

Peningkatan Kreativitas Menggambar Objek Daun Prinsip Ritme dengan Penerapan *Outdoor Learning* Kelas V SD

Aisyah Nurhidayah¹, Sukamto², Khoiruliono Abdullah³, Lilik Kuriyati⁴

^{1,2}PGSD, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi No. 24-Dr. Cipto Semarang, 50125

^{3,4}SD Islam Al Madina, Jl. Menoreh Utara IX No.57-Sampangan Kec. Gajahmungkur Kota Semarang, 50232

ppg.aisyahnurhidayah03@program.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas menggambar objek daun prinsip ritme dengan penerapan outdoor learning kelas V C di SD Islam Al Madina, Semarang. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur pelaksanaan dalam penelitian ini melalui tahapan-tahapan yang meliputi : perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflectig). Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil wawancara terhadap guru, observasi terhadap siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil karya siswa. Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran seni rupa materi menggambar objek daun prinsip ritme menggunakan penerapan outdoor learning di kelas V C SD Islam Al Madina terdapat peningkatan. Dilihat dari siklus I hasil observasi memperoleh rata-rata 2 masuk dalam katategori sedang dan hasil karya memperoleh ketuntasan klasikal 37% dan tidak tuntas 63%. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan dalam observasi terhadap siswa yang memperoleh rata-rata 3 masuk dalam katategori kreatif dan hasil karya siswa dengan ketuntasan 93% dan tidak tuntas sebesar 7%. Berdasarkan hasil penelitian adanya peningkatan dalam menggambar objek daun prinsip ritme dengan penerapan outdoor learning kelas V SD..

Kata kunci: Peningkatan, kreativitas, objek daun, prinsip ritme, *outdoor learning*

ABSTRACT

By incorporating outdoor learning in class V C at Al Madina Islamic Elementary School, Semarang, this research intends to promote creativity in sketching leaf things on the basis of rhythm. A classroom action research (PTK) design was used for the study. Planning, doing, observing, and reflecting are the stages of the implementation procedure in this study. Quantitative as well as qualitative data were collected for this study. While quantitative data is derived from student work, qualitative data is gathered through teacher interviews and student observation. The implementation of learning in fine arts subjects, drawing on leaf objects, rhythmic principles, and using the application of outdoor learning in class V C at Al Madina Islamic Elementary School has improved, according to the research findings and discussion in the preceding chapter. Cycle I observation results averaged a 2 in the medium category, whereas cycle I work outputs had a 37% classical completeness and a 63% incompleteness rate. The number of students who received an average score of 3 in the creative area increased during cycle II, and their work was 93% complete and 7% unfinished. According to the research findings, applying outdoor learning to class V primary school has led to an increase in students' ability to draw leaf objects using the rhythmic concept.

Key words: *Improvement, creativity, leaf objects, rhythm principle, outdoor learning*

1. PENDAHULUAN

Salah satu aspek terpenting dalam mempersiapkan kesuksesan di masa depan adalah pendidikan. Pendidikan di era globalisasi ini dapat diperoleh dengan berbagai cara, salah satunya melalui sekolah. Suharsimi Arikunto (2003: 29) menegaskan ada lima aspek yang berperan dalam proses pendidikan, yaitu: (1) Guru dan tenaga lainnya, (2) Panduan Belajar, (3) Teknik dan Sistem Evaluasi, (4) Sarana Penunjang, dan (5) Sistem Administrasi.

Suparlan (2008:34) menegaskan bahwa tiga unsur utama pendidikan adalah guru, siswa, dan kurikulum. Ketiga elemen ini saling bergantung dan hadir dalam lingkungan pendidikan untuk memungkinkan proses belajar mengajar berfungsi sebagaimana mestinya.

Seluruh penduduk Indonesia wajib bersekolah, oleh karena itu pemerintah mencanangkan perlunya pendidikan 9 tahun. Hal ini sesuai dengan UUD Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional mempunyai fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter peradaban yang luhur dan bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan. Tuhan Yang Maha Esa, teladan budi pekerti, kesehatan yang baik, kebijaksanaan, bakat, kreativitas, kemandirian, dan kewarganegaraan dalam demokrasi, menurut Khaeruddin dkk. (2007:3).

