

Implementasi Strategi *Outdoor Learning* Variasi *Outbound* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar

Akhmad Riandy Agusta¹, Punaji Setyosari², Cholis Sa'dijah³

¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Teknologi Pembelajaran-Universitas Negeri Malang

³Pendidikan Matematika-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 20-11-2018

Disetujui: 12-04-2019

Kata kunci:

creativity;
cooperation;
outdoor learning;
outbound;
kreativitas;
kerjasama;
outdoor learning;
outbound

Alamat Korespondensi:

Akhmad Riandy Agusta
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dasar
FKIP Universitas Lambung Mangkurat
E-mail: riandy.agusta178@ulm.ac.id

ABSTRAK

Abstract: This research describe about how the application of outdoor learning strategy outbound variation to improve the creativity and cooperation. This study uses a classroom action research design. The subjects are 5th-graders students of *SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin*. The instrument used in this research is the observation sheet of creativity and student cooperation in the learning process. The result show that application outdoor learning strategy outbound variation is carried out with good criteria. Application of the solution in this study can improve creativity and cooperation in phases until more than 70% of students get very good creativity criteria and very good cooperation creativity on the last cycle.

Abstrak: Penelitian ini mendeskripsikan penerapan strategi *outdoor learning* divariasi dengan *outbound* untuk meningkatkan kreativitas dan kerjasama siswa. Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas 5 SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kreativitas dan kerjasama siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *outdoor learning* variasi *outbound* terlaksana dengan maksimal dengan kriteria sangat baik. Penerapan solusi dalam penelitian ini mampu meningkatkan kreativitas dan kerjasama siswa secara bertahap hingga lebih dari 70% siswa memperoleh kriteria kreativitas sangat baik dan kerjasama sangat baik pada akhir siklus penelitian.

Berbagai upaya dilakukan seluruh elemen penyelenggara pendidikan untuk menghasilkan generasi yang memiliki kreativitas dalam rangka menciptakan produk masyarakat yang mampu menciptakan berbagai alternatif pemecahan masalah, serta generasi yang mampu menjalin kerjasama dengan berbagai pihak untuk menghasilkan inovasi dalam rangka mewujudkan masyarakat yang produktif. Sejalan dengan hal tersebut, National Education Science (2002) serta Boyen dan Crippen (2014) mengemukakan generasi mendatang harus dilatih untuk memiliki kreativitas (*creativity*) dan kemampuan kerjasama (*collaboration skill*). Saat ini, kreativitas menjadi satu unsur yang tak terpisahkan dalam mewujudkan kualitas masyarakat yang produktif sehingga mampu menciptakan berbagai gagasan dan karya yang dapat diimplementasikan dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan bermasyarakat (Sani, 2015:9; Suharman, 2011:7; Kurniawan, 2016:168; Munandar, 2014:31). Peran kretivitas yang sangat besar dalam kemajuan bangsa menjadi batu loncatan para pelaku pendidikan untuk dapat memuat unsur kreativitas dalam proses pembelajaran sebagaimana penelitian yang dilakukan Dyah, Sa'dijah, dan Yanti (2009) serta Huda, Sa'dijah, dan Rahadjo (2011) yang mengedepankan penanaman kreativitas pada jenjang pendidikan dasar demi menjawab tantangan melahirkan generasi penerus yang kreatif.

Keterampilan yang tidak kalah penting untuk ditanamkan pada generasi muda adalah kerjasama, Setyosari (2009) memandang kerjasama sebagai unsur penting untuk dikembangkan karena dapat menanamkan keterampilan sosial, kemampuan menghargai serta bertanggungjawab pada diri siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hosnan (2016:87) bahwa kemampuan berkolaborasi menjadi langkah mengembangkan kemampuan adaptasi, tanggung jawab, produktif, memiliki rasa empati, dan saling menghormati walaupun terjadi perbedaan pandangan. Riset menyatakan melalui kerjasama dalam kelompok akan menghasilkan efisiensi serta efektivitas dalam melakukan berbagai hal, begitulah ungkapan West sebagaimana dikutip oleh Nurnawati, Yulianti, dan Susanto (2012:2). Penelitian oleh Manafe, Setyosari, Kuswandi, dan Ulfa (2016) juga mengedepankan dampak kerjasama kelompok terhadap keterampilan teknis dan efikasi diri siswa. Pernyataan yang selaras juga dikemukakan

