

## Pengembangan Model Pembelajaran *Outdoor Study* Berbasis Keunggulan Lokal pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Bejo Sulasih<sup>1)</sup>, Rodia Syamwil<sup>2)</sup>, Saratri Wilonoyudho<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> SMK Negeri 1 Warungasem, Batang, Indonesia

<sup>2)</sup> Prodi Pendidikan Kejuruan, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Oktober 2016  
Disetujui April 2017  
Dipublikasikan Juli 2017

*Keywords:*  
*Media Informasi;*  
*Pravokasional; web;*  
*Program Studi SMK*

### Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran yang selama ini hanya sering dilaksanakan didalam kelas dengan sistem pembelajaran *teacher centered* dengan berbagai macam kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa tanpa melihat perkembangan dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka diperlukan pembelajaran yang menarik berpusat pada siswa atau *student centered* sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlaksanaan model pembelajaran dalam upaya peningkatan kreativitas siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Subyek uji coba dengan skala terbatas pada 1 kelompok pembelajaran OSBKL. Instrumen pengumpulan data berupa angket pada guru dan siswa, lembar validasi perangkat pembelajaran, lembar observasi sikap, lembar soal kognitif, lembar ketrampilan siswa. Teknik analisis data digunakan pada validasi perangkat pembelajaran (silabus, RPP, Bahan ajar), dan model pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh bahwa hasil pre test sebelum diberikan model dengan rata-rata 2,73 dengan kriteria cukup. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model terjadi peningkatan yang signifikan dimana rata-rata kelas menjadi 3,57 dengan tingkat ketuntasan klasikal dengan kriteria baik. Pengenalan lingkungan sekolah dengan melihat keunggulan lokal yang ada untuk dijadikan sumber belajar yang nyata kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat melestarikan keunggulan lokal daerahnya. Model pembelajaran OSBKL juga dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengurangi tingkat kejenuhan dalam pembelajaran terutama pembelajaran praktik di sekolah menengah kejuruan.

### Abstract

*Nowadays learning implementation tends to be conducted inside the class through teacher centered learning activities with a wide range of competencies that must be mastered by the students without seeing the students' development and learning ability during the learning process. Therefore, it is necessary to construct the lessons to be more interactive that implement student-centered activities so that students will not feel bored. The objectives of this study are to analyze effectiveness of outdoor study learning model implementation. This research implemented Research and Development (R&D). The try out was conducted in a limited scale of subjects on one learning group. The instruments to collect the data were conducted in the forms of questionnaire for teachers and students, learning device validation sheets, observation sheets of students' attitudes, cognitive tests, and students' skills worksheet. Data analysis techniques were used in the validation of the learning device OSBKL (syllabus, lesson plans, teaching materials), and OSBKL learning model. The results showed that the implementation of learning model could improve the students' achievement. The results of pre-test before implementing learning model showed the average of 2.73 with enough criteria level. After OSBKL learning model implementation, there was a significant increase in which the average grade reached 3.57 with classical completeness level of good criteria. The introduction of the school environment can be conducted by observing the local excellence as the learning source so that students can preserve their local advantages. OSBKL learning model can also be used as an alternative to reduce the level of students' saturation during the learning process, especially for learning practice in secondary vocational schools.*

## PENDAHULUAN

Menghadapi MEA peluang untuk masuk dunia kerja semakin kompetitif. Kebutuhan dunia kerja abad 21 diperlukan sumber daya manusia yang kreatif untuk memenangkan persaingan. Menurut Munandar (2009) menjelaskan bahwa saat ini kebutuhan akan kreativitas sangat terasa untuk menghadapi macam-macam tantangan baik dalam bidang ekonomi, kesehatan, politik, maupun dalam bidang budaya dan sosial. Hal ini juga didukung oleh pendapat Ismail (2006) menjelaskan bahwa kreativitas dapat menjadi kekuatan yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, bodoh menjadi cerdas, pasif menjadi aktif, dan sebagainya. Orang-orang yang kreatif mampu memecahkan masalah dan mampu membuat sesuatu yang fungsional bagi kehidupan serta memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan peradaban.

