

EFEKTIFITAS METODE PEMBELAJARAN BERBASIS *OUTDOOR LEARNING* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KREATIFITAS SISWA SMP MUHAMMADIYAH 5 SURABAYA

M. Ridlwan¹, Asy'ari², Ratno Abidin³

¹Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, 60113, Indonesia, ridlwan@pps.um-surabaya.ac.id

²Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, 60113, Indonesia, asyari@fkip.um-surabaya.ac.id

³Prodi PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, 60113, Indonesia, ratno.abidin@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstrak: Tujuan penulisan karya ilmiah ini untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran berbasis *outdoor learning* sebagai upaya peningkatan motivasi dan kreativitas siswa SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan audiovisual. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan cara deskriptif. Hasil penelitian terbukti bahwa pembelajaran outdoor itu sangat menyenangkan. Siswa-siswi sangat antusias dan sangat senang untuk mengikuti pembelajaran outdoor tersebut. Kemudian dapat menyalurkan dan mengembangkan kreativitas dan motivasi dalam pembelajaran *outdoor learning* tersebut. Para peserta didik Thailand juga sangat antusias mengikuti pembelajaran di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. Para peserta didik Thailand di perkenalkan dengan makanan khas Indonesia yang salah satunya yaitu rempah-rempah. Namun tidak hanya siswa dari Thailand saja, namun juga dari Korea pun juga ada. Mereka semua tidak hanya di perkenalkan makanan khas Indonesia namun juga di perkenalkan budaya dari Indonesia itu sendiri, dan para peserta didik yang dari Indonesia juga pertukaran pelajar. Harapan Bapak Kepala Sekolah, para guru dan peserta didik yang di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya terkait dengan pembelajaran *outdoor learning* seperti ini harus di pertahankan dan terus dikembangkan agar ke depannya dapat menjadi lebih baik dari yang sekarang.

Kata kunci: metode pembelajaran, outdoor learning, motivasi, kreatifitas

Abstract : Aim of this scientific works is due to find out the effectivity of learning method that based on an outdoor learning as an effort to increasing students' motivation and creativity in Muhammadiyah 5 Junior High School Surabaya. This research using descriptive qualitative methodology. The technique of data collection are through observation, interview, documentation and audiovisual. Subsequently, the data collection are analyze descriptively. The result of research proof that outdoor learning are enjoyable. Students are very enthusiastic and enjoy to join the outdoor learning. Afterward students could canalize and develop motivation and creativity on the outdoor learning. Thailand students' also very enthusiastic to join the learning activity in Muhammadiyah 5 Junior High School Surabaya. Thailand students' are introduced with one of indonesian local food, that was rempah-rempah (herbs and spices). Not only Thailand students, however students from South Korea are also be in place. All of the students not only introduced with indonesian local food, however indonesian culture are also introduced by indonesian students who join the student exchange. The chief of school, teacher and students in Muhammadiyah 5 Junior High School Surabaya expect that the outdoor learning could be maintain and develop due to be better soon than nowadays.

Keywords: learning methods, outdoor learning, motivation, creativity

PENDAHULUAN

Dalam kondisi saat ini pendidikan terus mengalami perkembangan sesuai dengan perubahan zaman, Dari berbagai pengkajian dan penelitian yang dilakukan oleh para pakar dan praktisi pendidikan dengan terus membahas permasalahan pendidikan (Dong et al., 2020). Maka dalam konteks pembelajaran yang baik tentang bagaimana penggunaan pendekatan, strategi, metode, dan model pembelajaran yang terus mengalami pembaharuan dan perbaikan (Putri, 2017). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran, baik dalam konteks peningkatan keaktifan, motivasi belajar sampai kreatifitas belajar peserta didik, terlebih pada era revolusi industri 4.0 saat ini (Laothong & Cheng, 2017). Kemudian menuntut berkembangnya maka pendidikan dengan banuyak model pembelajaran yang diberikan dengan berbagai macam strategi sebagai upaya membuat pembelajaran yang lebih berkualitas.

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang berkembang setiap zaman ke zaman (Weichenthal et al., 2021). Maka dari itu, tujuan

perkembangan tersebut merupakan untuk menciptakan peradaban manusia yang semakin maju dan kehidupan manusia yang semakin baik. Perkembangan tersebut didasari oleh prinsip kebutuhan manusia yang tidak mengenal ruang dan waktu sehingga terdorong untuk selalu berkreasi dan berinovasi (Saini et al., 2020). Karena manusia sesungguhnya mampu berkreasi dan berinovasi itu didasarkan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Maka dari itu, ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hasil dari suatu sistem pendidikan (Hussein et al., 2020).