melalui penelitian Mawarni, Soetjipto, dan Sa'dijah (2017) bahwa penggunaan strategi kooperatif yang mengedepankan keterampilan kerjasama mampu mengembangkan harga diri siswa dan memiliki dampak pada hasil belajar mereka. Dampak kerjasama juga dinyatakan dalam penelitian yang dilakukan Chiu (2004) yang mengungkapkan muatan kerjasama yang terkandung dalam pembelajaran kooperatif berdampak positif pada kemampuan memecahkan masalah dan efisiensi waktu penyelesaian tugas.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum memuat strategi penanaman kreativitas, kenyataan ini didapatkan melalui observasi proses pembelajaran di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin menggunakan lembar observasi yang memuat kriteria kreativitas berupa *Novelty* (menghasilkan alternatif pemecahan masalah yang baru), *Fluency* (mengemukakan berbagai pendapat melalui kata, gambar atau tindakan), *Flexibility* (menghasilkan banyak gagasan dengan memandang dari berbagai perspektif), *Originality* (memberikan ide yang tidak biasa atau unik dan berbeda dari teman sejawatnya), *Elaboration* (mampu mengembangkan, serta menguraikan kebermaknaan gagasan), *Abstractness* (kepekaan terhadap permasalahan dan berpikir secara abstrak) (Silver & Pittsburgh, 1997; Besemer & O'Quin dalam Munro, 2000; Treffinger, Young, Selby & Shepardson, 2002; Plucker, 2004; Munandar, 2009; Putra, Irwan dan Vionanda, 2012; Jenaabadi, Marziyeh dan Dadkan, 2015). Berdasarkan kriteria tersebut peneliti melakukan observasi dan mendapatkan hasil hampir seluruh kriteria belum dikembangkan dalam proses pembelajaran melalui strategi yang inovatif.

Dalam waktu yang bersamaan, peneliti juga melakukan pengamatan penanaman keterampilan kerjasama menggunakan indikator yang disusun berdasarkan riset dari beberapa ahli, seperti kolaboratif (melakukan kerja bersama rekan didalam kelompok), kontribusi (berkontribusi dalam menyumbangkan gagasan, saran serta solusi), komunikasi (mampu menjalin komunikasi dengan memberikan dan menerima informasi didalam kelompok secara jelas), kepedulian (peduli dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan), responsif (memberikan respon yang baik walaupun terdapat perbedaan pendapat dan perilaku), Partisipasi (ikut terlibat dalam setiap pengambilan keputusan dan proses pengumpulan serta analisis data didalam kelompok) (Tarricone dan Luca, 2002; Lurie, Schultz, Lamanna, 2011; Hobson, Strupeck, Griffin, Szostek, Selladurai dan Rominger, 2013). Melalui tahapan observasi ini, ditemukan kenyataan bahwa hampir seluruh indikator yang diamati belum dikembangkan dengan maksimal dalam proses pembelajaran.

Agar permasalahan yang terjadi tidak memiliki dampak yang lebih luas, peneliti memberikan solusi berupa penerapan strategi *outdoor learning* divariasikan dengan metode *outbound*. *Outdoor learning* mampu mengasah kreativitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan, menumbuhkan kemandirian, gotong royong, kerjasama antar siswa serta melatih siswa agar mampu mengendalikan emosi, menumbuhkan sikap ilmiah dan tentu berdampak pada hasil belajar yang lebih maksimal karena proses pembelajaran disajikan dengan strategi belajar sambil mencoba atau mempraktikkan berbagai hal yang ditugaskan (Widiasworo, 2017:91; Cooley, Cumming dan Burns, 2013; Dhanapal & Lim, 2013; Vera, 2012:31; Kardjono, 2013). Pembelajaran akan memiliki dampak yang lebih efektif apabila dilaksanakan melalui variasi kegiatan pembelajaran seperti diluar kelas atau yang lebih dikenal dengan *outdoor learning* (Kahlid, dkk, 2013; Dhanapal dan Lim, 2013).

Selain menerapkan strategi *outdoor learning*, peneliti memilih solusi untuk memaksimalkan peningkatan kerjasama dengan memberikan variasi berupa metode *outbound* melalui rangkaian permainan yang dilakukan dalam kelompok dengan fokus melatih kerjasama sekaligus kreativitas siswa. Metode *outbound* dipilih karena mengandung pendekatan belajar *secara experiential* yang menyajikan pengalaman langsung agar para siswa dapat dengan mudah menyerap pengetahuan yang dialami sendiri, *outbound* juga mampu mengasah keterampilan menggali diri sendiri melalui sajian suasana menyenangkan dan penuh tantangan yang mampu mengasah dan mengembangkan potensi, siap untuk menghadapi masa depan, menyelesaikan berbagai tantangan yang tidak umum dan membantu mengenal diri sendiri beserta kemampuan yang dimiliki (Rochmah, 2012; Widiasworo, 2016). Metode *outbound* mampu memberikan kontribusi dalam mengembangkan berbagai keterampilan diantaranya komunikasi, kerjasama, pengambilan keputusan, manajemen waktu, *leadership* serta kepemimpinan yang dapat diimplementasikan melalui kegiatan permainan, diskusi, simulasi serta petualangan (AI, 2007:2; Munshi dan Deshpande, 2014; Satpathy, Patnaik dan Anamika, 2016; Handini dan Hasanah, 2017).

