

Efektivitas pembelajaran berbasis *outing class* terhadap hasil kreativitas siswa dalam menggambar lingkungan sekitar pada mata pelajaran SBdP kelas 2 SD

Purbo Jati Kusumo¹, Nur Fajrie², Wasis Wijayanto³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

1202133139@std.umk.ac.id, nur.fajrie@umk.ac.id, wasis.wijayanto@umk.ac.id

Abstract

Based on the results of the preliminary study, it is known that students' ability to express ideas, especially in drawing, is still relatively low. This study aims to determine the increase in students' creativity in drawing through the implementation of outing class-based learning. This study uses a quantitative method with a pre-experimental design. The type of research used is one group pretest-posttest design. The population of the study was grade 2 students of SD N 1 Padurenan, with a saturated sample technique involving all 26 students. Data collection techniques include interviews, observations and documentation, while data analysis was carried out using the normality test and the N-Gain test. The results of the N-Gain test analysis showed an increase with an average value of 0.66, which is in the moderate category. Meanwhile, the results of the N-Gain percent obtained an average of 66.37%, which is interpreted as quite effective. Based on these results, it can be concluded that the implementation of outing class learning is effective in increasing students' creativity in drawing the surrounding environment in the SBdP subject. This study recommends outing class learning as an effective strategy to improve students' creativity in drawing in the surrounding environment in SBdP subjects at elementary school level.

Keywords: Outing class learning, Creativity, Drawing.

Abstrak

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide, khususnya dalam menggambar masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar melalui penerapan pembelajaran berbasis *outing class*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *preexperimental*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas 2 SD N 1 Padurenan, dengan teknik sampel jenuh yang melibatkan seluruh siswa sebanyak 26 orang. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas dan uji N-Gain. Hasil analisis uji N-Gain menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 0,66, yang berada dalam kategori sedang. Sementara itu, hasil N-Gain persen memperoleh rata-rata 66,37%, yang diinterpretasikan sebagai cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *outing class* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar lingkungan sekitar pada mata pelajaran SBdP. Penelitian ini merekomendasikan pembelajaran *outing class* sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar lingkungan sekitar pada mata pelajaran SBdP di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran *outing class*, Kreativitas, Menggambar.

1. Pendahuluan

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa senang, termotivasi serta merasa tertarik untuk belajar mengenai sesuatu yang baru, sehingga siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri dan membuat pembelajaran menjadi bermakna (Anastasya & Fajrie, 2020). Pendidikan merupakan fondasi penting dalam perkembangan individu, termasuk pengembangan aspek kreativitas. Kreativitas memegang peranan krusial dalam membentuk kemampuan individu, dan adaptasi individu terhadap tantangan kehidupan (Priyadi & Wijayanto, 2024). Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif memungkinkan seseorang untuk mengatasi masalah kompleks dengan cara

yang unik. Selain itu, kreativitas juga menjadi pendorong utama dari inovasi, mendorong penciptaan ide, produk (Jasmine, 2024), atau layanan baru yang dapat membawa perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan. Terlebih lagi, kreativitas memberikan kemampuan adaptasi yang sangat diperlukan dalam menghadapi perubahan dan tantangan. Dengan berpikir kreatif, individu dapat dengan lebih mudah beradaptasi dengan situasi baru (Mantau & Talango, 2023), menemukan solusi kreatif untuk mengatasi hambatan, dan memanfaatkan peluang yang mungkin muncul. Maka kreativitas bukan hanya sekedar ekspresi artistik, melainkan juga merupakan alat esensial yang membentuk pondasi untuk pertumbuhan pribadi dan kemajuan masyarakat secara keseluruhan (Wijayanto, 2025).

Pendidikan bisa dipahami sebagai proses pembelajaran yang memberikan pengetahuan, nilai-nilai budaya. Proses pembelajaran mencakup interaksi pendidik dengan siswa, sehingga terciptanya pendidikan yang diinginkan termasuk dalam komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran menciptakan proses pembelajaran yang sistematis (Jalaludin et al., 2021). Pendidikan seni pada anak tidak hanya dilihat dan dinilai dari hasilnya, namun juga harus memberikan makna dan pengalaman termasuk pengalaman estetika yang dapat diterima oleh anak selama proses berlangsung. Tujuan pendidikan seni rupa salah satunya adalah menumbuhkan potensi kreativitas anak. Menurut Fajrie (2023) menyatakan bahwa pembelajaran seni rupa adalah kegiatan seni sebagai penanaman estetika yang dapat diserap oleh alat indra dan wujudnya terdiri dari unsur rupa berupa garis, bidang, ruang, bentuk dan warna. Sepadan dengan pendapat Sumanto (2006: 20) bahwa pendidikan seni rupa untuk anak usia sekolah dasar adalah upaya pemberian pengalaman dan pengetahuan dasar kegiatan kreatif pada seni rupa dengan menerapkan seni sebagai alat pendidikan.