Saat ini kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak khususnya di dunia pendidikan yang bertanggungjawab untuk menciptakan manusia kreatif dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya peningkatan kreativitas pada siswa SMK program keahlian tata busana ada pada pelajaran desain busana. Desain busana merupakan standar kompetensi yang membutuhkan ide-ide kreatif untuk mengaplikasikannya dalam sebuah gambar dengan sumber ide yang jelas (Ernawati, 2008). Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang intinya adalah melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri. Komarudin (2011) mengatakan bahwa “kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya atau kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya”. Kreativitas intinya merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan

sesuatu yang baru dan merupakan hasil kombinasi beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya kemudian terwujud dalam gagasan atau kerja nyata (Amabile et al, 2005).

Model pembelajaran yang disusun belum diarahkan berdasarkan pembelajaran tertentu yang disesuaikan dengan karakteristik materi ajar dan karakteristik peserta didik, sehingga belum mampu mengembangkan kompetensi sikap, kreativitas dan pengetahuan tentang keunggulan lokal yang bisa dijadikan sumber ide serta sumber belajar. Penelitian ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas agar proses pembelajaran menyentuh seluruh ranah kognitif, psikomotor dan afektif pada pembelajaran desain busana dengan memanfaatkan keunggulan lokal daerah berupa batik sebagai sumber ide dalam menciptakan suatu rancangan. Sehingga akan mendorong semangat bekerja sama, disiplin, rasa ingin tahu, jujur, komunikatif, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas desain busana.

Penelitian model pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar, menunjukkan adanya kemampuan siswa yang cukup signifikan bagi yang menggunakan suatu pemodelan dan yang tidak. Sebagaimana penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *take and give*, ternyata dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami materi ajar secara cepat dan akurat (Nina Riani & Eko Suprpto, 2016)

Strategi pembelajaran *Outdoor Study* yang berbasis keunggulan lokal menjadi alternatif dalam pembelajaran desain busana. Belajar diluar kelas (*Outdoor Study*) berperan sebagai tempat siswa mengekspresikan keinginannya. Lingkungan ini merupakan tempat yang sangat menarik dimana siswa dapat berkembang. Hal ini sependapat oleh Tali Tal (2012) *The term free choice is an insufficient substitute as not all out-of school learning experiences provide choice for the participants*. Pembelajaran diluar kelas sebagai salah satu upaya terciptanya pembelajaran yang menarik serta menjadi alternatif pilihan untuk menghindari kejenuhan dan kebosanan pada

peserta didik. Hal ini disebabkan berbagai fenomena nyata yang tidak terdapat di dalam buku dapat diamati secara langsung sehingga memunculkan rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu akan mendorong siswa untuk mencari jawaban/ belajar lebih keras (Mariyana, 2010).

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa diperlukannya sebuah model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik pada proses pembelajaran desain busana dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dengan menerapkan model pembelajaran OSBKL. Tujuan penelitian untuk mengembangkan model pembelajaran *outdoor study* berbasis keunggulan lokal dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa SMK program keahlian Tata Busana.

## METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode R&D yang akan dikembangkan dengan prosedur dan tahapan yang telah ditentukan disesuaikan dengan waktu yang tersedia, kemampuan yang dimiliki, dan kebutuhan penelitian menggunakan langkah-langkah yang diadaptasi. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 warungasem Kabupaten Batang Program Keahlian Tata Busana. Waktu pelaksanaan pada semester 1 tahun pelajaran 2016/2017.

Prosedur penelitian pengembangan mengadopsi langkah-langkah Sugiyono (2013) antara lain: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain model pembelajaran; (4) validasi model pembelajaran; (5) revisi model pembelajaran; (6) uji coba terbatas; dan (7) model akhir. Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut, kemudian didapatkan suatu model hipotetik.

Penelitian dan pengembangan dimulai dari adanya potensi dan masalah yang ada saat proses pembelajaran berlangsung di SMK program keahlian tata busana dalam membuat desain busana. Pelajaran produktif yang sering dilakukan dengan penerapan pembelajaran

dengan sistem blok yang dilaksanakan dari pagi sampai sore sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Tahap study literatur dilakukan dengan mengumpulkan jurnal-jurnal ilmiah dan buku yang terkait dengan pembelajaran OSBKL yang tepat untuk siswa tata busana. Pengumpulan informasi data empirik melalui studi lapangan dilakukan dengan wawancara dan observasi pada sekolah, silabus, rencana pembelajaran modul siswa dan pengamatan siswa di kelas.