Dengan demikian pendidikan juga harus diposisikan secara benar dan tepat terhadap setiap perkembangan zaman. Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah-ubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, namun pendidikan merupakan proses yang mengantisipasi dan berorientasi pada masa depan (Lawton, 2017). Kemudian yang terjadi saat ini sesuai dengan fakta yang terjadi banyak guru beranggapan mengajar itu secara klasikal (Cintami & Mukminan, 2018). Belajar itu sambil duduk manis, guru menerangkan, dan peserta didik mendengarkan bagaikan bejana kosong

(*Tabularasa*). Belajar itu yang terjadi guru memberikan tugas dan peserta didik mengerjakannya. Peserta didik melalui pembelajaran di dalam kelas jelas terkadang membuat jenuh dan bosan dengan lingkungan yang relative monoton. Seharusnya pembelajaran dilakukan di luar kelas (*Outdoor Learning*) seperti bermain di taman, kebun binatang, pantai, pegunungan dan lain sebagainya sehingga dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan (Review et al., 2020).

Kemudian dalam peraturan Pemerintah Bab IV Pasal 19 No. 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif, minat, dan perkembangan fisik, psikologis peserta didik (Hughes et al., 2018). Sesuai dengan peraturan pemerintah tersebut dalam hal ini peserta didik harus memelajari ide-ide, memecahkan masalah, menerapkan hal-hal yang telah dipelajari, menyampaikan gagasan, melakukan percobaan (Nugroho & Hanik, 2015), dan melakukan pengamatan. Namun kenyataan yang terjadi terdapat kekurangan yang dilakukan oleh para

guru pada saat proses pembelajaran seperti guru pada saat memberikan materi masih bersifat konvensional, guru kurang memahami karakteristik dari berbagai macam model pembelajaran yang ada dan guru mendominasi pembelajaran sehingga pembelajaran berpusat pada guru (Alkhafaji et al., 2020).

Oleh karena itu, untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul dilapangan, terkait proses pembelajaran harus benar-benar menyenangkan. Suasana pembelajaran diciptakan agar tidak ada penekanan psikologis bagi guru sebagai pendidik dan peserta didik (Anthony et al., 2020). Karena *Outdoor learning* merupakan salah satu upaya terciptanya pembelajaran untuk terhindar dari kejenuhan, kebosanan, dan persepsi belajar hanya dalam kelas (Arroyo et al., 2016). Metode *Outdoor Learning* suatu model pembelajaran yang menggunakan suasana di luar kelas sebagai situasi pembelajaran berbagai permainan sebagai media transformasi terkait dengan konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran (Cosco et al., 2018). *Outdoor learning* mengajak peserta didik untuk belajar dengan realita yang ada di lingkungan sekitarnya. Maka

dari itu, berbagai macam persoalan yang muncul di sekitar peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam memahami dan memecahkan permasalahan yang terjadi siswa (Dixon et al., 2019).

Kemudian pada penelitian ini bagaimana menganalisa efektifitas pembelajaran *Outdoor Learning* sebagai upaya meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik. Menurut (Spalie et al., 2011) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Bagaimana cara mereka mengenalkan kepada peserta didik mancanegara. Dan disekolah smp muhammadiyah 5 pucang Surabaya memiliki metode untuk mengatasi masalah tersebut. Ini metode pelajaran yang cukup kreatif ala SMP Muhammadiyah 5 Pucang, Surabaya. Kepada para peserta didik asal Thailand yang jadi tamu sister school, yang sekalian didampingi siswa-siswi sekolah ini, sang guru mengenalkan nama-nama bahan bumbu asli Indonesia. Menurut Humas SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, Syafi'ur Rohman, sudah 3 tahun sekolah ini menjalankan program sister school dengan Pluakdaeng Pittayakom School, Rayong, Thailand. Maka dari situ dapat mengetahui kreativitas peserta didik. Dalam mengenalkan rempah-rempah Indonesia.

Hal itu menjadi bagian terpenting dalam membentuk kreatifitas dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah (Laothong & Cheng, 2017). Setiap orang memiliki potensi untuk melakukan aktifitas yang kreatif. Sehingga sesuai dengan pendapat (Nakayoshi et al., 2021) bahwa setiap peserta didik yang memasuki proses belajar dalam pemikirannya selalu diiringi dengan rasa ingin tahu tentang sesuatu (Lee et al., 2019). Maka sebagai pendidik saat ini diharapkan terus untuk merangsang peserta didik dalam melakukan apa yang dinamakan dengan *learning skills acquired*, misalnya dengan jalan memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya (*questioning*), menyelidik (*inquiry*), mencari (*searching*), menerapkan (*manipulating*) dan menguji coba (*experimenting*) (Arroyo et al., 2016).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data

yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat, pertentangan antara dua keadaan atau lebih, hubungan antar variable yang timbul, perbedaan antar fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap suatu kondisi, dan sebagainya. Lokasi pada penelitian ini terletak di Kota Surabaya, dengan mengambil responden siswa, guru, dan Kepala Sekolah di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, pada tanggal 3-4 Januari 2019.