Keterlibatan anak dalam mengekspresikan diri melalui karya seni dengan dapat menerapkan berbagai metode dapat menumbuhkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan seni yang sudah ada pada diri anak. Namun dalam implementasinya, proses pembelajaran seni rupa hanya mengejar target kurikulum pada pembelajaran sehingga anak hanya diberikan tugas menggambar tanpa adanya arahan untuk berkreativitas (Lubis, 2022). Hal ini disebabkan kurang kreatifnya guru dalam menerapkan berbagai macam metode dalam pembelajaran seni sehingga anak mengalami kesulitan untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas. Dengan demikian anak akan terbatas berkembangnya kreativitas dengan kurang memberikannya ruang gerak bagi anak sendiri.

Kegiatan menggambar sangat cocok dengan anak untuk mengekspresikan diri dan menumbuhkan kreativitas melalui kegiatan menggambar di lingkungan sekitar dengan menggunakan pembelajaran berbasis *outing class*. Pembelajaran berbasis *outing class* memiliki kegiatan yang aktif dan menyenangkan, karena belajar menggunakan strategi tersebut dapat melatih siswa untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan alam, baik lingkungan sekitar sekolah maupun luar sekolah. Pembelajaran *outing class* biasanya ditetapkan menyesuaikan tema dimana kegiatan yang dilakukan adalah mengajak para siswa untuk berkeliling disekitar lingkungan sekolah (Jaya & Linggo Wati, 2024). Selain itu, belajar dengan mengamati lingkungan sebagai sumber belajar siswa dapat dimanfaatkan oleh guru dalam rangka memenuhi hasil belajar yang optimal dan hal ini diimbangi oleh perencanaan guru dalam pembuatan strategi pembelajaran yang baik.

Siswa yang belajar menggunakan metode yang menyenangkan akan lebih mudah dalam meningkatkan kreativitas dari pada hanya menggunakan buku dan papan tulis. Karangan deskripsi juga akan mengasah pancaindra. Oleh karena itu, dengan kegiatan menggambar ini siswa juga akan mampu mengasah pancaindranya, terutama indra penglihatan agar pembelajaran lebih bermakna (Wijayanto, 2024).

Salah satu pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas serta rasa senang dalam pembelajaran ialah menggunakan pembelajaran *outing class*, yaitu belajar di luar kelas. Menurut Rahmawati & Nazarullail (2020) pembelajaran *outing class* merupakan aktifitas belajar yang dilakukan di luar kelas dan di alam bebas lainnya. Dimana dalam proses pembelajarannya guru merencanakan untuk menyelenggarakan pembelajaran di luar kelas. Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan merupakan suatu pembelajaran yang mengidentikkan lingkungan sebagai sumber belajar. Berdasarkan hal tersebut, lingkungan digunakan sebagai sumber inspirasi dan sumber motivasi dalam meningkatkan