Pengembangan model pembelajaran OSBKL ini mengacu pada proses pembelajaran yang dilakukan di luar kelas dengan memanfaatkan industri kreatif batik sebagai keunggulan lokal daerah sebagai sumber belajar siswa diantaranya pengrajin batik, industri batik, museum batik, pasar batik Setono yang berada di wilayah Kabupaten Batang dan Pekalongan. Validasi mencakup langkah menguji hasil pengembangan dan memvalidasi produk, dan melakukan perbaikan dalam rangka finalisasi produk akhir. Tujuan yang akan diungkap adalah menyimpulkan apakah model yang dikembangkan efektif dan efisien

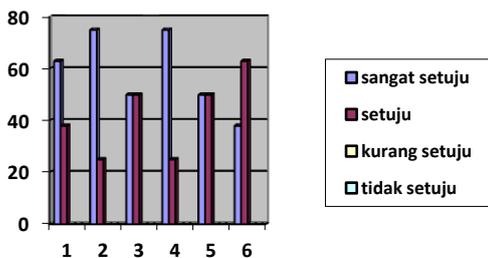
Uji coba dilakukan dalam satu kelas dengan jumlah siswa 34 peserta didik. Uji coba yang dilakukan dengan menggunakan *one group pre test-post test*. Desain ini membandingkan hasil uji antara nilai sebelum dan sesudah implementasi model pada kelompok sasaran. Revisi dilakukan untuk memperbaiki model sebelum model akhir digunakan. Secara lengkap prosedur pengembangan model pembelajaran *outdoor study* berbasis keunggulan lokal diuji coba menggunakan kuasi eksperimen sehingga menghasilkan model akhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang ada selama ini masih dibatasi oleh ruang dan waktu, proses pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan metode *teacher centered* atau pemberian tugas-tugas yang harus diselesaikan sehingga siswa mengalami kejenuhan dan rasa bosan jika sistem pembelajaran di blok dari pagi sampai pulang sekolah hanya berada di dalam

ruang kelas atau ruang praktik. Pembelajaran di luar kelas akan membantu siswa untuk melatih kemampuan dalam berkomunikasi dan memecahkan masalah yang harus diselesaikan baik secara individu maupun kelompok. Hasil studi literatur yang diperoleh dari penelitian sebelumnya yang relevan terkait dengan model pembelajaran *outdoor study* sebagai bahan pengembangan model pembelajaran diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Kathleen Burries (2011) yang berjudul *Outdoor Play and Learning: Policy and Practice* dalam *International Journal of Education Policy and Leadership*, dalam rangka memperluas pemahaman siswa mengenai kualitas belajar di luar ruangan untuk mengetahui konsep-konsep nyata yang ada di lingkungan masyarakat.

Hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan dengan memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana guru dan siswa mengenal pembelajaran yang terkait dengan model pembelajaran *outdoor study* atau pembelajaran diluar kelas. Berdasarkan hasil studi lapangan terkait pendapat guru tentang proses pembelajaran dan konsep pengembangan model pembelajaran OSBKL di SMK N 1 Warungasem dapat dilihat pada gambar 1.

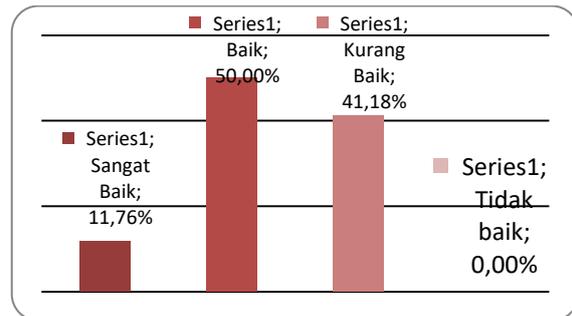


**Gambar 1.** hasil studi lapangan model pembelajaran OSBKL di SMK N 1 Warungasem

Kesimpulan pernyataan kedua dan keempat responden menyatakan sangat setuju 75% dan setuju 25%. Artinya sebagian besar responden menyatakan setuju pada pernyataan didalam angket bahwa pengenalan keunggulan lokal kepada peserta didik dalam pembelajaran sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi daerah. Regenerasi sangat diperlukan