Sumber data terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama), sementara data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Sumber data penelitian yaitu sumber subjek dari tempat mana data bisa didapatkan. Jika peneliti memakai kuisioner atau wawancara didalam pengumpulan datanya, maka sumber data itu dari responden, yakni orang yang menjawab pertanyaan peneliti, yaitu tertulis ataupun lisan. Sumber data berbentuk responden ini digunakan didalam penelitian. Data primer adalah data yang hanya dapat kita peroleh dari sumber asli atau pertama. Sedangkan data sekunder

adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder ini disebut juga dengan data tangan kedua. Data Sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia.

Instrumen terpenting dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Peneliti mungkin menggunakan alat-alat bantu untuk mengumpulkan data seperti tape recorder, video kaset, atau kamera. Tetapi kegunaan atau pemanfaatan alat-alat ini sangat tergantung pada peneliti itu sendiri. Dalam penelitian ini, peneliti biasanya menjadi unsur utama sebagai alat penelitian. Karena itu, teknik pengumpulan data dalam penelitian, peneliti umumnya lebih aktif mendatangi subyek penelitian. Siapa yang menjadi objek penelitian dan dalam suasana apa pengumpulan data itu dilakukan, harus juga menjadi pemikiran peneliti. Namun demikian, sebagai alat bantu dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik lain, yaitu: 1. Wawancara; 2. Observasi, dan; 3. Studi dokumentasi.

Berdasarkan pada penjelasan yang telah ditegaskan oleh (Spalio et al., 2011), dijelaskan secara ringkas sebagai berikut: 1) Reduksi data (data

reduction), dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan, dan pemusatan perhatian untuk penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar yang diperoleh. 2) Penyajian data (data display). Peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Display data atau penyajian data yang lazim digunakan pada langkah ini adalah dalam bentuk teks naratif. 3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Peneliti berusaha menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi dengan mencari makna setiap gejala yang diperolehnya dari lapangan, mencatat keteraturan dan konfigurasi yang mungkin ada, alur kausalitas dari fenomena, dan proposisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti secara langsung di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya yang terletak di Jl. Pucang Taman No.2, Kertajaya, Kecamatan Gubeng, Kota Surabaya bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya di ruang kelas, namun pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar

sebagai media edukasi peserta didik dengan meningkatkan motivasi dan membangun keterampilan serta kreatifitas peserta didik. Kemudian visi dari SMP Muhammadiyah 5 Surabaya ini yaitu “unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, berprestasi, berketrampilan dan berakhlak mulia”.

Kemudian misinya yaitu Membangun sumber daya manusia yang handal dan professional. Melengkapi sarana prasarana yang baik dan representative. Melaksanakan pengembangan silabus, RPP, sistem dan kurikulum local. Melaksanakan pembelajaran efektif yang aktif, kreatif, dan menyenangkan baik intra maupun ekstrakurikuler. Melaksanakan kegiatan pembiasaan diri siswa yang terprogram secara efektif dan efisien. Melaksanakan pembinaan siswa berprestasi dan yang kurang/lemah. Melaksanakan kegiatan pembinaan kader umat melalui Darul Arqom/Baitul Arqom, KULTUM, HW, LDK, IRM, dan Tapak Suci. Dan Melaksanakan pembinaan pengembangan diri siswa sesuai bakat dan minat.

Sedangkan motto yang diungkapkan di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya yaitu “Mengedepankan

Moral, Berwawasan Global”. Maka dari itu, mulai dari visi dan misi serta motto yang sudah tertulis itu menjadi bagian upaya yang telah dilakukan oleh sekolah terutama terkait dengan proses pembelajaran. Kemudian dari pembelajaran juga tidak lepas dari kurikulum yang merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam sistem pendidikan, sebab kurikulum merupakan jantung aktivitas institusi pendidikan.

Kemudian kurikulum utama SMP Muhammadiyah 5 Surabaya adalah Kurikulum Pendidikan Nasional Plus. Spemma menintegrasikan konsep pendidikan nasional dan internasional. Konsep pendidikan nasional mengacu pada standar mutu dan proses yang ditentukan oleh kemdikbud, sedangkan konsep pendidikan internasional Spemma sedang dalam proses pengintegrasian dengan Cambridge Certification setelah dicabutnya status RSBI. Sebagai sekolah Islam, Spemma menyisipkan konten-konten islami dalam setiap kegiatan sekolah, terutama dalam bidang kurikulum. Pembinaan Ibadah, moral, dan spiritual menjadi ruh pendidikan di Spemma sebagaimana Jargon “Mengedepankan Moral, Berwawasan Global”.