Langkah-langkah implementasi pembelajaran menggunakan strategi *outdoor learning* variasi metode *outbound* dirancang kedalam sebelas tahapan dimulai dari (1) melakukan orientasi pembelajaran melalui pemberian motivasi, menayangkan berbagai objek yang berhubungan dengan pembelajaran atau bercerita, (2) guru memberikan kesempatan pada para siswa untuk bertanya dan menggali berbagai hal yang ada didalam objek yang ditayangkan oleh guru, (3) pembentukan kelompok dan pembagian Lembar Kerja Siswa, (4) pembentukan pengalaman melalui aktivitas bergerak atau permainan sebagai bahan menanamkan konsep awal kepada siswa, (5) memberikan instruksi kepada para siswa agar berjalan dengan rapi dan tertib menuju tempat belajar, (6) siswa dipersilakan mengumpulkan data berdasarkan prosedur kerja pada lembar kerja kelompok sesuai dengan tema pembelajaran serta melakukan aktivitas sesuai arahan dari guru, (7) siswa dipersilakan untuk berdiskusi menguji data yang dikumpulkan serta membuat project yang ditentukan berdasarkan lembar kerja kelompok, (8) melaksanakan aktivitas pembelajaran melalui permainan yang terstruktur, (9) guru bersama dengan siswa mengupas, merenungkan dan mendiskusikan hasil belajar yang diperoleh dari pembelajaran, (10) guru bersama dengan siswa melakukan pembentukan konsep kemudian dihubungkan bahan pembelajaran, dan (11) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan apa yang sudah diperoleh dari kegiatan kelompok dan siswa lain dipersilakan memberikan kritik atau saran.

Penelitian terbatas hanya dalam satu tema pembelajaran, serta terbatas pada peningkatan keterampilan kerjasama dan kreativitas siswa menggunakan strategi *outdoor learning* dan metode *outbound* secara kelompok serta Keberhasilan pembelajaran terbatas pada skor kemampuan kerjasama dan kreativitas siswa kelas 5 SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin adalah 80% secara klasikal.

METODE

Sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Model penelitian tindakan kelas yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2010:137) melalui empat langkah dalam melaksanakan PTK sebagai berikut. Tahap pertama, perencanaan (*planning*) terbagi atas (1) melakukan observasi dan wawancara untuk menentukan fokus permasalahan, (2) menentukan solusi dan rancangannya untuk mengatasi permasalahan, (3) merancang instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran (4) validasi instrument penelitian beserta perangkat pembelajaran dengan dosen berkualifikasi S3 dalam bidang pendidikan dan (5) menentukan observer. Tahap kedua, pelaksanaan tindakan (*acting*) menggunakan strategi *outdoor learning* variasi metode *outbound*. Tahap ketiga, pengamatan (*observing*) untuk mendapatkan hasil observasi kreativitas dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Tahap keempat, melakukan refleksi (*reflecting*) untuk menemukan berbagai kekurangan dan perbaikan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa 34 orang yang terdiri atas 14 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Peneliti bertindak sebagai perancang solusi dan instrument penelitian serta menjadi pelaksana tindakan. Peneliti juga bertindak sebagai pengumpul dan penafsir data yang diperoleh selama proses penelitian serta penyusun laporan penelitian.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, peneliti menetapkan prosedur pengumpulan data melalui instrumen penelitian menggunakan tiga macam instrumen. (1) *Novelty* (menghasilkan alternatif pemecahan masalah yang baru), *Fluency* (mengemukakan berbagai pendapat melalui kata, gambar atau tindakan), *Flexibility* (menghasilkan banyak gagasan dengan memandang dari berbagai perspektif), *Originality* (memberikan ide yang tidak biasa atau unik dan berbeda dari teman sejawatnya), *Elaboration* (mampu mengembangkan, serta menguraikan kebermaknaan gagasan), *Abstractness* (kepekaan terhadap permasalahan dan berpikir secara abstrak) (Silver, 1997; Besemer and O'Quin dalam Munro, 2000 ; Treffinger, Young, Selby dan Shepardson, 2002; Plucker , 2004; Munandar, 2009; Putra, Irwan, dan Vionanda, 2012; Jenaabadi, Marziyeh dan Dadkan, 2015). (2) Kemampuan kerjasama siswa akan diukur melalui lembar observasi kerjasama siswa yang terdiri atas enam aspek pengamatan, yaitu kolaboratif (melakukan kerja bersama rekan didalam kelompok), kontribusi (berkontribusi dalam meyumbangkan gagasan, saran serta solusi), komunikasi (mampu menjalin komunikasi dengan memberikan dan menerima informasi di dalam kelompok secara jelas), kepedulian (peduli dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan), responsif (memberikan respon yang baik walaupun terdapat perbedaan pendapat dan perilaku), partisipasi (ikut terlibat dalam setiap pengambilan keputusan dan proses pengumpulan serta analisis data didalam kelompok) (Tarricone dan Luca, 2002; Lurie, Schultz, Lamanna, 2011; Hobson, Strupeck, Griffin, Szostek, Selladurai dan Rominger, 2013). (3) keterlaksanaan pembelajaran di dalam kelas dinilai melalui lembar observasi yang disusun berdasarkan penggabungan strategi *outdoor learning* dengan metode *outbound* yang terdiri atas 11 aspek penilaian. (4) deskripsi proses pembelajaran, metode dan media yang digunakan diperoleh melalui rencana pelaksanaan pembelajaran, dokumentasi serta catatan lapangan dari para observer.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif adalah data kreativitas, kerjasama dan data validasi instrumen. Kreativitas dan kerjasama siswa dianalisis menggunakan perhitungan hasil penilaian yang diperoleh melalui metode observasi unjuk kerja siswa pada proses pembelajaran. Penilaian kreativitas dan kerjasama siswa dilakukan saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan strategi *outdoor learning* variasi metode *outbound*. Skor yang didapatkan setiap siswa akan dipersentsekan untuk melihat peningkatan setiap pertemuan pelaksanaan tindakan. Hasil validasi dari para validator dianalisis menggunakan perhitungan jumlah skor dan persentase keseluruhan aspek yang divalidasi.