untuk terus menjaga kelestarian budaya dan potensi daerah terutama untuk peserta didik yang nantinya akan menjadi generasi penerus untuk keunggulan lokal yang ada, sehingga diperlukan pengenalan lebih awal pada peserta didik.

Hasil studi pendahuluan pada siswa menunjukkan bahwa secara umum siswa dapat dilihat dalam gambar 2.



**Gambar 2.** Hasil studi pendahuluan pada siswa

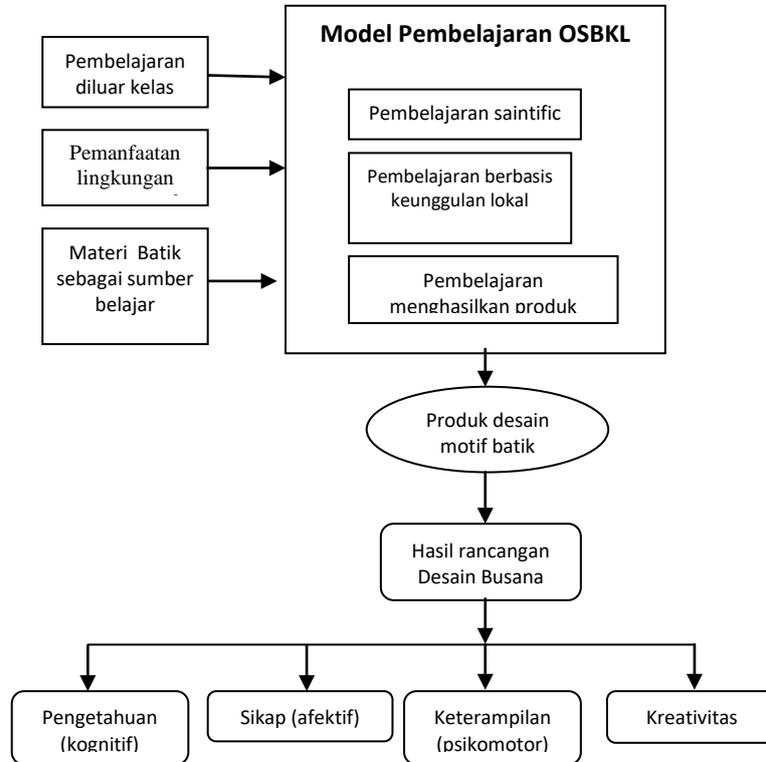
Hasil dari studi pendahuluan siswa menunjukkan secara umum siswa belum mengenal keunggulan lokal daerah, pernyataan tersebut terdapat pada pernyataan pertama bahwa siswa yang kurang baik mengenal keunggulan lokal 41.18% sedangkan siswa yang sudah baik mengenal keunggulan lokal baru 50,00%. Hasil ini menunjukkan bahwa pengetahuan siswa tentang keunggulan lokal daerah yaitu tentang batik masih rendah. Tetapi ada harapan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keunggulan lokal tersebut dengan pengembangan model pembelajaran.

Informasi dari dunia industri yang diambil sebagai responden yaitu dengan menggunakan wawancara tentang pentingnya pengenalan batik sebagai keunggulan lokal kepada siswa dalam proses pembelajaran, dengan pimpinan CV. Tobal Batik Pekalongan ibu Hj. Fatciyah A Kadir dan pengrajin batang dari Batik Rifaiyah yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan ketrampilan siswa yang berbasis potensi lokal, siswa perlu dilatih secara terus menerus, kompetensi utama yang diajarkan tidak hanya *skill* nya saja tapi yang lebih utama adalah *softskill* peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya.