pemahaman siswa. Dalam hal ini, lingkungan menjadi faktor pendorong yang menjadi penentu dalam meningkatkan suatu pemahaman siswa dalam setiap proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penting bagi sistem pendidikan untuk senantiasa mencari metode pembelajaran yang efektif guna merangsang dan meningkatkan kreativitas siswa (Nurialsa & Fajrie, 2023). Metode pembelajaran yang mendorong pemikiran kritis, eksplorasi ide, dan kolaborasi dapat menjadi instrumen yang kuat dalam mengembangkan potensi kreatif. Pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan kreatif tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk menciptakan, menyelidiki, dan menemukan solusi secara mandiri (Ayu et al., 2024). Dukungan terhadap keberagaman bentuk ekspresi kreatif, seperti seni, sains, dan inovasi teknologi, juga dapat membantu menciptakan lingkungan yang merangsang kreativitas siswa. Dengan demikian, melalui pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kreativitas, sistem pendidikan dapat berperan secara signifikan dalam membekali generasi mendatang dengan kemampuan berpikir kreatif yang esensial untuk menghadapi dinamika kompleks dalam masyarakat global (Thana & Hanipah, 2023).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu inovasi yang baru. Pada dasarnya, kreativitas merupakan bakat alami yang dimiliki setiap orang yang dapat diasah dalam berbagai kesempatan. Hendaknya pengembangan kreativitas mulai dilakukan di lingkungan keluarga dan sekolah dasar. Setiap anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi serta kemampuan bereksplorasi dalam pengembangan kreativitas (Ulil et al., 2024). Sebagian besar anak – anak lebih menyukai bermain daripada belajar. Menurut mereka, belajar adalah suatu kegiatan yang membosankan. Oleh karena itu diperlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk dilakukan pada anak usia sekolah dasar sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa.

Kreativitas merupakan kemampuan dalam mengungkapkan banyak ide secara mengalir yang dihasilkan dari melihat suatu masalah dari berbagai arah dan bersifat orisinalitas atau memiliki perbedaan dengan ide dari kebanyakan orang. Sesuai dengan pendapat Munandar (2019) bahwa kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta, cara berfikir dan bertindak atau membuat sesuatu yang baru dan nyata. Kreativitas memiliki ciri-ciri yakni kelancaran, *fleksibilitas*, *orisinalitas*, *elaborasi*, dan perincian. Seseorang dapat dikatakan akan semakin kreatif apabila mencakup ciri-ciri tersebut yang bersamaan dengan perkembangan afektifnya.

Kreativitas membantu siswa untuk menemukan ide-ide dan menciptakan ide baru, memecahkan permasalahan menjadi ide cemerlang untuk langkah siswa selanjutnya dengan menemukan solusi, peristiwa yang belum pernah dialami sebelumnya akan terungkap hingga ditemukannya penemuan baru, mengubah keterikatan menjadi sumber kekuatan atau kelebihan (Ahmad & Mawarni, 2021). Menurut Qomariyah & Subekti (2021), berpikir kreatif terdapat 4 indikator yaitu: berpikir lancar (*fluency thinking*) merupakan menciptakan gagasan-gagasan baru dengan berpikir secara lancar, berpikir luwes (*flexible thinking*) menciptakan ide-ide yang bervariasi dari pandangan yang berbeda-beda, indikator berpikir orisinal (*original thinking*) kemampuan mencetuskan ide dan jarang dipikirkan orang lain, berpikir terperinci (*elaboration ability*) mengembangkan atau memperluas ide secara detail. Kemampuan berpikir kreatif diharapkan siswa tidak hanya memahami materi yang diberikan oleh guru, tetapi juga dapat menggunakan ide-ide mereka untuk menyelesaikan masalah di luar kelas.

Pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) salah satu adanya materi menggambar lingkungan. Materi menggambar lingkungan merupakan materi pembelajaran yang dipelajari Kelas 2 SD yang mempelajari tentang suasana lingkungan sekitar sekolah, siswa diharapkan memahami, mengevaluasi, dan menerapkan, serta menganalisis lingkungan maupun interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sering diremehkan siswa, padahal materi ini sangat penting dalam keberlangsungan hidup sehari-hari kita dan lingkungan (Rizal Ardhya Nugraha, 2010). Maka untuk itu, melalui pembelajaran SBdP siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Pembelajaran SBdP ini akan memungkinkan siswa menemukan konsep dengan fakta dalam aktivitas sehari-hari serta

mengembangkan pemikiran kreatif, pemikiran siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif bisa mencari solusi dengan cara-cara yang baru (Danang et al., 2023).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami (2017), Sunarto (2018), Kasta (2019), dan Wibowo (2020), Penelitian yang dilakukan oleh Utami (2017) menunjukkan bahwa adanya keefektifan metode *collective painting* terhadap kreativitas siswa menggunakan uji pihak kanan yaitu *One Sample t-Test* dan diperoleh $9,298 > 2,052$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan nilai signifikansi yang diperoleh $0,00 < 0,05$.

