

PENGARUH MODEL *OUTDOOR LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS MELUKIS SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR

Nasywaa Nurjihaan Aziizah¹, Luthfi Hamdani Maula², Irna Khaleda Nurmata³

¹²³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Alamat e-mail : ¹nasywaanurjihaanaziizah@gmail.com ,

²luthfihamdani@ummi.ac.id, ³irnakhlaeda@ummi.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of the Outdoor Learning Model on students' painting creativity at SDN Cisarua in the odd semester of the 2024/2025 academic year. The subjects of this research were 30 class V students who were selected using purposive sampling. The Outdoor Learning model was chosen because it was considered capable of providing a more enjoyable and effective learning experience in increasing student creativity, especially in fine arts learning. The research method used is a Quasi Experimental method with a pretest-posttest control group design research design. Data collection techniques were carried out using instruments in the form of test sheets and performance assessments to assess the results of students' painting creativity. Data analysis was carried out with the help of IBM SPSS Statistics version 30 software, using several statistical techniques such as validity tests, reliability tests, homogeneity tests, and t tests. The research results showed that there were significant differences between the experimental group that used the Outdoor Learning Model and the control group that used conventional methods. The average painting creativity score for the experimental group (87.27) was higher than the control group (79.13). With a significance value of $0.0001 < 0.05$, it can be concluded that the Outdoor Learning Model has a positive impact on students' painting creativity. Therefore, this model is suitable for application in fine arts learning in elementary schools.

Keywords: *Outdoor Learning, Creativity, Fine Arts*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Outdoor Learning terhadap kreativitas melukis siswa di SDN Cisarua pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas V yang dipilih secara purposive sampling. Model Outdoor Learning dipilih karena dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran seni rupa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Quasi Eksperimental dengan desain penelitian pretest-posttest control group design. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar tes dan penilaian unjuk kerja untuk menilai hasil kreativitas melukis siswa. Analisis data dilakukan dengan

bantuan software IBM SPSS Statistics versi 30, menggunakan beberapa teknik statistik seperti uji validitas, uji reliabilitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan Model Outdoor Learning dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai rata-rata kreativitas melukis kelompok eksperimen (87,27) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (79,13). Dengan nilai signifikansi $0,0001 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa Model Outdoor Learning memberikan dampak positif terhadap kreativitas melukis siswa. Oleh karena itu, model ini layak diterapkan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Outdoor Learning, Kreativitas, Seni Rupa

A. Pendahuluan

Pendidikan sekolah dasar adalah langkah pertama di dalam proses pendidikan. Pendidikan sangat berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa agar memperoleh pengetahuan. Menurut (Kurnia et al., 2018) Proses pembelajaran melibatkan berbagai aktivitas seperti membimbing, melatih, memberikan contoh, mengatur, dan memfasilitasi siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar mencakup hubungan timbal balik antara pendidik dan siswa. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah seni.

Pada tingkatan sekolah dasar, mata pembelajaran seni membantu siswa menjadi kreatif dengan mengajarkan mereka berbagai teknik kreatif. Seni memiliki banyak aspek,

salah satunya adalah seni rupa, yang sangat penting untuk meningkatkan keterampilan anak, mendorong mereka untuk membuat karya sendiri, dan mengapresiasi karya orang lain.

Siswa di sekolah dasar dapat belajar seni rupa melalui berbagai aktivitas seperti menggambar, melukis, dan berkarya dengan berbagai media. Akibatnya, pembelajaran seni rupa sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas dan imajinasi siswa. Menurut (Nugraha et al., 2021) Kreativitas adalah keterampilan yang dimiliki peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan ide, baik berupa produk maupun karya yang berasal dari konsep dan gagasan yang bermanfaat. Salah satu karya yang sering siswa lakukan yaitu melukis, melukis merupakan bentuk aktivitas menggambar yang mengutamakan

ekspresi seni murni secara bebas dan individual, tanpa terikat pada aturan sebagaimana menggambar biasa. Proses melukis adalah upaya menuangkan ide atau gagasan melalui penggunaan pigmen atau warna di atas kanvas, dengan warna sebagai elemen utama yang membentuk karya lukisan.

