dan saling berbagi keterampilan yang harus ditunjukkan untuk menjadi pribadi yang kreatif. Disamping itu, karena proses pembelajaran dirancang semakin menarik dengan unsur permainan-permainan yang mengasah kreativitas, para siswa selalu ingin menunjukkan performa terbaik mereka untuk mendapatkan hasil akhir yang memuaskan.

Pada akhir pelaksanaan siklus IV, peneliti kembali mendapatkan hasil yang meningkat, upaya peneliti untuk mempertahankan persentase siswa yang memperoleh kategori kreatif ternyata mendapatkan hasil positif dengan bertambahnya siswa yang memperoleh kriteria “kreatif”. Sebanyak 31 orang siswa atau 96,86% siswa kembali memperoleh kategori “kreatif” hingga memberikan keyakinan kepada peneliti bahwa penelitian ini telah memenuhi indikator keberhasilan. Upaya yang dilakukan guru untuk menitikberatkan perhatian pada unsur estetika proses pembelajaran dan bimbingan kepada para siswa untuk berperilaku kreatif memberikan hasil maksimal dan dapat memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini menjadi catatan penting bagi peneliti dan guru kelas 5 SDN Basirih 3 bahwa diperlukan upaya maksimal dalam merancang proses pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Hasil penelitian yang telah didapatkan yaitu terjadi peningkatan kreativitas siswa tentu akan mengahadirnya generasi yang memiliki

keterampilan mencari solusi dari berbagai permasalahan yang dihadapi. Sebagaimana dinyatakan Prather dan Gundry, dalam Suharman (2011) bahwa orang kreatif menghasilkan ide-ide baru terhadap apa yang dihadapinya. Kreativitas yang dikenal dengan berpikir kreatif (Creative Thinking) atau berpikir inovatif (innovative thinking) apabila dikaitkan dengan kemampuan seseorang, kreativitas sering disebut juga sebagai upaya menciptakan atau menyusun hal-hal yang baru. Pendapat tersebut juga dikuatkan oleh hasil penelitian Akbar, Utama, dan Pujianto yang memaparkan bahwa penggunaan model-model pembelajaran yang efektif akan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Hal inilah yang menjadi pondasi penentuan strategi outdoor learning sebagai alternatif pemecahan masalah rendahnya kreativitas siswa. Melalui telaah pendapat ahli dan penelitian yang telah ada maka dapat disimpulkan bahwa strategi outdoor learning mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 SDN Basirih 3 Banjarmasin.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah penerapan strategi outdoor learning memiliki kemampuan dalam: (1) Meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 SDN Basirih 3 Banjarmasin secara bertahap disetiap siklusnya hampir seluruh siswa mencapai kategori “kreatif” pada siklus terakhir. Peningkatan kreativitas terlihat pada kriteria Novelty (Kebaruan) yakni kemampuan siswa menghasilkan gagasan penyelesaian masalah yang baru, Flexibility (Fleksibilitas) merupakan kemampuan siswa menghasilkan berbagai jenis gagasan, Originality (Originalitas), adalah kemampuan siswa menghasilkan ide-ide yang tidak biasa atau unik, Elaboration (Elaborasi), merupakan kemampuan siswa mengembangkan, menambahkan atau menguraikan gagasan, dan Abstrctness (Keabstrakan) adalah kemampuan siswa merasakan inti masalah atau isu, berpikir secara abstrak. (2) Penerapan strategi outdoor learning mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan outdoor learning dengan perencanaan yang dilaksanakan dan terbukti adanya peningkatan secara bertahap dalam setiap siklusnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka beberapa saran sebagai berikut: (1) Pembelajaran dengan menggunakan strategi outdoor learning mampu meningkatkan kreativitas siswa, disarankan kepada guru di sekolah dasar untuk menerapkan strategi outdoor learning sebagai salah satu alternatif pelaksanaan