Riset yang dilakukan oleh Sunarto (2018) menemukan bahwa pembelajaran seni memerlukan beberapa metode untuk dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penggunaan berbagai model pembelajaran dapat menumbuhkan jiwa dan kreatifitas siswa. Senada dengan hasil penelitian Sunarto (2018), penelitian yang dilakukan oleh Kasta (2019) juga menemukan bahwa kreatifitas siswa dalam pembelajaran seni akan meningkat jika guru mau menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SD N 1 Padurenan bahwa guru kelas 2 belum pernah menerapkan pembelajaran berbasis *outing class* dan kreativitas dikelas 2 masih tergolong rendah yaitu 20-30 %. Permasalahan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang hanya fokus pada buku saja, hal ini dapat membuat kurangnya minat belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih pasif akibatnya kemampuan perkembangan kreativitas siswa menjadi terbatas. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas adalah dengan menggunakan pembelajaran *outing class*. Pembelajaran berbasis *outing class* terbukti dapat efektif meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *outing class* dapat memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Qotrunnada, 2024) membuktikan bahwa pembelajaran berbasis *outing class* efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar anak pada kelompok RA. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *outing class* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam membuat hasil karya. Diharapkan melalui penelitian ini dapat diperoleh bukti empiris tentang efektivitas pembelajaran berbasis *outing class* terhadap kreativitas siswa, sehingga dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD N 1 Padurenan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan penelitian. Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil kreativitas siswa, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Outing Class* Terhadap Hasil Kreativitas Siswa Dalam Menggambar Lingkungan Sekitar Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas 2 SD”.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif statistik deskriptif dengan desain penelitian *Quasiexperiment : one grup pretest posttest* yang akan mengkaji tentang efektivitas pembelajaran berbasis *outing class* terhadap hasil kreativitas siswa dalam menggambar lingkungan sekitar pada mata pelajaran SBdP kelas 2 yang menjelaskan bahwa dalam penelitian ini terdapat *pretest posttest* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas 2 di SD lokasi penelitian, dalam penelitian ini digunakan metode observasi serta metode dokumentasi sebagai alat pengumpulan data, Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskripsi dan asumsi statistik. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan rata-rata antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji normalitas, uji-t (t-test) dan uji n-gain. Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai analisis data deskriptif. Analisis statistik

yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Mulai tanggal 08 Januari 2025, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument lembar observasi sehingga dapat diketahui hasil kreativitas siswa dalam menggambar lingkungan sekitar berupa nilai dari siswa kelas 2 SD. Analisis data *pretest* hasil kreativitas siswa dalam menggambar lingkungan sekitar siswa kelas 2 dengan jumlah siswa 26 orang, maka diperoleh gambaran yaitu tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi hanya 69,44 yang di peroleh 1 siswa dan nilai terendah 50 oleh 6 Siswa.

Tabel 1. Hasil Nilai *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	FSA	52,77
2	AK	52,77
3	ARD	55,55
4	AAN	50
5	ALL	58
6	ANS	55,55
7	AAF	61,11
8	AAP	50
9	FPS	55,55
10	FAF	55,55
11	HS	50
12	MAD	55,55
13	MEP	55,55
14	MHA	52,77
15	NZA	61,11
16	NLW	66,66
17	QKA	69,44
18	RHP	52,77
19	RKN	61,11
20	SNZ	52,77
21	UYF	50
22	VS	50
23	VBP	63,88
24	ZKS	58
25	RMA	63,88
26	MRY	50

Dari perhitungan rekapitulasi nilai kreativitas siswa kelas 2 SD sebelum menggunakan pembelajaran berbasis *outing class (pretest)*, sehingga data dapat dilihat berdasarkan tingkat frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Nilai Kreativitas

No	Nilai	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Presentase
1	50-52	11	42,31%
2	53-55	6	23,08%
3	56-58	2	7,69%

4	59-61	3	11,54%
5	62-64	2	7,69%
6	65-67	1	3,85%
7	68-70	1	3,85%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan lembar observasi dikategorikan seluruh siswa belum memenuhi syarat ketentuan kreativitas, yaitu sebanyak 11 siswa mendapat nilai dengan rentang 50-52, 6 siswa mendapat nilai 53-55, 2 siswa mendapat nilai 56-58, 3 siswa mendapat nilai 59-61, 2 siswa mendapat nilai rentang 62-64, 1 siswa mendapat nilai 65-67 dan 1 orang mendapat nilai dengan rentang 68-70. Frekuensi terbanyak berada pada rentang nilai 50-52 yaitu sebanyak 42,31%. Adapun rata-rata nilai kreativitas siswa pada pembelajaran ini adalah 55,7 dengan kategori cukup. Melihat dari hasil persentasi yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa dalam menggambar lingkungan sekitar sebelum diterapkan metode pembelajaran *outing class* tergolong rendah.