Upaya tersebut sesuai dengan data yang ditemukan adalah bentuk

tanggung jawab Spemma atas tuntutan dan harapan semua wali murid, bahwa Spemma tidak hanya menawarkan nilai lebih dalam pembinaan intelektual, tapi juga moral dan spiritual para peserta didik yang ada di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. Dengan pembinaan intensif, siswa lulusan SMP Muhammadiyah 5 Surabaya diharapkan unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki keterampilan/pengembangan dan pembiasaan diri (ibadah, aqidah-ahlaq, dan kedisiplinan).

Pembelajaran sistem "*Bilingual Islamic School*", merupakan proses pembelajaran berorientasi kepada ketuntasan belajar maksimal dari setiap standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran dan indikator kompetensi melalui (belajar tatap muka, belajar mandiri, pemanfaatan sumber-sumber dan media belajar, praktek, penugasan terstruktur, penugasan tidak terstruktur, remedial dan pengamatan) ditambah dengan Pengembangan Diri (ekstra kurikuler, ibadah, English day, kepemimpinan dan budaya Islam). Hal ini perlu dukungan secara komprehensif dari komponen-komponen proses belajar mengajar yang ada di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya secara optimal seperti alokasi waktu yang

cukup memadai, sarana-prasarana, guru dan tenaga pendidik lainnya, lingkungan belajar dan pendanaan.

Upaya pembelajaran yang dilakukan bagaimana memberikan peserta didik senang mengikuti proses pembelajaran. Karena pembelajaran yang dilakukan tidak hanya diklasikal namun juga lingkungan sekitar (*Outdoor Learning*) sebagai media edukasi peserta didik dalam memotivasi anak dalam belajar dan meningkatkan nilai-nilai kreatifitas peserta didik. Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran *Outdoor Learning* di SMP Muhammadiyah 5 Pucang Surabaya, sesuai dengan pendapat Kepala Sekolah yang berinisial (M) yaitu:

“Proses pembelajaran Outdoor Learning dalam meningkatkan kreativitas siswa menggunakan metode observasi, metode keterampilan, dan metode pembelajaran pada umumnya. Pada pembelajaran outdoor activity siswa, itu sangat bagus sekali karena anak-anak bisa mengenal lifeskill, tidak hanya teori saja tetapi juga terdapat praktikum. Sehingga tidak membosankan dan siswa bisa lebih berinovasi dan bisa

mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Dalam pembelajaran outdoor tersebut dilakukan praktikum di dalam kelas maupun di luar kelas, pembelajaran di luar kelas dilakukan di lapangan, seperti mengembangbiakkan tanaman, mengelompokkan jenis-jenis tanaman dan juga mengelompokkan jenis-jenis hewan.

Dengan demikian sesuai dengan pendapat guru prakarya SMP Muhammadiyah 5 Surabaya yang berinisial (S) sesuai hasil wawancara yang dilakukan bahwa menurutnya,

Dalam proses pembelajaran menggunakan metode learning by doing, dengan pembelajaran langsung turun ke lapangan dengan praktikum-praktikum, yaitu memberikan kebebasan siswa untuk berkreasi. Guru hanya sebagai fasilitator dengan hanya memberikan beberapa teori dan contoh produk. Hambatan dalam proses pembelajaran yang dialami siswa adalah seringkali tidak siap dengan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan produk, sedangkan yang dialami

oleh guru yaitu ketika perekapan nilai. Contoh produk yang dihasilkan siswa yaitu kipas angin USB, lampu hias, desain poster.

Kemudian ditegaskan oleh kesiswaan yang berinisial (M) sesuai dengan wawancara yang dilakukan dalam penelitian di ssekolah bahwa menurutnya yaitu:

“Menggunakan metode outdoor activity, dimana siswa diajak berinteraksi secara langsung dengan pendekatan kontekstual,dengan cara praktikum perkembangan vegetatif seperti mencangkok, selain itu siswa juga diajarkan pembuatan cincau. Hambatan yang dialami yaitu cuaca, jika saat musim hujan, maka pembelajaran dilakukan didalam ruangan tetap dengan praktikum, namun tidak seefektif saat tidak musim hujan. Minat siswa dalam proses pembelajaran outdoor yaitu antusias siswa dalam menerima pembelajaran sangat senang dan aktif.

Harapan untuk kedepannya, dapat mengembangkan ilmu dari wawasan siswa.

Setelah kepada kepala sekolah, guru prakarya dan kesiswaan, juga diambil wawancara yang berinisial (R) dan (S) yaitu:

“Saya merasa tidak ada kesulitan dalam pembelajaran outdoor, meskipun beberapa bahan yang digunakan terkadang sulit untuk ditemukan. Kreativitas yang pernah dihasilkan yaitu lampu hias yang terbuat dari stik es krim, casing HP yang terbuat dari stik es krim, kipas yang terbuat dari dinamo, telur puyuh yang diasinkan, membuat bros dari kain flanel yang diberi manik-manik, dan membuat kerajinan dari koran. Hasil dari kreativitas ditampilkan saat ada acara sekolah”.