Analisis data kualitatif pada penelitian ini mengadopsi konsep analisis model Miles dan Huberman yang mengemukakan tiga tahapan mulai dari reduksi data, penayangan data dan menyimpulkan hasil penelitian. Reduksi data dimaksudkan untuk memilah data yang didapat agar sesuai dengan kebutuhan. Data yang diperoleh dari para observer merupakan catatan dan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan. Data ini akan dipilah sesuai dengan tujuan penelitian. Penayangan data akan menyajikan data angka berupa skor kreativitas dan kerjasama siswa dalam bentuk tabel. Tahap verifikasi akan menjabarkan hasil-hasil yang didapat beserta pengembangannya. Tahap kesimpulan akan menyajikan pelaksanaan strategi *outdoor learning* variasi metode *outbound* serta peningkatan kreativitas dan kerjasama siswa.

Peningkatan kreativitas siswa dikatakan berhasil apabila secara individu siswa memperoleh skor 24 dengan kriteria "Kreativitas Sangat Baik". Secara klasikal dikatakan berhasil apabila minimal 70% siswa mendapatkan kriteria "Kreativitas Sangat Baik". Peningkatan kerjasama siswa dikatakan berhasil apabila secara individu siswa memperoleh skor 24 dengan kriteria "Kerjasama Sangat Baik". Secara klasikal dikatakan berhasil apabila minimal 70% siswa mendapatkan kriteria "Kerjasama Sangat Baik".

HASIL

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri atas tiga pertemuan dengan menerapkan strategi *outdoor learning* variasi metode *outbound* pada pembelajaran dengan tema ekosistem. Dengan langkah pembelajaran (1) melakukan orientasi melalui penayangan objek yang berhubungan dengan pembelajaran berupa gambar dan video, (2) memberikan kesempatan pada para siswa untuk bertanya dan menggali berbagai hal yang ada didalam objek, (3) pembentukan kelompok dan pembagian Lembar Kerja Siswa, (4) pembentukan pengalaman melalui aktivitas bergerak atau permainan sebagai bahan menanamkan konsep awal kepada siswa, (5) menginstruksikan seluruh siswa agar berjalan dengan rapi dan tertib menuju tempat belajar, (6) siswa dipersilakan mengumpulkan data berdasarkan prosedur kerja pada lembar kerja kelompok dengan objek yang berbeda, (7) siswa dipersilakan untuk berdiskusi menguji data yang dikumpulkan serta membuat *project* yang ditentukan berdasarkan lembar kerja, (8) melaksanakan aktivitas pembelajaran melalui permainan yang terstruktur, permainan dilaksanakan beragam setiap pertemuan, (9) guru bersama dengan siswa mengupas, merenungkan dan mendiskusikan hasil belajar yang diperoleh dari pembelajaran, (10) guru bersama dengan siswa melakukan pembentukan konsep kemudian dihubungkan bahan pembelajaran, (11) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan apa yang sudah diperoleh dari kegiatan kelompok dan siswa lain dipersilakan memberikan kritik atau saran.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama memperoleh skor 39 dengan kriteria sangat baik, skor meningkat pada pertemuan kedua menjadi 42 dengan kriteria sangat baik dan berakhir pada pertemuan ketiga menjadi 43 dengan kriteria sangat baik. Observasi tentang kreativitas siswa pada siklus ini masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan karena dari seluruh aspek yang diteliti belum ada aspek yang menggambarkan 70% siswa mendapatkan skor 4. Secara klasikal, pada pertemuan pertama masih belum ada yang memiliki kriteria kreativitas sangat baik, berlanjut pada pertemuan kedua meningkat menjadi 5,88% dan pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 23,53%. Pada siklus ini hasil yang didapatkan belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga harus dilaksanakan tindakan siklus II.