Setelah dilaksanakan *pretest* sebelum menggunakan pembelajaran berbasis *outing class*, kemudian memberikan *treatment* (perlakuan) dengan penggunaan pembelajaran berbasis *outing class*. Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas eksperimen setelah diterapkannya *treatment* (perlakuan). Perubahan tersebut berupa nilai kreativitas siswa yang dapat dilihat dari data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Nilai *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	FSA	77,77
2	AK	77,77
3	ARD	80,55
4	AAN	75
5	ALL	83,33
6	ANS	80,55
7	AAF	86,11
8	AAP	75
9	FPS	80,55
10	FAF	80,55
11	HS	77,77
12	MAD	75
13	MEP	77,77
14	MHA	77,77
15	NZA	86,11
16	NLW	91,66
17	QKA	94,44
18	RHP	77,77
19	RKN	86,11
20	SNZ	77,77
21	UYF	75
22	VS	75
23	VBP	88,88
24	ZKS	83,33
25	RMA	88,88
26	MRY	75

Dari perhitungan rekapitulasi nilai kreativitas siswa kelas 2 SD sesudah perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis *outing class (protest)*, sehingga data dapat dilihat berdasarkan tingkat frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Nilai Kreativitas

No	Nilai	Pretest	
		Frekuensi	Presentase
1	70-73	-	-
2	74-77	13	50%
3	78-81	4	15,38%
4	82-85	2	7,69%
5	86-89	5	19,23%
6	90-93	1	3,85%
7	94-97	1	3,85%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada table di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap post-test dengan menggunakan pembelajaran berbasis *outing class* dikategorikan seluruh siswa belum memenuhi syarat ketentuan kreativitas, yaitu sebanyak 13 siswa mendapat nilai 74-77, 4 orang siswa mendapat nilai 78-81, 2 siswa mendapat 82-85, 5 siswa mendapat nilai 86-89, 1 siswa mendapat nilai 90-93 dan 1 orang siswa mendapat nilai 94-97. Frekuensi terbanyak terdapat pada rentang nilai 74-77 yaitu sebanyak 50%. Adapun rata-rata kreativitas siswa pada pembelajaran ini yaitu 80,5 dengan kategori kreatif. Melihat dari hasil persentasi yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa dalam menggambar lingkungan sekitar setelah diterapkan pembelajaran berbasis *outing class* tergolong tinggi.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.198	26	.010	.900	26	.016
Posttest	.215	26	.003	.884	26	.007

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Uji Normalitas

Berdasarkan observasi kreattivitas siswa daalam tabel di atas, hasil *pretest* menunjukan nilai signifikan sebesar 0,016. Hal ini mengindikasikan bahwa data *pretest* berdistribusi normal, karena taraf signifikan $0,016 > 0,05$, demikian pula, hasil *posttest* memiliki taraf signifikan sebesar 0,07, yang juga menunjukan bahwa berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* dapat digunakan sebagai dasar dalam pengujian hipotesis. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji t-test dan uji n-gain, dengan hasil pengujian yang disajikan pada tabel berikut.

Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 Pretest - Posttest	-2.481E1	1.34905	.26457	-25.35643	-24.26665	-93.781	25	.000	

Gambar 2. Uji T-Test

Hasil menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut sesuai dengan hasil yang diharapkan, yaitu signifikansi $\leq 0,05$, yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan dalam kreativitas siswa sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis *outing class*.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nagain_Skor	26	.50	1.00	.6637	.11848
Nagain_Persen	26	50.01	100.00	66.3722	11.84757
Valid N (listwise)	26				

Gambar 3. Uji N-Gain

Hasil perhitungan uji N-Gain pada tabel menunjukan bahwa nilai N-Gain menunjukan bahwa hasilnya 0,66 lebih besar dari 0,3 yang termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, hasil N-Gain persen memperoleh nilai 66,37% yang dikategorikan dalam kategori cukup efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan yaitu pembelajaran berbasis *outing class* cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar lingkungan sekitar pada mata pelajaran SBdP kelas 2 SD N 1 Padurenan.