Pembahasan

Kreativitas merupakan sebuah karya yang harmonis dalam pembelajaran yang berdasarkan tiga aspek cipta, rasa dan karsa (Khessina et al., 2018; Kremer et al., 2019). Dengan menghasilkan sesuatu yang baru agar dapat membangkitkan dan menanamkan kepercayaan diri siswa

supaya dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Seorang guru harus kreatif dalam pembelajaran karena isi pendidikan umum menyumbang terhadap kehidupan yang kreatif (Hughes et al., 2018). Guru dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan sifat kreativitasnya. Kreativitas menunjukkan eksplorasi gagasan-gagasan dan kegiatan baru dan memberikan kepuasan serta dorongan untuk memperluas eksplorasinya (Liu et al., 2020). Dalam pembelajaran kreativitas seseorang guru dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan yang dimilikinya serta bakat yang ada pada diri siswa. Dan mempertahankan kompetensi yang ada pada dirinya. Sehingga seorang peserta didik dapat mengembangkan pola pikirnya (Spalio et al., 2011).

Kreativitas juga dispesifikasikan dalam dunia pendidikan yang dinamakan oleh *Torrance dan Goff* sebagai kreativitas akademik, ini menjelaskan cara berpikir guru atau siswa dalam belajar dan memproduksi informasi (Ma & Corter, 2019). Berpikir dan belajar kreatif memuat kemampuan untuk mengevaluasi kemampuan untuk menangkap akar masalah, ketidakkonsistenan dan elemen yang

hilang, berpikir divergen dan redefinisi. Belajar secara kreatif adalah hal yang lama karena berkaitan dengan sifat manusia yang selalu ingin tahu (Ogbeibu et al., 2020; Sharif, 2019). Kemudian dalam psikologi belajar telah ditunjukkan bahwa individu yang menghadapi hal baru akan mengalami ketidakseimbangan tersebut secara kreatif terbuka bagi semua orang (Lee et al., 2019). Kreativitas tidak selalu dimiliki oleh guru yang berkemampuan akademik yang sangat tinggi (Kremer et al., 2019). Dalam hal ini tidak hanya akademik saja yang diperlukan namun juga membutuhkan sebuah keterampilan dan kemampuan juga membutuhkan kemauan atau motivasi (Saini et al., 2020).

Keterampilan, bakat dan kemampuan tidak langsung mengarahkan seorang guru melakukan proses kreatif tanpa adanya faktor yang mendorong seorang guru untuk berpikir inovasi (Khessina et al., 2018). Inovasi dapat diartikan sebagai proses penyempurnaan produk atau proses yang sudah ada (Hughes et al., 2018). Contohnya Negara Jepang merupakan Negara yang sangat maju akan semua hal. Kreativitas sendiri adalah sebuah

jantung dari mewujudkan inovasi baru (Liu et al., 2020). Tanpa adanya rasa kreatif semua tidak akan bisa berjalan maju. Kemudian mereka yang tidak pernah mengalihkan rasa itu akan diam dengan seiring perkemabangan zaman (Ma & Corter, 2019). Tanpa timbulnya kreatifitas tidak akan tumbuh inovasi sehingga semakin tinggi kreatifitas semakin tinggi juga inovasi yang akan diciptakan (Ogbeibu et al., 2020). Namun bagi seorang guru sifat kreatif itu sangatlah penting karena dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa (Lee et al., 2019).

Efektifitas Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa

Keefektifan guru dalam mengajar dapat diarahkan pada dua komponen pembelajaran di kelas dan pembelajaran di luar kelas (*outdoor learning*) (Putri, 2017). Menurut (Sharif, 2019) bahwa pembelajaran di kelas yaitu produk kreativitas dan hasil inovasi yang mendukung manajemen kelas serta hasil kreatifitas dan hasil inovasi dalam bentuk media pembelajaran yaitu:

1. Kreatifitas dalam Manajemen Kelas
Manajemen kelas merupakan aktifitas guru yang mengelola dinamika kelas,

mengorganisasikan sumber daya yang ada serta menyusun perencanaan aktifitas yang dilakukan di kelas yang diarahkan dalam proses pembelajaran secara baik dan benar. Dalam hal manajemen kelas kreatifitas guru dalam manajemen kelas diarahkan dalam beberapa hal yaitu:

- a) Membantu siswa di kelas dapat belajar secara kolaboratif dan kooperatif
- b) Menciptakan lingkungan akademik yang kondusif dalam proses belajar

2. Kreatifitas dalam Pemanfaatan Media Belajar

Media belajar merupakan alat atau benda yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas. Fungsi Media Belajar yaitu membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak yang diajarkan, meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, mengurangi terjadinya *misunderstanding*, memotivasi guru untuk mengembangkan pengetahuan. Dalam hal media belajar kreatifitas guru dalam media belajar diarahkan yaitu:

- a) Mereduksi hal-hal yang terlalu abstrak dalam materi belajar
- b) Membantu siswa mengintegrasikan materi belajar ke dalam situasi yang nyata

Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa

Setiap orang memiliki potensi untuk melakukan aktifitas yang kreatif (Ogbeibu et al., 2020). Kemudian setiap peserta didik dalam memasuki proses belajar, dibenaknya selalu diiringi dengan rasa ingin tahu (Babvey et al., 2020; Katz et al., 2020). Guru dalam konteks ini diupayakan untuk merangsang peserta didik untuk melakukan apa yang dinamakan dengan *learning skills acquired*, misalnya dengan jalan memberi kesempatan siswa untuk bertanya (*questioning*), menyelidik (*inquiry*), mencari (*searching*), menerapkan (*manipulating*) dan menguji coba (*experimenting*) (Hussein et al., 2020; Saini et al., 2020). Kebanyakan yang terjadi di lapangan adalah aktifitas ini jarang ditemui karena siswa hanya mendapatkan informasi yang bagi mereka adalah hal yang abstrak (Khessina et al., 2018). Rasa ingin tahu siswa harus dijaga dengan cara memberikan kesempatan bagi mereka untuk melihat dari dekat, memegangnya serta mengalaminya (Rahiem, 2021).

Menurut (Schaal et al., 2012) bahwa guru tentu mampu memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk

mendemonstrasikan perilaku yang kreatif. Beberapa hal yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreatifitas siswa antara lain yaitu:

- a. Guru menghargai hasil-hasil pikiran kreatif peserta didik
- b. Guru respek terhadap pertanyaan, ide dan solusi siswa yang tidak biasa (*unusual*)
- c. Guru menunjukkan bahwa gagasan peserta didik adalah memiliki nilai yang ditunjukkan dengan cara mendengarkan dan mempertimbangkan. Pada tataran ini, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada orang lain.

Menurut (Putri, 2017) bahwa berikut beberapa pembiasaan guru dapat dijadikan bahan renungan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mengelola pembelajaran di dalam kelas:

1. Mengaplikasi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, siswa bisa diajak ke luar kelas dengan tujuan memaksimalkan lingkungan sekolah sebagai alat, media dan sumber belajar yang sesuai.
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan potensi sekolah yang ada, terutama sekolah yang siswanya banyak berasal dari lapisan masyarakat margin proses pembelajarannya disetting yang kreatif inovatif mampu beradaptasi berbagai macam situasi.

3. Mendisain pembelajaran oleh “guru kreator” yang dapat menumbuhsuburkan kreativitas dan inovasi pembelajaran dengan analisis dan evaluasi untuk penyempurnaan disain berikutnya.
4. Hindari ketegangan semua pelaku proses pembelajaran. Baik guru maupun siswa diharapkan mampu memnghindari ketegangan sebaliknya nikmati situasi dan kondisi pembelajaran menuju tercapainya kompetensi siswa sesuai KTSP.
5. Biasakan selalu mengamati lingkungan sekolah sehingga dapat menemukan area yang dapat dijadikan alat, media dan sumber belajar siswa.
6. Mengimprovisasi daya kreatif dan inovsi dengan sedikit humor sehat dan seperlunya saja untuk mempertahankan dan mengembangkan semangat inovasinya.
7. Keluar dari dunia sempit menuju dunia luas dengan banyak baca buku bidang seni dan teknologi dapat menambah daya peka berfikir efektif dan efisien.

Bentuk kreatifitas seorang guru dalam pembelajaran dikelas sangat membantu dalam menentukan arah dan tujuan pembelajaran (Ogbeibu et al., 2020). Kreatifitas guru lebih memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang akan diberikan oleh guru (Sharif, 2019). Sehingga tujuan dari pembelajaran outdorr guru dalam

meningkatkan kreativitas siswa ini dapat berjalan dengan lancar. Pada penelitian ini kami akan menganalisa pembelajaran *outdoor* guru dalam meningkatkan kreativitas siswa untuk mengenalkan rempah-rempah Indonesia (Cintami & Mukminan, 2018). Bagaimana cara mereka mengenalkan kepada siswa mancanegara. Dan disekolah smp muhammadiyah 5 pucang Surabaya memiliki metode untuk mengatasi masalah tersebut.

Dengan demikian bahwa metode pembelajaran yang diupayakan cukup kreatif ala SMP Muhammadiyah 5 Pucang, Surabaya. Kepada para peserta didik asal Thailand yang menjadi tamu *sister school*, sekalian didampingi para peserta didik sekolah ini lokal, kemudian guru mengenalkan nama-nama bahan bumbu asli Indonesia. Maka SMP Muhammadiyah 5 Pucang Surabaya, menurut syafi'ur Rohman, sudah 3 tahun sekolah ini menjalankan program *sister school* dengan Pluakdaeng Pittayakom School, Rayong, Thailand. Dan dari situ kita dapat mengetahui kreativitas siswa. Dalam mengenalkan rempah- rempah Indonesia.