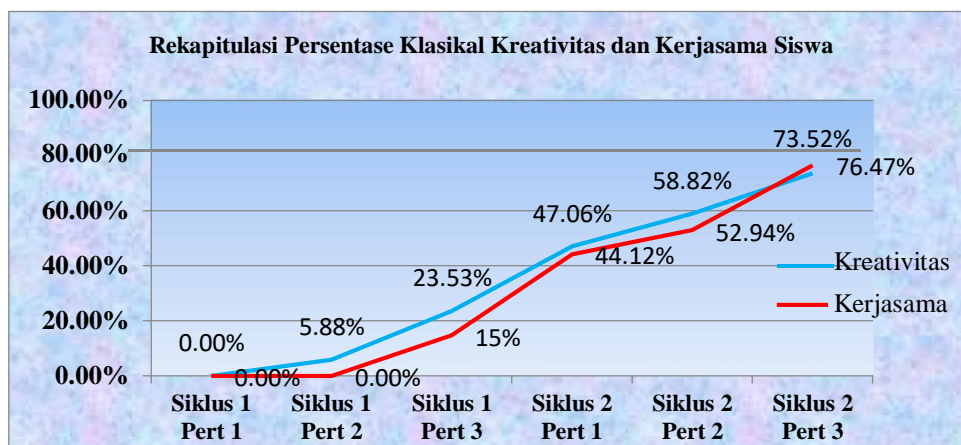
Hasil observasi kerjasama siswa pada siklus ini juga belum menggambarkan hasil yang memuaskan karena perolehan skor 4 di setiap aspek yang dinilai belum ada yang mencapai 70%. Hasil yang diperoleh secara klasikal pada pertemuan pertama masih belum ada siswa yang memperoleh kriteria kerjasama sangat baik, begitu pula pada pertemuan kedua masih belum ada siswa yang memperoleh kriteria kerjasama sangat baik, tetapi pada pertemuan ketiga terdapat 14,71% siswa memperoleh kriteria kerjasama sangat baik. Hasil ini menggambarkan bahwa aspek kerjasama belum mencapai indikator keberhasilan sehingga harus dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan tiga kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan dengan tujuan perbaikan pelaksanaan pembelajaran dan berbagai faktor penyebab belum tercapainya indikator keberhasilan pada penilaian kreativitas dan kerjasama siswa. Pelaksanaan pembelajaran kembali menggunakan 11 langkah namun dengan setting tempat dan kegiatan permainan *outbound* yang beragam pada setiap pertemuan. Skor observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diberikan observer menunjukkan hasil yang sangat maksimal, pada pertemuan 1 memperoleh skor 44 dengan kriteria sangat baik, hasil ini dapat dipertahankan pada pertemuan kedua dan ketiga yakni memperoleh skor sempurna 44 dengan kriteria sangat baik.

Observasi kreativitas siswa pada siklus ini berangsur menunjukkan hasil yang memuaskan. Seluruh aspek pada lembar observasi kreativitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan pada pertemuan kedua, hasil ini tentu berdampak pada perolehan skor secara klasikal mulai dari pertemuan pertama sebanyak 47,06% siswa memperoleh kriteria kreativitas sangat baik, hasil ini meningkat pada pertemuan kedua menjadi 58,82% hingga pada pertemuan ketiga sebanyak 73,52% siswa mendapatkan kriteria kreativitas sangat baik.

Perolehan hasil yang memuaskan juga terjadi pada observasi kerjasama siswa. Aspek-aspek yang terdapat dalam lembar observasi kerjasama siswa menunjukkan bahwa seluruhnya telah mencapai indikator keberhasilan pada pertemuan kedua. Hasil observasi secara klasikal pada pertemuan 1 menunjukkan bahwa 44,12% siswa mendapatkan kriteria kerjasama sangat baik, hasil ini meningkat pada pertemuan 2 menjadi 52,94% dan pada pertemuan 3 sebanyak 76,47% siswa telah mendapatkan kriteria kerjasama sangat baik. Rekapitulasi peningkatan kreativitas dan kerjasama siswa secara klasikal dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Persentase Klasikal Kreativitas dan Kerjasama Siswa

Berdasarkan grafik pada gambar 1, diketahui penerapan strategi *outdoor learning* variasi metode *outbound* mampu meningkatkan kreativitas dan kerjasama siswa. Penelitian ini dinyatakan berhasil saat siklus II pertemuan 3, karena pada kedua aspek lebih dari 70% siswa telah memperoleh kriteria kreativitas sangat baik dan kerjasama sangat baik.