3.2. Diskusi

Berdasarkan hasil statistik deskriptif penelitian ini sejalan dengan penelitian Muh Jalil Kamal (2023), Fadlil Abid Usmansyah (2023), Dedi Kurniawan (2020), Galuh Ratna (2021), Listiana (2022), Fitri Herviana (2021), Serta Ayu Sri Rahayu (2020). Relevansi dari beberapa hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada variabel x yaitu penggunaan pembelajaran *outing class* atau *outdoor learning*, namun perbedaan terletak pada variabel terikat, penulis menjadikan hasil kreativitas siswa sebagai variabel terikat.

Penelitian dilaksanakan di kelas 2 SD N 1 Padurenan. Siswa kelas 2 terdiri dari 35 siswa, adalah subjek penelitian ini. Pada dasarnya, masalah yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian adalah kurangnya kreativitas siswa dalam menggambar dalam pembelajaran SBdP. Minat dalam proses pembelajaran SBdP dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk guru, kurikulum, dan lingkungan mereka (Siswa et al., 2020). Pada pelajaran SBdP guru hanya menggunakan model ceramah dan buku sebagai media pembelajaran, padahal menggunakan model ceramah dan buku akan membuat siswa kurang antusias dan merasa bosan. Sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajarann berbasis *outing class* sebagai cara untuk membangkitkan kreativitas siswa. Pemanfaatan lingkungan sekitar, bukan hanya mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, tetapi juga akan membantu mereka mengembangkan keterampilan menggambar mereka.

Tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan siswa adalah melalui studi pendahuluan dengan cara wawancara guru kelas 2, observasi, dan perencanaan penyusunan. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan, yang diawali dengan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis *outing class*. Setelah perlakuan, dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk melihat efektivitas pembelajaran berbasis *outing class* terhadap kreativitas siswa. Data dalam penelitian kuantitatif ini diperoleh dari hasil lembar observasi *pretest* dan *posttest* siswa dalam menggambar lingkungan sekitar. Tahap terakhir adalah pengolahan dan analisis data, penyusunan hasil penelitian, pembahasan, serta penarikan kesimpulan.

Sebelum menggunakan pembelajaran berbasis *outing class*, siswa merasa bosan karena pembelajaran SBdP identik dengan menggambar yg itu-itu saja. Namun, ketika materi disampaikan menggunakan pembelajaran *outing class*, siswa menjadi lebih aktif dan tidak lagi merasa bosan. Pembelajaran berbasis *outing class* sangat sesuai diterapkan di kelas 2, mengingat siswa cenderung mudah merasa bosan. Dengan hadirnya pembelajaran *outing class*, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam penelitian ini, data mengenai kreativitas siswa diperoleh melalui lembar observasi nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan pada pertemuan pertama sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* diberikan pada pertemuan setelah perlakuan. Sebelum penerapan pembelajaran berbasis *outing class* siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide-ide mereka. Namun, setelah pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis *outing class*, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengepresikan ide mereka, terutama menggambar dilingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 55,7. Setelah melakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa, peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran berbasis *outing class*. Setelah perlakuan, rata-rata kemampuan siswa meningkat menjadi 80,5, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 24,8. Hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji N-Gain menghasilkan skor 0,66, yang termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan skor N-Gain kreativitas siswa, terdapat peningkatan setelah menerapkan pembelajaran berbasis *outing class*. Peningkatan ini terjadi karena suasana pembelajaran di luar kelas menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan pembelajaran berbasis *outing class* membuat pembelajaran lebih menarik dengan melibatkan siswa dalam kegiatan diluar kelas yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran ini juga mudah diterapkan dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 di SD N 1 Padurenan yang menyukai aktivitas bermain. Rambe (2023) menyatakan bahwa antusiasme dalam bermain, belajar secara berkelompok, dan keterlibatan dalam aktivitas langsung merupakan karakteristik khusus siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *outing class* sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Peningkatan kreativitas siswa tidak hanya disebabkan oleh penerapan pembelajaran berbasis *outing class*, tetapi juga karena penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini, media alam digunakan sebagai alat sekitar bantu pembelajaran. Penggunaan media alam sekitar membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa saat mencari berbagai macam bentuk. Suparyanto dan Rosad (2020) menyatakan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan penjelasan di atas, serta sesuai dengan penelitian (Fenny Parera, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *outing class* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan model ceramah, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis *outing class*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil analisis yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *outing class* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar lingkungan sekitar. Hal ini terbukti dari rata-rata skor *pretest* sebesar 55,7 dan rata-rata skor *posttest* sebesar 80,5, dengan selisih rata-rata sebesar 24,8 antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,66, yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *outing class* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, pembelajaran ini juga membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa yang sebelumnya merasa bosan dengan banyaknya materi menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar.