PENUTUP

Simpulan

Dari data yang kami peroleh dapat disimpulkan bahwa :Kreatifitas tidak selalu dimiliki oleh guru berkemampuan akademik dan kecerdasan yang tinggi. Hal ini dikarenakan kreativitas tidak hanya membutuhkan keterampilan dan kemampuan, kreatifitas juga membutuhkan kemauan atau motivasi. Keterampilan, bakat, dan kemampuan tidak langsung mengarahkan seseorang guru melakukan proses kreatif tanpa adanya faktor dorongan atau motivasi. Kreatifitas dan inovasi dapat diarahkan pada dua komponen pembelajaran di kelas, yaitu produk kreatifitas dan hasil inovasi yang mendukung manajemen kelas serta hasil kreatifitas dan hasil inovasi dalam bentuk media pembelajaran. Peranan kreatifitas guru tidak sekedar membantu proses belajar mengajar dengan mencakup satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti memberikan yaitu desain aktivitas pembelajaran dalam penelitian ini berdasarkan topik yang

dihasilkan desain pembelajaran ini diharapkan dapat membudayakan metode pembelajaran berbasis *outdoor learning* sebagai upaya meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa. Maka dari itu, Aktivitas pembelajaran untuk motivasi dan kreatifitas siswa menulis karya ilmiah masih bersifat umum dengan karya ilmiah penelitian pendidikan. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian yang lebih mendalam untuk mempelajari karakteristik karya ilmiah pendidikan dan bagaimana keterampilan *outdoor learning* dalam meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa

Ucapan Terima Kasih

Dengan tulisan artikel ini tidak lepas dari bantuan dari beberapa pihak yang diantaranya yaitu, kepada FKIP UMSurabaya yang memfasilitasi dan mensupport hingga artikel ini dapat selesai. Kemudian pihak LPPM UMSurabaya yang memberikan surat tugas dalam melaksanakan penelitian ke sekolah sehingga dapat berjalan dengan maksimal.

REFERENSI

Alkhafaji, A., Fallahkhair, S., & Haig, E. (2020). A theoretical framework for designing smart and ubiquitous learning

- environments for outdoor cultural heritage. *Journal of Cultural Heritage*, 46, 244–258. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2020.08.006>
- Anthony, R., Paine, A. L., Westlake, M., Lowthian, E., & Shelton, K. H. (2020). Patterns of adversity and post-traumatic stress among children adopted from care. *Child Abuse and Neglect*, July, 104795. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2020.104795>
- Arroyo, J., Guijarro, M., & Pajares, G. (2016). An instance-based learning approach for thresholding in crop images under different outdoor conditions. *Computers and Electronics in Agriculture*, 127, 669–679. <https://doi.org/10.1016/j.compag.2016.07.018>
- Babvey, P., Capela, F., Cappa, C., Lipizzi, C., Petrowski, N., & Ramirez-Marquez, J. (2020). Using social media data for assessing children's exposure to violence during the COVID-19 pandemic. *Child Abuse and Neglect*, August, 104747. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2020.104747>
- Cintami, C., & Mukminan, M. (2018). Efektivitas outdoor study untuk meningkatkan hasil belajar Geografi berdasarkan locus of control di SMA Kota Palembang. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 15(2), 164–174. <https://doi.org/10.21831/socia.v15i2.22675>
- Cosco, N., Moore, R., Monsur, M., & Goodell, L. S. (2018). Outdoor Learning Environments as Active Food Systems: Effectiveness of the Preventing Obesity by Design Gardening Component. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 50(7), S118–S119. <https://doi.org/10.1016/j.jneb.2018.04.263>
- Dixon, P. C., Schütte, K. H., Vanwanseele, B., Jacobs, J. V., Dennerlein, J. T., Schiffman, J. M., Fournier, P. A., & Hu, B. (2019). Machine learning algorithms can classify outdoor terrain types during running using accelerometry data. *Gait and Posture*, 74(June), 176–181. <https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2019.09.005>
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118(August), 105440. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105440>
- Hughes, D. J., Lee, A., Tian, A. W., Newman, A., & Legood, A. (2018). Leadership, creativity, and innovation: A critical review and practical recommendations. *Leadership Quarterly*, 29(5), 549–569. <https://doi.org/10.1016/j.leaqua.2018.03.001>
- Hussein, E., Daoud, S., Alrabaiah, H., & Badawi, R. (2020). Exploring undergraduate students' attitudes towards emergency online learning during COVID-19: A case from the UAE. *Children and Youth Services Review*, 119(August), 105699.