Secara umum, kreativitas adalah kemampuan untuk memajukan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kemampuan mencipta disebut kreativitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 456). Menurut Hurlock dalam Lubis (2022: 16), kreativitas adalah kapasitas individu untuk menciptakan komposisi, produk, atau konsep apa pun yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak diketahui penciptanya. Kapasitas ini dapat berupa aktivitas imajinatif atau sintesa gagasan yang menghasilkan sesuatu yang lebih dari sekedar rangkuman. termasuk

menciptakan pola-pola segar dan mengejar orisinalitas yang diinginkan.

Oleh karena itu, pembelajaran menggambar di sekolah harus diselenggarakan dan direncanakan agar pembelajaran, termasuk menggambar imajinatif, dapat maksimal. Guru dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan berbagai cara, misalnya dengan menggunakan materi yang menarik atau teknik pengajaran yang lebih kreatif. Salah satu teknik tersebut adalah metode ekspresi bebas, yang ideal untuk melibatkan siswa dalam latihan menggambar dan kegiatan belajar mengajar lainnya. imajinatif. Siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan emosinya melalui kreasi seninya dengan menggunakan metode kebebasan berekspresi. Menggabungkan pengetahuan dari pengalaman masa lalu dengan hubungan yang ada untuk menciptakan keadaan baru juga mencakup penciptaan korelasi baru, namun meskipun hasil akhirnya sempurna dan lengkap, namun harus mempunyai tujuan dan sasaran yang jelas. Bentuknya mungkin berupa karya seni, sastra, atau sains, atau mungkin lebih bersifat prosedural atau metodis.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008: 9), kreativitas digambarkan sebagai suatu proses yang dapat membantu seseorang mengembangkan ide, konsepsi, pemikiran, atau perilaku baru. Menurut Anik Pamilu (2007: 9) dengan menggunakan Kamus Webster, kreativitas adalah kapasitas ekspresi imajinatif yang unik.

Kemampuan menemukan, mencipta, mendesain ulang, dan memadukan ide-ide baru atau lama ke dalam kombinasi baru yang divisualisasikan dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung oleh kemampuan terampil yang dimilikinya, dianggap sebagai kreativitas dalam seni rupa, termasuk menggambar, menurutnya, Sumanto (2006: 6).

Seni dihubungkan dengan keterampilan, imajinasi, kegembiraan, keindahan, dan kesenangan. Sekali kita mendengar kata seni, yang terlintas dalam benak kita adalah sebuah karya seni, seperti sesuatu yang diciptakan oleh seorang seniman yang tentunya sangat

kreatif dan memiliki daya cipta yang besar, seperti sesuatu yang berupa benda, musik, bangunan, lukisan, atau benda-benda indah lainnya (Suhaya, 2016).

Seni modern memiliki berbagai tujuan lebih dari sekedar kesenangan (Suhaya, 2016). Dapat digunakan untuk relaksasi, komunikasi, industri, informasi, hiburan, dan banyak lagi. Meninggalkan Banyak Kegunaan Seni Pada masa itu, seni mulai berkembang dan dimasukkan ke dalam dunia pendidikan. Seni dapat digunakan dalam bidang pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui berbagai tujuan tersebut. Di bidang pendidikan, seni juga mempunyai dampak yang signifikan terhadap kreativitas dan pertumbuhan mental siswa. Karena seni dapat membantu siswa memahami nilai-nilai dan konvensi yang ada di masyarakat, maka pendidikan seni dapat memberikan pengaruh positif terhadap cara siswa berperilaku. Setiap orang dapat mengekspresikan dirinya melalui media seni. Setiap tindakan kreativitas didasarkan pada keinginan individu. Pendidikan seni mengacu pada upaya bersama untuk mempersiapkan siswa untuk karir seni mereka melalui pendampingan, pengajaran, atau pelatihan, selain pengetahuan. Tujuan pendidikan seni adalah untuk menumbuhkan bakat dan kreativitas siswa (Soehardjo, 2012).