PEMBAHASAN

Implementasi Strategi *Outdoor Learning* variasi Metode *Outbound* yang dapat Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa

Kreativitas dipandang sebagai salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki generasi muda dimasa mendatang, sebagaimana dinyatakan Hosnan (2016) bahwa keterampilan yang perlu dikembangkan dimasa mendatang adalah berpikir kritis, kreativitas, kerjasama dan komunikasi. Jika kita menginginkan produk generasi mendatang yang memiliki kreativitas dan kerjasama, tentu harus melalui pembiasaan, karena kreativitas merupakan salah satu penentu lahirnya inovasi. Selaras dengan pernyataan tersebut, Stenberg (2012) menyatakan inovasi akan lahir melalui sebuah kreativitas, sedangkan kreativitas akan muncul melalui sebuah pembiasaan. Generasi yang kreatif, akan semakin berkualitas apabila memiliki kemampuan kerjasama yang maksimal. Potensi kerjasama untuk mewujudkan generasi penerus yang cemerlang ini selaras dengan hasil penelitian Manafe, Setyosari, Kuswandi, dan Ulfa (2016) bahwa kerjasama memberikan kontribusi terhadap pembentukan efikasi diri serta keterampilan teknis siswa. Pemilihan strategi dalam penelitian ini didasarkan pada pernyataan Widiasworo (2017:91) yang mengemukakan bahwa *outdoor learning* dapat merangsang siswa untuk memiliki kreativitas dalam memecahkan masalah, melatih kemandirian, gotong royong serta yang lebih penting adalah kerjasama dan melatih siswa untuk mengontrol emosi. Penelitian Martin dan Fleming (2010) juga mengemukakan *outdoor learning* memiliki kecenderungan untuk mengasah kemampuan kerjasama siswa karena mengandung pembelajaran kooperatif melalui berbagai hal yang dapat digali di luar kelas. Solusi berupa *outdoor learning* didukung dengan metode *outbound* yang mampu meningkatkan kerjasama siswa sebagaimana hasil penelitian Distiara (2015) yang menemukan bahwa metode *outbound* mampu meningkatkan kerjasama anak usia dini.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti menggunakan rancangan kegiatan yang dapat melatih kreativitas siswa mulai dari tahap melakukan orientasi dengan membuka wawasan siswa melalui menyajikan sebuah masalah dalam kehidupan sehari-hari. Upaya yang dilakukan guru ini sejalan dengan penelitian Putra, Irwan, dan Vionanda (2012) bahwa pembelajaran yang mengajukan berbagai masalah dapat meningkatkan kreativitas siswa karena dilakukan dengan mengembangkan ide-ide siswa secara luas melalui penayangan permasalahan. Kegiatan ini tentu akan membiasakan siswa untuk memperoleh pengetahuan sendiri sebagaimana penelitian Danarti (2014) menyatakan melalui *outdoor learning* siswa akan memperoleh pengetahuan yang digali sendiri melalui pembentukan ide atau gagasan, konsep serta pengetahuan melalui pengalaman langsung dengan melihat objek pembelajaran. Melalui kegiatan ini, selain memiliki kemampuan kreativitas para siswa juga akan memiliki kemampuan literasi sains yang sejalan dengan penelitian Eick (2012) bahwa pembelajaran di luar kelas yang natural mampu meningkatkan penguasaan sains dan literasi siswa sekolah dasar.

Siswa juga dilatih untuk menggali berbagai hal yang ada di dalam objek melalui pertanyaan. Melalui penggalian permasalahan ini, siswa diajak untuk memiliki kepedulian terhadap lingkungan karena tema pembelajaran yang selaras, yakni ekosistem. Sejalan dengan hal ini, Purnomo (2015) melalui penelitiannya menemukan pembelajaran *outdoor* mampu memberikan pengetahuan serta pelestarian lingkungan yang tentunya sesuai dengan pembelajaran pada tema ekosistem dalam penelitian ini. Kemampuan yang dikembangkan oleh peneliti sejalan dengan hasil penelitian Dyah, Sa'dijah, dan Yanti (2009) yang menggunakan kombinasi *learning cycle* dan *mind mapping* yang memiliki kemiripan langkah penerapan dengan penelitian ini menyatakan bahwa penerapan kombinasi kedua strategi pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam aspek kemampuan berpikir analitis siswa. Hasil penelitian lain oleh Rasweda, Sumarmi, dan Amirudin (2016)

mengemukakan penerapan pembelajaran di luar kelas yang digabungkan dengan *group investigation* mampu meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa sebagaimana upaya yang dilakukan peneliti pada penelitian ini.

Selain proses pembelajaran yang bermuatan kreativitas, peneliti juga memasukkan unsur kerjasama yang tampak pada kegiatan berkelompok secara heterogen yang berjumlah 4—5 orang serta membimbing siswa dalam mengumpulkan data, menganalisis data dan membuat proyek berdasarkan tema pembelajaran. Proyek yang disajikan sangat menuntut kreativitas dan kerjasama siswa agar dapat menghasilkan karya yang maksimal. Upaya ini sejalan dengan penelitian Danarti (2014) bahwa penggunaan *outdoor learning* dapat memaksimalkan pembelajaran berbasis proyek sebagaimana yang diupayakan oleh peneliti. Siska, Zubaidah, dan Susilo (2015) juga mengemukakan penerapan pembelajaran berbasis proyek yang memiliki kesamaan langkah dengan penelitian ini mampu meningkatkan kreativitas siswa, terlebih lagi penelitian mereka mendapati bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek ini mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan kognitif siswa. Aktivitas ini menunjukkan bahwa ada kaitan yang erat antara bekerja secara kelompok dengan peningkatan kreativitas dan inovasi, khususnya dalam menghasilkan sebuah proyek sebagaimana temuan penelitian Fedorowicz, Ballesteros dan Meléndez (2008) terdapat erat antara kreativitas, kolaborasi, dan inovasi yang diterapkan pada teknologi, hasilnya menunjukkan bahwa kolaborasi dan kreativitas dapat menghasilkan sebuah inovasi yang dapat digunakan di berbagai aspek kehidupan.