Karena melukis membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif, kreatifitas siswa sangat berpengaruh. Kemampuan memiliki peran penting dalam membangun motivasi peserta didik untuk terus aktif berpartisipasi dan berkreasi, khususnya dalam pembelajaran seni. Selain itu, kemampuan juga mendukung peserta didik dalam memahami konsep secara lebih mendalam terkait karya seni yang akan mereka hasilkan. Dengan mengandalkan akal, pemikiran, dan kreativitas, seseorang dapat menciptakan karya yang bermakna. Melalui pembelajaran SBdP, kemampuan seni rupa peserta didik dapat berkembang dengan lebih optimal. (Sindi et al., 2023)

(Munandar, 2018) mengemukakan ciri-ciri kemampuan kreativitas yang terdiri dari dua aspek utama, yaitu: Aspek Aptitude (Kemampuan Kognitif): (1) Berpikir Lancar:

Berkaitan dengan kemampuan untuk menghasilkan berbagai gagasan, saran, pertanyaan, dan jawaban. Kemampuan ini juga mencakup kelancaran dalam berkomunikasi, kecepatan bekerja, serta kemampuan untuk melihat kekurangan dalam suatu ide atau proses. (2) Berpikir Luwes: Kemampuan untuk menghasilkan berbagai alternatif, sudut pandang, interpretasi, aplikasi, dan pertimbangan yang berbeda. Ini juga mencakup kemampuan untuk berpikir dengan cara yang fleksibel dan inovatif. (3) Berpikir Rasional: Menghasilkan ungkapan baru dan unik, serta membuat kombinasi yang inovatif dalam cara berpikir. Ini termasuk kemampuan untuk membuat generalisasi dan aplikasi yang relevan. (4) Keterampilan Elaborasi: Kemampuan untuk mengembangkan gagasan, merinci objek atau solusi, serta menyempurnakan ide-ide yang ada. Ini juga mencakup rasa estetika yang mendalam. (5) Keterampilan Menilai: Kemampuan untuk menentukan patokan, mengambil keputusan, serta melakukan pertimbangan kritis dan merancang solusi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Cisarua pada

pembelajaran Seni di kelas V dengan siswa berjumlah 30 siswa masih tergolong rendah. Saat pembelajaran seni siswa kurang memahami mengenai melukis terutama dalam ide atau imajinasi siswa yang kurang. Melukis menjadi hal yang asing dikarenakan keberadaan sekolah yang ada di daerah dan tidak pernah diajarkan oleh guru. Dengan begitu siswa tidak bisa memakai alat dan bahan untuk melukis.

Seni rupa sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan motorik halus siswa di sekolah dasar. Namun, karena pembelajaran seni rupa biasanya dilakukan di kelas, banyak masalah muncul, seperti siswa tidak terlalu termotivasi, kurangnya ruang gerak, dan sedikit eksplorasi bahan dan teknik seni. Pembelajaran di luar ruangan, atau pembelajaran di luar ruangan, semakin dianggap sebagai alternatif yang efektif untuk mengatasi masalah ini.

Kreativitas dalam belajar dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menemukan solusi dalam menghadapi masalah yang muncul selama pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan perilaku siswa yang tidak dapat dihindari selama proses

tersebut berlangsung. (Anggraeni, 2021). Untuk meningkatkan keterampilan siswa, penggunaan model pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan membantu mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan begitu peneliti menggunakan model *outdoor learning* untuk meningkatkan kreativitas melukis siswa. (Nurhartina et al., 2019) mengatakan bahwa pembelajaran di luar ruangan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang luar biasa karena siswa dapat memaksimalkan penggunaan indra mereka dan menumbuhkan keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran di luar ruangan sangat cocok untuk pembelajaran seni karena dapat menciptakan lingkungan baru. Karena model ini tidak pernah digunakan oleh guru sebelumnya di kelas, itu sangat membantu kreativitas siswa.

Menurut Husamah (Putri Ramadhanti, 2023) Tahapan atau langkah-langkah pembelajaran di luar kelas adalah sebagai berikut: (1) Tahap Persiapan, yang meliputi: a. Merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. b. Guru menyiapkan tempat dan media yang

ada di luar lingkungan kelas. c. Menentukan cara belajar siswa yang sesuai dengan kondisi luar kelas. (2) Tahap Pelaksanaan, yang terdiri dari: a. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. b. Siswa memperhatikan penjelasan guru di dalam kelas sebelum kegiatan di luar kelas dimulai. c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang jelas. d. Guru menginstruksikan siswa untuk berjalan dengan rapi dan tertib saat menuju tempat belajar di luar kelas. e. Siswa mengamati objek studi atau melakukan aktivitas yang telah diarahkan oleh guru di luar kelas. (3) Tahap Evaluasi, yang meliputi: a. Guru dan siswa membahas serta mendiskusikan hasil belajar yang diperoleh dari pengalaman di luar kelas. b. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang diperoleh dan menghubungkannya dengan bahan pengajaran yang relevan.