- <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105699>
- Katz, C., Priolo Filho, S. R., Korbin, J., Bérubé, A., Fouché, A., Haffejee, S., Kaawa-Mafigiri, D., Maguire-Jack, K., Muñoz, P., Spilsbury, J., Tarabulsky, G., Tiwari, A., Thembekile Levine, D., Truter, E., & Varela, N. (2020). Child maltreatment in the time of the COVID-19 pandemic: A proposed global framework on research, policy and practice. *Child Abuse and Neglect*, November. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2020.104824>
- Khessina, O. M., Goncalo, J. A., & Krause, V. (2018). It's time to sober up: The direct costs, side effects and long-term consequences of creativity and innovation. *Research in Organizational Behavior*, 38, 107–135. <https://doi.org/10.1016/j.riob.2018.11.003>
- Kremer, H., Villamor, I., & Aguinis, H. (2019). Innovation leadership: Best-practice recommendations for promoting employee creativity, voice, and knowledge sharing. *Business Horizons*, 62(1), 65–74. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.08.010>
- Laothong, W., & Cheng, H. C. (2017). Comparison of factors affecting orthodontic treatment motivation of Taiwanese and Thai patients in two hospitals. *Journal of Dental Sciences*, 12(4), 396–404. <https://doi.org/10.1016/j.jds.2017.06.003>
- Lawton, M. (2017). 'Employers' perspectives on maximising undergraduate student learning from the outdoor education centre work placement. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 21(January), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2017.05.001>
- Lee, C., Hallak, R., & Sardeshmukh, S. R. (2019). Creativity and innovation in the restaurant sector: Supply-side processes and barriers to implementation. *Tourism Management Perspectives*, 31(July 2018), 54–62. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2019.03.011>
- Liu, H. Y., Chang, C. C., Wang, I. T., & Chao, S. Y. (2020). The association between creativity, creative components of personality, and innovation among Taiwanese nursing students. *Thinking Skills and Creativity*, 35(January), 100629. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100629>
- Ma, Y., & Corter, J. E. (2019). The effect of manipulating group task orientation and support for innovation on collaborative creativity in an educational setting. *Thinking Skills and Creativity*, 33(August), 100587. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100587>
- Nakayoshi, Y., Takase, M., Niitani, M., Imai, T., Okada, M., Yamamoto, K., & Takei, Y. (2021). Exploring factors that motivate nursing students to

- engage in skills practice in a laboratory setting: A descriptive qualitative design. *International Journal of Nursing Sciences*, 8(1), 79–86.
<https://doi.org/10.1016/j.ijnss.2020.12.008>
- Nugroho, A. A., & Hanik, N. R. (2015). Implementasi Outdoor Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa pada Mata Kuliah Sistemika Tumbuhan Tinggi. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 41.
<https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v9i1.3884>
- Ogbeibu, S., Emelifeonwu, J., Senadjki, A., Gaskin, J., & Kaivo-oja, J. (2020). Technological turbulence and greening of team creativity, product innovation, and human resource management: Implications for sustainability. *Journal of Cleaner Production*, 244, 118703.
<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.118703>
- Putri, D. P. (2017). Model Pembelajaran Concept Attainment Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Tatsqif*, 15(1), 97–130.
<https://doi.org/10.20414/j-tatsqif.v15i1.1319>
- Rahiem, M. D. H. (2021). Remaining motivated despite the limitations: University students' learning propensity during the COVID-19 pandemic. *Children and Youth Services Review*, 120(December 2020), 105802.
<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105802>
- Review, J., Dasar, P., Pendidikan, J. K., & Penelitian, H. (2020). PENGARUH OUTDOOR LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI SEKOLAH DASAR BRAINSTORMING UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS DI KELAS V SEKOLAH DASAR Iqnatia Alfiansyah Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surab. 6(1).
- Saini, M., Kumar, A., & Kaur, G. (2020). Research Perception, Motivation and Attitude among Undergraduate Students: A Factor Analysis Approach. *Procedia Computer Science*, 167(2019), 185–192.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.03.210>
- Schaal, S., Matt, M., & Grübmeier, S. (2012). Mobile Learning and Biodiversity—Bridging the Gap between Outdoor and Inquiry Learning in Pre-Service Science Teacher education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 2327–2333.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.479>
- Sharif, R. (2019). The relations between acculturation and creativity and innovation in higher education: A systematic literature review. *Educational Research Review*, 28(July), 100287.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100287>
- Spalie, N., Utaberta, Abdullah, Tahir, M., & Che, A. (2011). Reconstructing sustainable

outdoor learning environment in Malaysia from the understanding of natural school design and approaches in Indonesia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 3310–3315. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.291>

Weichenthal, S., Dons, E., Hong, K. Y., Pinheiro, P. O., & Meysman, F. J. R. (2021). Combining citizen science and deep learning for large-scale estimation of outdoor nitrogen dioxide concentrations. *Environmental Research*, 196(2), 110389. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2020.110389>