Pembelajaran di luar kelas juga dapat mengasah kreativitas dan kemampuan fisik siswa (Vera, 2012:31; Kardjono, 2013) hal ini kembali diperkuat dengan praktik di lapangan yang menggunakan berbagai macam titik lokasi yang sesuai dengan tema pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini memungkinkan siswa memiliki kemampuan untuk mengungkap berbagai fakta serta data-data yang diperlukan dari lingkungan (Sudjana & Rivai, 2010; Sumarmi, 2012; Vera, 2012). Seperti halnya Dhanapal dan Lim (2013) juga menambahkan bahwa *outdoor learning* mampu memberikan persepsi positif tentang berbagai hal dengan bereksplorasi di lingkungan yang lebih luas, serta dapat meningkatkan kemampuan saintifik siswa yang dikemudian hari berdampak pada kreativitas siswa. Bukan hanya itu, pemilihan solusi ini juga didasarkan pada hasil penelitian Isbayani, Sulastri dan Tirtayani (2015) yang mengemukakan bahwa metode *outbound* mampu meningkatkan keterampilan sosial emosional anak karena diberikan dengan menggunakan permainan dan asak kerjasama antar siswa. Kegiatan analisis berbagai lingkungan ekosistem yang dilakukan tentu akan memberikan bekal kecintaan terhadap lingkungan alam yang sejalan dengan penelitian Thomas (2005) bahwa penggunaan *outdoor learning* dengan selingan menjelajah lingkungan dapat memberikan bekal kemampuan memelihara lingkungan.

Pertimbangan untuk menyajikan proses pembelajaran yang mengandung kreativitas dan kerjasama juga menjadi alasan peneliti sebagai guru dalam menyajikan kegiatan yang berisi pembentukan pengalaman melalui aktivitas bergerak atau permainan sebagai bahan menanamkan konsep awal kepada siswa. Melalui penelitian Cooley, Cumming, dan Burns (2013) menyatakan *outdoor learning* mampu memberikan kontribusi dalam kemampuan kerja kelompok, sikap dan saling menghargai satu sama lain. Pengembangan kemampuan ini sejalan dengan pendapat Jamil (2016:9) bahwa permainan dapat melatih siswa untuk menjadi pribadi yang terbuka, melebur, menyatu serta belajar bersama dengan orang lain sehingga menjadi cikal bakal penting bagi hidupnya kelak ketika dewasa terjun bermasyarakat.

Aktivitas yang dapat meningkatkan keaktifan juga disajikan melalui permainan yang terstruktur untuk menambah kebermanaan pembelajaran. Permainan disajikan berbeda-beda setiap harinya agar siswa antusias dan memiliki ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan yang dikuasai siswa sejalan dengan hasil penelitian Stuhr, Sutherland, Ressler & Ortiz (2015) yang mengemukakan bahwa pembelajaran dengan *outdoor learning* mampu memberikan pemahaman serta menanamkan kemampuan menjalin hubungan satu sama lain. Berbagai kegiatan yang disajikan guru pada akhirnya direfleksi bersama siswa untuk memperdalam makna setiap kegiatan dalam proses pembelajaran yang telah dilalui dengan melibatkan siswa mengupas, merenungkan dan mendiskusikan hasil belajar yang diperoleh dari pembelajaran serta melibatkan siswa melakukan pembentukan konsep kemudian dihubungkan bahan pembelajaran.