Kurikulum Merdeka mengklasifikasikan pembelajaran seni di sekolah dasar sebagai seni dan budaya. Menurut Bambang Soehendro (2006: 186), tujuan mata pelajaran seni dan budaya adalah agar siswa dapat memahami gagasan dan makna seni, budaya, dan keterampilan serta menunjukkan sikap apresiasi terhadapnya, menunjukkan partisipasi dalam seni, budaya, dan keterampilan di tingkat lokal, regional, dan internasional, menunjukkan daya cipta melalui seni, budaya, dan keterampilan.

Berdasarkan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Secara nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki karakter moral, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakatnya, dan negaranya. Seperti yang dikatan oleh Sukamto (2016: 19), tanpa adanya pendidikan orang akan bodoh selamanya.

Tujuan pendidikan adalah untuk memberdayakan siswa dan mengakulturasi mereka sedemikian rupa sehingga berlangsung seumur hidup.

Program Pendidikan Seni dan Budaya pada hakikatnya adalah lingkungan pendidikan berbasis seni. Potensi, kecerdasan, kreativitas, dan kepribadian siswa semuanya dapat dikembangkan melalui pendidikan seni. Pendidikan seni rupa dimasukkan di sekolah sebagai bagian dari program pendidikan seni yang berupaya meningkatkan kreativitas siswa, kepekaan rasa, dan kreativitas menyampaikan gagasan melalui kreasi seni. Menurut teori Aqib (2013: 70), tujuan pembelajaran adalah menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan guru untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Sedangkan Pamadhi dan Sukardi (2008: 24) berpendapat bahwa kegiatan proses belajar bagi anak yang mempunyai akses terhadap berbagai sumber, termasuk alat peraga, media, dan bahan pembelajaran lainnya, akan bermanfaat untuk mempercepat perkembangan hasil belajar. Pembelajaran seni rupa di sekolah merupakan pendidikan seni yang berusaha meningkatkan kreativitas siswa, kepekaan rasa, dan kapasitas ekspresi diri melalui hasil karya seni.

Pembelajaran seni rupa membantu siswa mengembangkan kreativitas dan kemampuan untuk berpikir di luar batas-batas konvensional. Mereka belajar untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan melihat dunia dari perspektif yang berbeda. Pembelajaran seni rupa juga dapat membantu siswa Indonesia menjadi lebih mahir dalam melihat, mengenali, merasakan, memahami, dan mengalami kualitas estetis dalam rangka mengkomunikasikan gagasan atau merespons situasi, melihat dan memanfaatkan peluang, serta memanfaatkan sumber daya yang ada.

menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, tujuan pendidikan seni rupa sangat menentukan bagaimana pembentukan siswa Indonesia sesuai dengan profil siswa Pancasila (*Education through Art*).

Menggambar melatih imajinasi sambil memanfaatkan berbagai alat dan metode. Untuk menghasilkan sebuah gambar, peserta kegiatan menggambar ini mencoret-coret, mencoret-coret, menggunakan alat atau benda pada benda lain, dan menambahkan warna. Menggambar menurut (Nainggolan, 2018) adalah tindakan memindahkan bentuk suatu benda ke dalam bidang dua dimensi dengan cara menggores, sehingga dapat meninggalkan bekas atau bekas. Seseorang akan tertarik pada suatu hal yang minatnya berasal dari dalam dirinya (eksternal), sehingga menimbulkan keinginan untuk mendekat, belajar, menyentuh, dan sebagainya untuk mendekatkan diri. Kegiatan menggambar ini tidak lepas dari apa yang disebut dengan minat atau keinginan, dimana minat tersebut tidak dapat dipaksakan untuk menggambar sesuatu yang diinginkan orang lain; hal ini tentu harus datang dari dalam diri sendiri (Kartono, 2020: 129-120).

Namun apa jadinya jika siswa masih merasa kesulitan untuk membayangkan objek atau bentuk dalam imajinasi mereka sebelum menggambar. Mereka mungkin kesulitan menerjemahkan gambaran mental mereka ke media. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas yaitu Ibu Lilik, siswa mungkin mengalami ketidaknyamanan saat menggunakan teknik menggambar tertentu, seperti membuat pensil atau kuas, membuat garis halus, atau membuat bayangan. Disamping itu siswa juga memiliki keterbatasan dalam keahlian menggambar sebelumnya mungkin kurangnya pengalaman sehingga memerlukan waktu lebih lama untuk menguasai kreativitas dasar dalam menggambar. Diketahui bahwa seni rupa memiliki beberapa unsur dasar yang perlu diperhatikan dalam menggambar seperti : titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap terang, dan ruang.