Adapun penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu yang pertama dilakukan oleh (O. Anggraeni et al., 2024) menyatakan bahwa model *outdoor learning* sangat berpengaruh dengan hasil belajar pada mata pelajaran SBDP. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Ahmad & Amin, 2022)

hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh ketika menggunakan metode *outdoor learning* terhadap hasil belajar IPS. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang menggunakan model *outdoor learning*. berfokus pada hasil belajar siswa, maka peneliti akan berfokus pada kreativitas melukis siswa di sekolah dasar, untuk mengetahui pengaruh model *outdoor learning* terhadap kreativitas melukis pada peserta didik kelas V di SDN Cisarua. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kreativitas siswa, khususnya dalam meningkatkan kreativitas melukis siswa di sekolah dasar

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk meneliti sebab akibat dengan menerapkan satu atau lebih perlakuan terhadap siswa. Menurut (Sugiyono, 2024) Penelitian eksperimen adalah jenis metodologi penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu proyek penelitian tertentu terhadap kondisi lain. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol; hasilnya ditunjukkan pada

pretest dan posttest serta pada instrumen yang sama. Penelitian kualitatif ini digunakan untuk menganalisis hasil tentang kreativitas siswa. Pada penelitian ini menggunakan penelitian jenis kuasi eksperimen (*quasi experimental*). Karena peneliti mengambil sampel secara tidak random yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut menjalani pretest, diberikan perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan posttest.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN Cisarua, yang berjumlah 30 orang. Teknik sampling jenuh digunakan, di mana seluruh populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2024). Sampel tersebut dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerapkan model *outdoor learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan model *cooperative learning*, masing-masing terdiri dari 15 peserta didik. Penelitian menggunakan materi melukis objek di sekitar lingkungan sekolah.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest, serta non-tes berupa observasi dan dokumentasi. Analisis

data dilakukan menggunakan *IBM SPSS Statistics 30* dengan langkah-langkah yang pertama uji validitas dan reliabilitas untuk menilai kualitas instrumen, kedua uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, dan ketiga uji *t* yang mencakup *independent sample t-test* untuk membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol, serta *paired sample t-test* untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan terhadap kreativitas melukis dalam masing-masing kelompok.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian hasil dan pembahasan memaparkan analisis data pretest dan posttest untuk menguji hipotesis terkait pengaruh model *outdoor learning* terhadap pemahaman konsep pecahan peserta didik. Analisis dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, prasyarat statistik, dan uji *t*. Uji yang dilakukan pertama yaitu Uji Validitas Instrumen dilakukan berdasarkan masukan dari ahli (*judgment experts*), diikuti dengan uji coba instrumen (Sugiyono, 2024). Validitas diuji menggunakan *pearson correlation* dengan membandingkan nilai *r* hitung terhadap *r* tabel pada tingkat signifikansi 0,05, menggunakan perangkat *IBM SPSS*

Statistics 30. Instrumen dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dengan jumlah sampel uji coba sebanyak 30, derajat kebebasan (dk) sebesar 28, sehingga r_{tabel} yang diperoleh adalah 0,361.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas, uji reliabilitas menurut (Ghozali, 2021: 61) yaitu pengukur kuesioner agar reliabel untuk dijadikan indikator suatu variabel. Kuesioner dianggap reliabel apabila jawaban responden konsisten atau tidak berubah kapan pun. SPSS memfasilitasi pengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach Alpha* (α) (Ghozali, 2021). Hasil diperoleh adalah 0,783, yang termasuk dalam kriteria reliabilitas tinggi. Nilai reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen memberikan data yang stabil dan dapat diandalkan jika digunakan pada subjek yang berbeda dalam kondisi yang sama

Deskripsi data bertujuan untuk menjelaskan hasil pengumpulan data dari lapangan. Berdasarkan hasil uji statistik, kelompok eksperimen yang menggunakan model outdoor learning memiliki rata-rata nilai pretest sebesar 62,20, yang belum mencapai standar ketuntasan minimal. Namun, setelah perlakuan, rata-rata nilai posttest

meningkat signifikan menjadi 83,40, memenuhi standar ketuntasan minimal. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode diskusi juga mengalami peningkatan, dari rata-rata nilai pretest sebesar 62,13 menjadi 80,40 setelah pembelajaran, meskipun peningkatannya tidak sebesar kelompok eksperimen.