pembelajaran agar kreativitas sebagai salah satu life skill penting yang harus dimiliki anak dapat dikembangkan sejak dini. (2) Strategi pembelajaran ini memerlukan keuletan guru dalam merancang proses pembelajaran agar dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat terlaksana. (3) Bagi peneliti selanjutnya disarankan jika akan melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan meningkatkan kreativitas siswa agar lebih memfokuskan pada memberikan arahan dan bimbingan perilaku kreatif siswa dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Beetlestone, F. (2013). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. (N. Yusron, Trans.) Bandung: Nusa Media.
- Boyer, Wanda, & Crippen, C. L. (2014). Learning and Teaching in The 21th Century: An Education Plan for the New Millennium Developed in British Columbia, Canada. *Childhood Education Journal*, 343-353.
- Danarti, R. (2014). Perbedaan Hasil Belajar IPS Model Project Based Learning Berbasis Outdoor Study dengan Konvensional Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 2(2), 102-111.
- Dhanapal, S., & Lim, C. C. (2013). A comparative study of the impacts and students' perceptions of indoor and outdoor learning in the science classroom. *Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching*, 21.
- Dyah, E. E., Sa'dijah, C., & Yanti, A. W. (2009). Penerapan Learning Cycle dan Mind Mapping dalam Pembelajaran Persamaan Kuadrat untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Karangbinangun. *Skripsi Program Studi Matematika Universitas Negeri Malang*.
- Eick, C. J. (2012). Use of the Outdoor Classroom and Nature-Study to Support Science and Literacy Learning: A Narrative Case Study of a Third-Grade Classroom. *Journal Science Teacher Education*, 23, 789-803.
- Fedorowicz, J., Meléndez, A. P., & Ballesteros, I. L. (2008). Creativity, Innovation and E-Collaboration. *International Journal of e-Collaboration*, 4(4), 1-10.
- Isbayani, N. S., Sulastri, N. M., & Ayu, L. (2015). Penerapan Metode Outbound untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak. Retrieved Januari 23, 2017, from *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. (Online).

- (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/6148/4331>)
- Jenaabadi, H., Marziyeh, A., & Dadkan, A. M. (2015). Comparing Emotional Creativity and Social Adjustment of Gifted and Normal Students. *Advances in Applied Sociology*, 5, 111-118. (Online). (<http://dx.doi.org/10.4236/aasoci.2015.53010>) diakses pada tanggal 24 Agustus 2017.
- Kahlid, A., Ong, T. M., Tan, A. C., Lim, L. E., Tzu, Y. K., & Higgins, P. (2013). Motivations Of School-Aged Adolescent Singaporeans To Participate In Outdoor Adventure Experiences. *Future faces: Outdoor Education Research Innovations and Visions*. The Sixth International Outdoor Education Research Conference 26 – 29 November 2013, 84-92.
- Kardjono, J. (2013). Emotional Control Through The Outdoor Education Program. *Future faces: Outdoor education research innovations and visions*. The Sixth International Outdoor Education Research Conference 26 – 29 November 2013, 77-83.
- Khadabadi, S., Kanan, Garg, & Parikh, R. (2010). Creativity Composite Indicator. Retrieved Januari 17, 2017, *GTECH Journal*. (Online). ([https://wiki.cc.gatech.edu/designcomp/images/b/b0/Creativity\\_Composite\\_Indicator.pdf](https://wiki.cc.gatech.edu/designcomp/images/b/b0/Creativity_Composite_Indicator.pdf)) diakses pada tanggal 29 Agustus 2017.
- Kurniawan, H. (2016). *Sekolah Kreatif: Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Munro, J. (2000). Identifying and measuring creativity. *Insights into the creativity process*, (Online). ([https://students.education.unimelb.edu.au/selage/pub/readings/creativity/UTC\\_Assessing\\_creativity\\_.pdf](https://students.education.unimelb.edu.au/selage/pub/readings/creativity/UTC_Assessing_creativity_.pdf)) diakses pada tanggal 18 Mei 2017.
- Perwitasari, V. R., Sumarmi, & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Group Investigation Berbasis Outdoor Study terhadap Kemampuan Berpikir Analitis Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 87-93.
- Plucker, J. (2004). Why Creativity Is Domain General, Why It Looks Domain Specific, and Why the Distinction Does Not Matter. *Research Gate Journal*, 153-167. (Online). (<https://www.researchgate.net/publication/232433236>) diakses pada tanggal 21 Agustus 2017.
- Putra, T. T., Irwan, Vionanda, D. (2012). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 22-26. Universitas Negeri Padang.
- Purnomo, A. (2015). Pengaruh Pembelajaran Outdoor terhadap Pengetahuan, dan Sikap Pelestarian Lingkungan Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi Universitas Kanjuruhan Malang. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1), 37-47.
- Silver, Edward A. (1997). Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Thinking in Problem Posing. (Online). (<http://www.emis.de/journals/ZDM/zdm973i.html>). Volume 29 (June 1997) Number Electronic Edition ISSN 1615-679X) diakses pada tanggal 3 Mei 2017.
- Suharman. (2011). *Kreativitas Teori dan Pengembangan*. Surabaya: Laros.
- Treffinger, D. J., Selby, E. C., Schoonover, P. F. (2012). Creativity in the Person: Contemporary Perspective. *Learning Landscape Journal*, 6(1), 409 – 419.
- Vera, A. (2012). *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Pers.