Penelitian yang dilakukan oleh Benget P Nainggolan (2013) menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil

belajar siswa dilihat dari ketuntasan hasil belajar yang meningkat dari rata-rata 55% pada siklus I meningkat menjadi 100% pada siklus 2. Temuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan prestasi siswa. Meningkatnya aktivitas belajar eksperimen, seperti mengikuti proses, mempunyai pengalaman sendiri, bereksperimen, dan mengamati proses dan hasil, serta melaksanakan tugas sesuai petunjuk dan menyerahkan tugas tepat waktu, merupakan indikasi peningkatan prestasi belajar.

Sesuai permasalahan di atas maka perlu adanya sebuah metode pembelajaran seperti *outdoor learning* yang diharapkan siswa dapat langsung berinteraksi dengan alam dan memahami struktur, warna, tekstur, dan pola alam secara mendalam. Untuk itu peneliti berminat untuk meneliti lebih lanjut untuk melakukan pembelajaran yang menerapkan *outdoor learning* pada mata pelajaran seni rupa khususnya pada materi menggambar objek daun menggunakan prinsip ritme (pengulangan).

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan Arikunto (Ekavarna, 2013), penelitian tindakan kelas berarti “pemeriksaan kegiatan pembelajaran berupa tindakan-tindakan yang sengaja dihadirkan dan bersamaan terjadi di dalam kelas”. Ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dan dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran mata pelajaran seni rupa khususnya pada materi menggambar objek daun menggunakan prinsip ritme (pengulangan).

Penelitian dilaksanakan di SD Islam Al Madina Subyek penelitian ini adalah 27 siswa kelas V C yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari

wawancara guru, observasi siswa, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil belajar siswa.

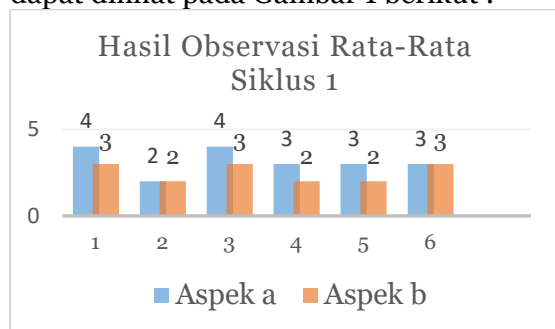
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini terdiri dari observasi yang dilakukan oleh siswa serta hasil belajar yang dilakukan oleh siswa pada kreativitas mereka untuk menggambar objek daun dengan prinsip ritme pada siklus I dan II.

a. Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dalam satu siklus yang mencakup 2 pertemuan, untuk mengetahui kreativitas siswa dalam menggambar objek daun dengan prinsip ritme. Adapun hasil rata-rata observasi dapat dilihat pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1. Hasil Observasi Rata-Rata Siklus

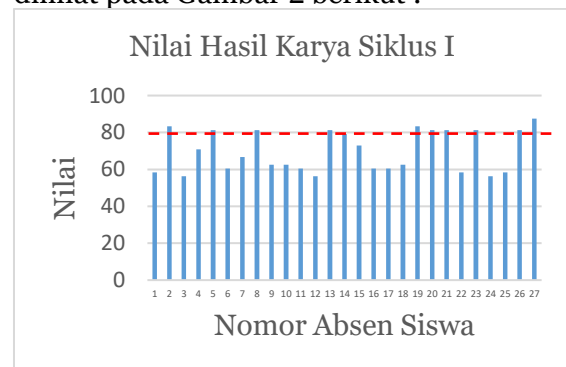
Dari 27 siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran seni rupa diperoleh pada indikator 1 (pemilihan tema atau konsep) pada aspek a (memilih tema atau konsep yang menarik dan unik) sebesar 4 atau sangat kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan elemen atau ide yang tidak biasa) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 2 (penggunaan warna) pada aspek a (menggunakan kombinasi warna yang menarik dan harmonis) sebesar 2 atau sedang, sedangkan pada aspek b (menggunakan warna untuk mengekspresikan suasana atau emosi) sebesar 2 atau sedang. Pada indikator 3 (keterampilan teknis) aspek a (menggunakan teknik menggambar dengan keahlian dan ketelitian) sebesar 4 atau sangat kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan berbagai teknik untuk mencapai efek tertentu) sebesar 3 atau