Uji normalitas digunakan untuk memverifikasi data berdistribusi normal atau tidak, menggunakan *IBM SPSS Statistics 30* dengan uji statistik *Shapiro-Wilk* dengan $\alpha = 0,05$. Jika nilai sig. $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai sig. $< 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pretest menunjukkan sig. pada kelompok eksperimen dengan uji *Shapiro-Wilk* adalah 0,163, dan nilai sig. pada kelompok kontrol adalah 0,249. Nilai sig. ini lebih besar dari 0.05, sehingga data pretest pada kedua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas posttest menunjukkan sig. pada kelompok eksperimen dengan uji *Shapiro-Wilk* adalah 0,059, dan nilai sig. pada kelompok kontrol adalah 0,070. Nilai sig. ini lebih besar dari 0.05, sehingga data posttest pada

kedua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan dengan uji homogenitas dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 30* dengan uji statistik *Levene's Test* dengan $\alpha = 0,05$. Jika nilai sig. $> 0,05$, maka data dianggap homogen. Sebaliknya jika nilai sig. $< 0,05$, maka data dianggap tidak homogen. Hasil uji homogenitas pretest menunjukkan nilai sig. untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,249. Karena nilai sig. $> 0,05$, maka hasil pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang bervarians homogen. Hasil uji homogenitas posttest menunjukkan nilai sig. untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,146. Karena nilai sig. $> 0,05$, maka hasil posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang bervarians homogen.

Setelah dilakukan uji homogenitas langkah selanjutnya menggunakan uji t yaitu *Independent Sample t-Test*, uji hipotesis ini bertujuan membandingkan kemampuan awal mengenai kreativitas melukis siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Pengujian menggunakan uji t dua sampel independen dengan *IBM SPSS Statistics 30* dan $\alpha = 0,05$. H_0 diterima H_a ditolak jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, dan sebaliknya H_a diterima H_0 ditolak jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$. Hasil uji t dua sampel independen menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,540 yang dibagi dua menjadi $0,540/2 = 0,270$ karena uji satu pihak kiri. Maka, nilai sig. untuk pretest adalah $0,270 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, rata-rata skor pretest kelompok eksperimen dan kontrol tidak berbeda secara signifikan, menunjukkan kesamaan kreativitas melukis siswa. Hasil uji t dua sampel independen menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang dibagi dua menjadi $0,001/2 = 0,0005$ karena uji satu pihak kiri. Maka, nilai sig. untuk posttest adalah $0,0005 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, rata-rata skor posttest kelompok eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan, menunjukkan perbedaan kreativitas melukis siswa.

Uji hipotesis ini bertujuan membandingkan sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Pengujian

menggunakan uji t dua sampel berpasangan dengan *IBM SPSS Statistics 30* dan $\alpha = 0,05$. H_0 diterima H_a ditolak jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, dan sebaliknya H_a diterima H_0 ditolak jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$. Hasil uji t dua sampel berpasangan menunjukkan perbedaan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 87,27 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$, nilai ini lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, model *outdoor learning* memiliki pengaruh terhadap peningkatan terhadap kreativitas melukis siswa. Hasil uji t dua sampel berpasangan menunjukkan perbedaan rata-rata kelompok kontrol sebesar 79,13 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$, nilai ini lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, model *cooperative learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas melukis siswa.

Pada pertemuan pertama siswa melakukan pretest terlebih dahulu untuk melihat kemampuan awal siswa melukis menggunakan crayon dengan tema sekitar lingkungan sekolah. Pertemuan kedua siswa diberi pengarahan mengenai teknik melukis menggunakan crayon dengan

benar dan begitupun pada pertemuan ketiga siswa diberikan pengarahan kembali hingga siswa dapat melakukan dengan teknik yang baik dan benar. Lalu pada pertemuan keempat siswa diberikan posttest agar mengetahui kemampuan akhir kreativitas melukis siswa.