5. Referensi

- Ahmad, M. Y., & Mawarni, I. (2021). Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 222–243. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).7382](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7382)
- Anastasya, V. E., & Fajrie, N. (2020). *BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR*.

- Ayu, M., Hapsari, P., Guru, P., Dasar, S., & Muria, U. (2024). *Pembelajaran menggambar bebas guna melatih kreativitas pada usia anak sekolah dasar*.
- Danang, A., Fajrie, N., & Riswari, L. A. (2023). Analisis karakteristik gambar anak dengan tema lingkungan sekitar kecamatan karimunjawa. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 146–150. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.12573>
- Fajrie, N. (2023). *Pembelajaran Seni Rupa: Karya Seni Tiga Dimensi dengan Bahan Tanah Liat*. Penerbit NEM.
- Jalaludin, Arifin, Z., & Fathurrohman, N. (2021). Peranan Manajemen Kelas Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(2), 143–150. <https://www.ejournal.kompetif.com/index.php/diklatreview/article/view/689>
- JASMINE, K. (2024). BUKU AJAR BERPIKIR KREATIF. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.
- Jaya, S. K., & Linggo Wati, T. (2024). Outing Class Sebagai Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 362–368. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i3.1154>
- Lubis, N. A. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif Nurasiyah Anas Lubis Sekolah Tinggi Agama Islam Hikmatul Fadhillah Medan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15–25.
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran (Literature Review). *Irfani*, 19(1), 86–107. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Munandar. (2019). Kreativitas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://kbbi.web.id/preferensi.htmlDiakses>
- Nurialsa, I., & Fajrie, N. (2023). *Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar*. 9(22), 236–242.
- Priyadi, Syeh; Wijayanto, W. (2024). *STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI SD 2 PANJUNAN*. 09, 1–23.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246.
- Qotrunnada, I. (2024). *Pengaruh Metode Pembelajaran Outing Class Terhadap the Influence of the Outing Class Learning Method on the Drawing Creativity of Children in Group a At Ra Perwanida Bendunganjati*. 1628–1637.
- Rahmawati, R. L., & Nazarullail, F. (2020). Strategi Pembelajaran Outing Class Guna Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 9–22. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i2.8839>
- Rambe, N. F. (2023). *Pengaruh penerapan metode pembelajaran kontekstual berbasis outing class terhadap kreativitas peserta didik kelas v sd negeri 101210 tanjung malipe*.
- Rizal Ardhya Nugraha, S. R. S. (2010). *Seni Rupa SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX u untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX u untuk SMP/MTs Kelas VII VIII dan IX*.
- Siswa, T., Viia, K., & Negeri, S. M. P. (2020). *Jurusan seni rupa fakultas bahasa dan seni universitas negeri semarang 2020*. 1.
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Penerapan Metode Outing Class Pada Pembelajaran Tematik Di Sd Al Firdaus Surakarta. *Suparyanto Dan Rosad*, 5(3), 248–253. http://eprints.ums.ac.id/64647/1/NASKAH_PUBLIKASI.pdf
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281–288. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Ulil, A., Baihaqi, D., & Wijayanto, W. (2024). *STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN SBdP PADA KREATIVITAS SISWA KELAS IV SD 2 MEJOBOKUDUS*. 4, 2020–2025.
- Wijayanto, W. (2024). *MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA MENGGAMBAR DAN*

MEWARNAI MENGGUNAKAN BAHAN ALAMI PADA MURID SEKOLAH DASAR. 24(7), 28–42.

Wijayanto, W. (2025). *PEMANFAATAN KOLASE SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS 3 SD 1 PEGANJARAN. 12(1), 1–23.*