kreatif. Pada indikator 4 (inovasi dan eksperimen) pada aspek a (mencoba hal baru atau teknik eksperimental dalam gambar) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan berbagai teknik untuk mencapai efek tertentu) sebesar 2 atau sedang. Pada indikator 5 (komposisi dan tata letak) aspek a (menata elemen gambar secara kreatif dan efektif) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan aspek b (menggunakan ruang negatif dengan baik untuk menciptakan) sebesar 2 atau sedang. Ada indikator 6 (keterhubungan dengan dunia nyata) pada aspek a (mengaitkan gambar dengan pengalaman atau hal-hal dari dunia nyata) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan pada aspek b (menggambarkan objek atau situasi dengan akurasi dan detail) sebesar 3 atau kreatif.

Berdasarkan hasil observasi siklus 1 terhadap siswa mengenai kreativitas menggambar objek daun prinsip ritme, diperlukan sebuah refleksi untuk memperbaiki kelemahan presentasi materi. Dengan demikian, hasil refleksi dapat digunakan sebagai acuan untuk menerapkan proses pembelajaran siklus II.

b. Hasil Karya Siswa pada Siklus I

Hasil karya di siklus I adalah data awal penelitian dalam menerapkan *outdoor learning* pada mata pelajaran seni rupa dalam menggambar objek daun prinsip ritme. Adapun nilai hasil karya dapat dilihat pada Gambar 2 berikut :



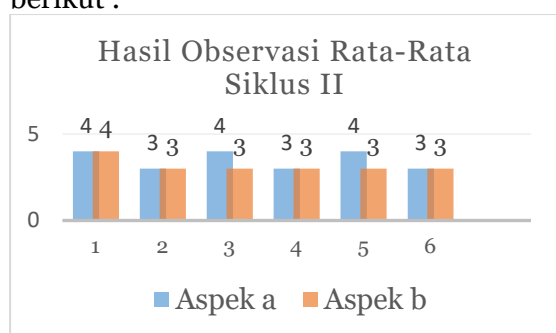
Gambar 2. Nilai Hasil Karya Siklus I

Berdasarkan Gambar 2 diatas Hasil nilai Siklus I menunjukkan dari 27 siswa diperoleh nilai tertinggi yang adalah 88 dan nilai terendah adalah 56. Dilihat dari nilai KKM untuk mata pelajaran seni rupa di kelas V C SD Islam Al Madina adalah 80, maka terdapat 17 siswa mendapat nilai \leq

80 dan 10 siswa mendapat nilai ≥ 80 . Dengan demikian dari 27 siswa di kelas V C ketuntasan klasikal di siklus I hanya memperoleh 37% dan tidak tuntas sebesar 63%.

c. Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakn di siklus I, terdapat beberapa perbaikan yaitu menerapkan *outdoor learning*. Berdasarkan penerapan *outdoor learning* saat kegiatan pembelajaran berlangsung, maka diperoleh data seperti pada Gambar 3 berikut :



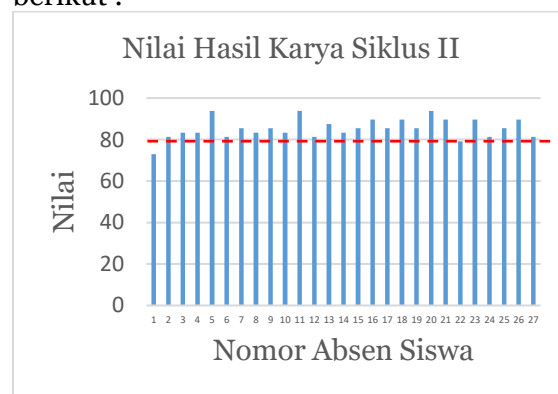
Gambar 3. Hasil Observasi Rata-Rata Siklus II