Pada kelas eksperimen siswa sangat aktif dan antusias ketika belajar diluar karena siswa bisa langsung melihat objek apa saja yang akan mereka lukis. Hal ini diperkuat dengan pernyataan (Ichsanuddin Abimanyu et al., 2024) Pembelajaran ini dilakukan dengan meminta siswa keluar dari kelas untuk belajar di luar, sehingga mereka dapat mengamati secara langsung berbagai objek yang ada di alam terbuka. Langkah ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa sekaligus menciptakan suasana yang lebih hidup, agar mereka tidak mudah merasa bosan selama proses belajar mengajar.

Berbeda dengan kelas kontrol yang belajar dengan Model Cooperative Learning. Pada proses pembelajarannya siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok berisi 4-5 orang. Lalu setiap orang mempunyai tugas masing masing,

setiap kelompok ada yang menggambar sekolah, pagar, pohon dan tiang bendera. Namun pada model pembelajaran tersebut siswa cenderung mengandalkan satu sama lain meskipun sudah ditentukan siapa yang di tugaskan menggambar sekolah, pagar, pohon dan tiang bendera.

Hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan Model *Outdoor Learning* memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan *Model Cooperative Learning*. Dengan menggunakan model *outdoor learning* model ini tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dengan memberikan pengalaman langsung di luar kelas, tetapi juga mampu mendorong eksplorasi ide-ide baru serta menggali potensi kreativitas siswa secara lebih mendalam. Dengan memanfaatkan lingkungan luar sebagai sumber inspirasi, model ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, inovatif, dan penuh makna bagi siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan dapat

disimpulkan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan Model *Outdoor Learning* lebih berpengaruh daripada siswa yang diajarkan menggunakan Model *Cooperative Learning*. Siswa yang diajarkan menggunakan Model *Outdoor Learning* memiliki hasil kreativitas yang tinggi, hal ini dapat dibuktikan dari perolehan hasil rata-rata skor pretest-posttest pada kelas eksperimen yaitu mengalami peningkatan menjadi 87,27. Selain itu berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan Uji T Dua Sampel Berpasangan diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,001. Karena pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji satu pihak kiri (kata kuncinya terdapat pengaruh). Maka nilai sig. (2-tailed) dibagi dua terlebih dahulu yaitu $<0,001$. Nilai ini lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor pretest kelas eksperimen dan rata-rata skor posttest kelas eksperimen berbeda secara signifikan, artinya terdapat pengaruh kreativitas melukis siswa pada kelas yang diajarkan menggunakan Model *Outdoor Learning*. Dari hasil pengujian tersebut sehingga dapat diambil

kesimpulan bahwa Model *Outdoor Learning* lebih berpengaruh terhadap kreativitas melukis siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- A, P. R. (2023). *IMPLEMENTASI METODE OUTDOOR STUDY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENULIS NASKAH DRAMA KELAS VIII A DI SMPN 27 SELUMA*. (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Ahmad, A., & Amin, M. (2022). *Pengaruh Metode Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD*. 2(3), 399–405.
- Anggraeni. (2021). Keefektifan Mind Mapping Tony Buzan Berbantuan Media Play While Thinking Terhadap Motivasi Dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Perseda*, IV(1), 24–30.
- Anggraeni, O., Wahidy, A., & Utami, S. A. (2024). Pengaruh Metode Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V SDN 30 Palembang. *ALACRITY: Journal Of Education*, 4(2), 97–107.
- Ghozali. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*.
- Ichsanuddin Abimanyu, Narulita, H., & Dwi Purwani, L. L. (2024). Kajian Outdoor Learning Proses dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar: Studi Pustaka. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1), 25–33. <https://doi.org/10.30599/jemari.v>
- 6i1.3197
- Kurnia, R. M., Elan, & Giyartini, R. (2018). Pengaruh Metode Outdoor Learning terhadap Pembentukan Kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 240–249. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Munandar, S. C. U. (2018). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*.
- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 422. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53379>
- Nurhartina, A., Sinring, A. S., & Aryani, F. (2019). *Pengaruh Pelaksanaan Metode Outdoor Learning dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Makassar* (Vol. 11, Issue 1).
- Sugiyono, S. (2024). *Metode penelitian kuantitatif (Cetakan Ke-4 Tahun 2024)*. Alfabeta.
- Sindi, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Penggunaan Cangkang Telur Berbasis Wayang Sukuraga Untuk Meningkatkan Keterampilan Seni Rupa Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1601–1607. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5290>