Disamping menyajikan pembelajaran bermuatan kreativitas dan kerjasama siswa, guru juga berupaya memperbaiki proses pembelajaran dengan menyajikan presentasi kelompok dan umpan balik dengan tujuan untuk memberikan pengalaman mengomunikasikan hasil kerja mereka sebagai bekal memublikasikan hasil karya di depan masyarakat luas. Aktivitas ini didukung penelitian Tasker dan Herrenkohl (2016) bahwa umpan balik dapat meningkatkan kinerja ilmiah dan inkuiri siswa. Dengan demikian, apabila kemampuan ini terus dikembangkan akan berdampak pada kemampuan menginvestigasi berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari. Chen dan Chen (2012) juga menyatakan bahwa dengan melatih pribadi siswa melalui berbagai aspek kreativitas akan berdampak pula pada lahirnya pribadi yang inovatif.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah (1) keterlaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *outdoor learning* variasi metode *outbound* dalam pembelajaran di kelas 5 SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin telah terlaksana sesuai dengan harapan, dengan kriteria sangat baik; (2) penerapan strategi *outdoor learning* variasi metode *outbound* mampu meningkatkan kreativitas siswa secara bertahap hingga mencapai indikator keberhasilan pada pertemuan terakhir yakni lebih dari 80% siswa memperoleh kriteria “kreativitas baik”; (3) penerapan strategi *outdoor learning* variasi metode *outbound* mampu meningkatkan kerjasama siswa secara bertahap hingga mencapai indikator keberhasilan pada pertemuan terakhir yakni lebih dari 80% siswa memperoleh kriteria “kerjasama baik”.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran (1) kepada peneliti hendaknya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dengan sebaik-baiknya dan dapat menerapkan hasil temuan yang diperoleh untuk kepentingan pendidikan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan; (2) kepada guru kelas hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan kreativitas dan kerjasama siswa dalam pembelajaran tematik; (3) kepada kepala sekolah hendaknya dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas belajar siswa dengan memberikan bimbingan dan pembinaan dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas hasil belajar dan mutu pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Chiu, M. M. (2004). Adapting Teacher Interventions to Student Needs During Cooperative Learning: How to Improve Student Problem Solving and Time On-Task. *American Educational Research Journal*. <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.3102/00028312041002365>.
- Danarti, R. (2014). Perbedaan Hasil Belajar IPS Model Project Based Learning Berbasis Outdoor Study dengan Konvensional Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 2(2), 102—111. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/4449/931>.
- Dyah, E. E. (2009). *Penerapan Learning Cycle dan Mind Mapping dalam Pembelajaran Persamaan Kuadrat untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Karangbinangun*. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Fedorowicz, J., Meléndez, A. P., & Ballesteros, I. L. (2008). Creativity, Innovation, and E-Collaboration. *International Journal of e-Collaboration*, 4(4), 1—10. DOI: 10.4018/jec.2008100101.
- Handini, M. C., & Hasanah, L. N. (2017). The Enhancement Adversity Quotient Through Outbound Play Activities. *3rd International Conference on Early Childhood Education (ICECE-16)* (pp. 337-342). Jakarta: Atlantis Press.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. A. (2011). *Pembelajaran Kubus dan Balok dengan Pendekatan RME untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Ulum Probolinggo*. (Tesis tidak diterbitkan). Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Malang.
- Isbayani, N. S., Sulastri, N. M., & Ayu, L. (2015). *Penerapan Metode Outbound untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak*, 3(1). Diperoleh dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/6148/4331>.
- Jamil, S. (2016). *Permainan Cerdas & Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.
- Kurniawan, H. (2016). *Sekolah Kreatif : Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Manafe, Y. Y., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2016). Pengaruh Strategi Kerjasama Kelompok dan Efikasi Diri terhadap Hasil Belajar Keterampilan Teknikal, 4(3), 152—162. Diperoleh dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/8212/3773>.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurnawati, E., Yulianti, D., & Susanto, H. (2012). Peningkatan Kerjasama Siswa SMP melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Pendekatan Think Pair Share. *Unnes Physics Educational Journal*, 1(1), 1—7. DOI: <https://doi.org/10.15294/upej.v1i1.764>.
- Purnomo, A. (2015). Pengaruh Pembelajaran Outdoor terhadap Pengetahuan, dan Sikap Pelestarian Lingkungan Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi Universitas Kanjuruhan Malang. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1), 37—47. Diperoleh dari <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-geografi/article/view/5010/1764>.
- Rasweda, V., Sumarmi., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Group Investigation Berbasis Outdoor Study terhadap Kemampuan Berpikir Analitis Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(2), 87—93. Diperoleh dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6107/2569>.
- Rochmah, L. I. (2012). Model Pembelajaran Outbound untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogia*, 1(2), 173—188. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.40>.
- Sani, R. A. (2015). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Satpathy, I., Patanik, B. C., & Anamika. (2016, Mei). Outbound Training and Its Influence on Behavioral Skills : An Overview. *International of Research in IT & Management*, 6(5), 115—124.
- Setyosari, P. (2009). Pembelajaran Kolaborasi : Landasan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial, Rasa Saling Menghargai dan Tanggung Jawab. *Pidato Guru Besar dalam Bidang Ilmu Teknologi Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Stenberg, R. J. (2012). The Assessment of Creativity: An Investment-Based Approach. *Creativity Research Journal*, 24(1), 3—12. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652925>.
- Tasker, T. Q., & Herrenkohl, L. R. (2016). Using Peer Feedback to Improve Students' Scientific Inquiry. *Journal Science Teacher Education*, 27, 35—59. DOI <https://doi.org/10.1007/s10972-016-9454-7>.
- Vera, A. (2012). *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.