Berdasarkan Gambar 3 diatas maka terdapat sebuah peningkatan setelah dilaksanakannya *outdoor learning*. Dibuktikan dari 27 siswa diperoleh pada indikator 1 (pemilihan tema atau konsep) pada aspek a (memilih tema atau konsep yang menarik dan unik) sebesar 4 atau sangat kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan elemen atau ide yang tidak biasa) sebesar 4 atau sangat kreatif. Pada indikator 2 (penggunaan warna) pada aspek a (menggunakan kombinasi warna yang menarik dan harmonis) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan pada aspek b (menggunakan warna untuk mengekspresikan suasana atau emosi) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 3 (keterampilan teknis) aspek a (menggunakan teknik menggambar dengan keahlian dan ketelitian) sebesar 4 atau sangat kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan berbagai teknik untuk mencapai efek tertentu) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 4 (inovasi dan eksperimen) pada aspek a (mencoba hal baru atau teknik eksperimental dalam gambar) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan berbagai

teknik untuk mencapai efek tertentu) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 5 (komposisi dan tata letak) aspek a (menata elemen gambar secara kreatif dan efektif) sebesar 4 atau sangat kreatif, sedangkan aspek b (menggunakan ruang negatif dengan baik untuk menciptakan) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 6 (keterhubungan dengan dunia nyata) pada aspek a (mengaitkan gambar dengan pengalaman atau hal-hal dari dunia nyata) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan pada aspek b (menggambarkan objek atau situasi dengan akurasi dan detail) sebesar 3 atau kreatif.

d. Hasil Karya Siswa pada Siklus II

nilai hasil karya di siklus II dalam kreativitas siswa menggambar objek daun prinsip ritme dengan penerapan *outdoor learning* pada mata pelajaran seni rupa diperoleh data seperti pada Gambar 4 berikut :



Gambar 4. Nilai Hasil Karya Siklus II

Berdasarkan Gambar 4 Hasil nilai Siklus II ini menunjukkan terjadinya peningkatan dari hasil sebelumnya yaitu pada siklus I, dibuktikan dari 27 siswa diperoleh nilai tertinggi yang adalah 94 dan nilai terendah adalah 73. Dilihat dari nilai KKM kelas V C SD Islam Al Madina pada mata pelajaran seni rupa yaitu 80, maka terdapat 2 siswa mendapat nilai ≤ 80 dan 25 siswa mendapat nilai ≥ 80 . Dengan demikian dari 27 siswa di kelas V C ketuntasan klasikal di siklus II sebesar 93% dan tidak tuntas 7%.

Saat dilaksanakan siklus II dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar objek daun dengan menerapkan *outdoor learning*, terdapat beberapa kelebihan yang muncul ketika terjadi peningkatan dalam kreativitas

menggambar siswa. Beberapa kelebihan ini termasuk:

- 1) Siswa telah mempraktikkan dan mengembangkan keterampilan teknis mereka dalam menggambar selama siklus pertama. Hal ini dapat menghasilkan peningkatan kualitas eksekusi gambar.
- 2) Kesuksesan dalam meningkatkan kreativitas menggambar bisa meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam kemampuan mereka dalam seni rupa. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan ide-ide mereka melalui gambar.
- 3) Siswa telah melatih kemampuan mereka untuk berpikir di luar kotak dan menciptakan solusi yang unik dan kreatif dalam karya seni mereka.
- 4) Siswa dapat mengembangkan apresiasi yang lebih besar terhadap proses kreatif dalam seni rupa. Mereka mungkin mulai memahami bahwa kreativitas membutuhkan eksperimen, ketekunan, dan keberanian untuk mencoba hal-hal baru.
- 5) Tingkat ketuntasan klasikan meningkat dari 37% menjadi 93%
- 6) Usaha peneliti melaksanakan penerapan *outdoor learning* dalam pembelajaran seni rupa sangat efektif.

B. PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada penelitian ini telah dilakukan dua kali. Pada siklus I dan II, setiap siklus terdapat 2 pertemuan yang mana setiap pertemuan menggunakan pedoman modul ajar dengan alokasi waktu selama 2 JP atau 2 x 35 menit. Setiap siklus, penyidik melakukan tugas meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar objek daun prinsip ritme dengan menerapkan *outdoor learning*. Fungsi dari penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan melakukan penelitian untuk menemukan metode-metode pengajaran yang lebih efektif, guru

dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa.

Penerapan *outdoor learning* dalam meningkatkan kreativitas menggambar objek daun prinsip ritme dimulai persiapan yaitu menentukan lokasi di luar kelas yang memiliki berbagai jenis daun yaitu halaman sekolah. Sebelum mengenalkegiatan menggambar siswa diperkenalkan berbagai jenis daun yang berada pada lokasi. Lakukan pengamatan terhadap daun seperti warna dan bayangan warna. Kemudian siswa mulai untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata dari 27 siswa memperoleh data pada indikator 1 (pemilihan tema atau konsep) pada aspek a (memilih tema atau konsep yang menarik dan unik) sebesar 4 atau sangat kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan elemen atau ide yang tidak biasa) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 2 (penggunaan warna) pada aspek a (menggunakan kombinasi warna yang menarik dan harmonis) sebesar 2 atau sedang, sedangkan pada aspek b (menggunakan warna untuk mengekspresikan suasana atau emosi) sebesar 2 atau sedang. Pada indikator 3 (keterampilan teknis) aspek a (menggunakan teknik menggambar dengan keahlian dan ketelitian) sebesar 4 atau sangat kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan berbagai teknik untuk mencapai efek tertentu) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 4 (inovasi dan eksperimen) pada aspek a (mencoba hal baru atau teknik eksperimental dalam gambar) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan berbagai teknik untuk mencapai efek tertentu) sebesar 2 atau sedang. Pada indikator 5 (komposisi dan tata letak) aspek a (menata elemen gambar secara kreatif dan efektif) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan aspek b (menggunakan ruang negatif dengan baik untuk menciptakan) sebesar 2 atau sedang. Ada indikator 6 (keterhubungan dengan dunia nyata) pada aspek a (mengaitkan gambar dengan pengalaman atau hal-hal dari dunia nyata) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan pada aspek b (menggambarkan objek atau situasi dengan akurasi dan

detail) sebesar 3 atau kreatif. Sedangkan pada hasil nilai Siklus I menunjukkan dari 27 siswa diperoleh nilai tertinggi yang adalah 88 dan nilai terendah adalah 56. Dilihat dari nilai KKM untuk mata pelajaran seni rupa di kelas V C SD Islam Al Madina adalah 80, maka terdapat 17 siswa mendapat nilai ≤ 80 dan 10 siswa mendapat nilai ≥ 80 . Dengan demikian dari 27 siswa di kelas V C ketuntasan klasikal di siklus I hanya memperoleh 37% dan tidak tuntas sebesar 63%.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan terhadap observasi terhadap siswa dan nilai hasil karya. Ditunjukkan pada hasil observasi terhadap 27 siswa dihasilkan indikator 1 (pemilihan tema atau konsep) pada aspek a (memilih tema atau konsep yang menarik dan unik) sebesar 4 atau sangat kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan elemen atau ide yang tidak biasa) sebesar 4 atau sangat kreatif. Pada indikator 2 (penggunaan warna) pada aspek a (menggunakan kombinasi warna yang menarik dan harmonis) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan pada aspek b (menggunakan warna untuk mengekspresikan suasana atau emosi) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 3 (keterampilan teknis) aspek a (menggunakan teknik menggambar dengan keahlian dan ketelitian) sebesar 4 atau sangat kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan berbagai teknik untuk mencapai efek tertentu) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 4 (inovasi dan eksperimen) pada aspek a (mencoba hal baru atau teknik eksperimental dalam gambar) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan pada aspek b (menggabungkan berbagai teknik untuk mencapai efek tertentu) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 5 (komposisi dan tata letak) aspek a (menata elemen gambar secara kreatif dan efektif) sebesar 4 atau sangat kreatif, sedangkan aspek b (menggunakan ruang negatif dengan baik untuk menciptakan) sebesar 3 atau kreatif. Pada indikator 6 (keterhubungan dengan dunia nyata) pada aspek a (mengaitkan gambar dengan pengalaman atau hal-hal dari dunia nyata) sebesar 3 atau kreatif, sedangkan pada aspek b (menggambarkan objek atau

situasi dengan akurasi dan detail) sebesar 3 atau kreatif. Sedangkan hasil nilai Siklus II ini menunjukkan terjadinya peningkatan dari hasil sebelumnya yaitu pada siklus I, dibuktikan dari 27 siswa diperoleh nilai tertinggi yang adalah 94 dan nilai terendah adalah 73. Dilihat dari nilai KKM kelas V C SD Islam Al Madina pada mata pelajaran seni rupa yaitu 80, maka terdapat 2 siswa mendapat nilai ≤ 80 dan 25 siswa mendapat nilai ≥ 80 . Dengan demikian dari 27 siswa di kelas V C ketuntasan klasikal di siklus II sebesar 93% dan tidak tuntas 7%.

Melihat hasil penelitian di kelas V C SD Islam Al Madina mengambil hasil observasi terhadap siswa dan nilai hasil karya terdapat adanya peningkatan kreativita siswa dalam menggambar objek daun prinsip ritme melalui penerapan *utdoor learning* pada mata pelajaran seni rupa. Hal ini, sejalan dengan penelitian Muhammad Rosyid (2016) menunjukkan ketuntasan siklus I sebesar 60%, dan ketuntasan siklus II sebesar 87%. Dari prasiklus ke siklus II terjadi peningkatan rata-rata sebesar 19,46%. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pada siklus II dengan kategori sangat baik, proporsi keterlibatan siswa meningkat dari siklus I sebesar 63% menjadi 76,5%.

Penelitian lain dilakukan oleh Heryati (2010) yang menunjukkan nilai rata-rata meningkat dari 61,06 menjadi 64,78 dan siswa yang tuntas belajar dari 14 siswa atau 44 % menjadi 26 siswa atau 81 % dari 32 siswa. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi di kelas IV SDN 02 Sikasur tahun 2009/2010.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran seni rupa materi menggambar objek daun prinsip ritme menggunakan penerapan *outdoor learning* di kelas V C SD Islam Al Madina terdapat peningkatan. Dilihat dari siklus I hasil observasi memperoleh rata-rata 2 masuk dalam kategory sedang dan hasil karya memperoleh ketuntasan klasikal 37%

dan tidak tuntas 63%. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan dalam observasi terhadap siswa yang memperoleh rata-rata 3 masuk dalam kategori kreatif dan hasil karya siswa dengan ketuntasan 93% dan tidak tuntas sebesar 7%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anik Pamilu. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. Manajemen Penelitian. (Jakarta : Rineka cipta, 2003)
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman anak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Ekawarna. (2013). *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta selatan : Referensi (GP press. Group).
- Heryanti, S. (2010). *Upaya meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi melalui model pembelajaran kontekstual pada siswa kelas V SD Negeri 02 Sikasur Tahun 2010*.
- Kartono, G., Mesra, M., & Azis, A. C. K. (2020) *Pengembangan Media Ajar Grafis Komputer Materi WPAP dalam Bentuk E-book dan Video Tutorial Bagi Mahasiswa Seni Rupa*. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 9(1), 127132.
- Khaeruddin, & Mahfud Junaedi dkk. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.(Yogyakarta: Nuansa Aksara. 2007)
- Lubis, N. A. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif*. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(2), 15-25.
- Nainggolan, M., Silaban, B., & Azis, A. C. K. (2018). *Analisis Karya Gambar Bentuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Simangumban Berdasarkan Prinsip-Prinsip Seni Rupa*. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 7(2), 212-217.
- Pamadhi, Hajar, dan Sukardi. 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rosyid, M. (2016). *Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas IV SDN Ngancar*. BASIC EDUCATION, 5(27), 2-614.
- Soehardjo, A.J. (2012). *Pendidikan Seni*. Malang: bayumedia Publishing.
- Soehendro, B. (2006). *Panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Suhaya. (2016). *Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas*. Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni, 1-15.
- Sukanto, S., & Wardani, A. K. (2016). *Pembelajaran matematika menggunakan cd interaktif amt berbasis lectora inspire untuk siswa sd*. Mimbar Sekolah Dasar, 3(1), 19-28.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suparlan, Menjadi Guru Efektif, (Jakarta: Hikayat Publishing, 2008)
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.