Pengembangan model dengan membuat model konseptual, model faktual selanjutnya

model hipotetik serta pembuatan perangkat pembelajaran berupa silabus, rencana pembelajaran dan bahan ajar yang ditelaah divalidasi oleh tim validator. Setelah tervalidasi

maka menghasilkan model valid yang selanjutnya digunakan uji coba terbatas. Model OSBKL dalam meningkatkan kreativitas siswa merancang busana seperti gambar 3.



**Gambar 3.** Model Akhir Pembelajaran OSBKL

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pembelajaran OSBKL antara sebelum dan sesudah pembelajaran mengalami peningkatan, nilai rerata pretest berada dalam kriteria cukup (2,79), sementara hasil rerata posttest berada dalam kriteria baik (3,57). Hal ini menunjukkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran OSBKL memberikan semangat untuk lebih meningkatkan kreativitas siswa. Dengan melihat peningkatan tersebut dapat dilihat bagaimana tingkat keefektifan sebuah model baru tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari analisis uji homogenitas data hasil pengetahuan peserta didik antara hasil pre test dan hasil post test harga  $F_{hitung} = 0.827$  dengan tingkat signifikansi sebesar 0.588.. Karena nilai  $sig > 0.05$  disimpulkan kedua data mempunyai varians yang sama atau datanya homogen, hasil data penilaian sikap peserta didik antara hasil pre

test dan hasil post test harga  $F_{hitung} = 1.273$  dengan tingkat signifikansi sebesar 0.156.. Karena nilai  $sig > 0.05$  disimpulkan kedua data mempunyai varians yang sama atau datanya homogen, hasil data penilaian ketrampilan peserta didik antara hasil pre test dan hasil post test harga  $F_{hitung} = 0.904$  dengan tingkat signifikansi sebesar 0.492.. Karena nilai  $sig > 0.05$  disimpulkan kedua data mempunyai varians yang sama atau datanya homogen, untuk hasil data penilaian kreativitas peserta didik antara hasil pre test dan hasil post test harga  $F_{hitung} = 2.326$  dengan tingkat signifikansi sebesar 0.069.. Karena nilai  $sig > 0.05$  disimpulkan kedua data mempunyai varians yang sama atau datanya homogen. Kesimpulan semua hasil data homogen sehingga untuk proses penelitian selanjutnya uji t test yang digunakan adalah t-test yang homogen. Hasil rata-rata data dari hasil belajar (pre test) dan rata-rata hasil belajar

(post test) menggunakan perhitungan dengan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 11.63$  dengan signifikan 0.000, karena tingkat sig  $0.00 < 0,05$  maka dapat diperoleh suatu kesimpulan penggunaan model pembelajaran OSBKL efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa merancang busana.

Pendekatan model ini didasarkan pada prinsip bahwa belajar terbaik bagi siswa adalah dengan menggunakan semua inderanya, dan mengeksplorasi lingkungannya, seperti manusia, kejadian secara langsung dan konkrit. Menurut Suyadi (dalam Husamah, 2013) pembelajaran diluar kelas memiliki kekuatan antara lain : 1) Dengan pembelajaran yang variatif siswa akan segar berpikir karena suasana yang berganti; 2) inkuiri lebih berproduksi; 3) kemampuan eksplorasi lebih runtut; 4) akselerasi lebih terpadu dan spontan; 5) menumbuhkan penguatan konsep.

Dari data observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru, siswa dan industri sebagai mitra menunjukkan memang diperlukannya pembelajaran secara langsung untuk mengenalkan potensi yang ada di daerah. Data observasi siswa menunjukkan sudah hampir 50% lebih siswa mengenal keunggulan lokal daerah, hal ini bisa dijadikan sumber ide untuk mereka lebih mendalami keunggulan lokal daerah yaitu batik untuk dikembangkan. Meningkatkan ketrampilan siswa yang berbasis potensi lokal, siswa perlu dilatih secara terus menerus, kompetensi utama yang diajarkan tidak hanya *skill* nya saja tapi yang lebih utama adalah *softskill* peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya. Sesuai dengan pendapat Victorino (2004), ciri umum dari potensi lokal adalah: (1) ada pada lingkungan suatu masyarakat; (2) masyarakat merasa memiliki; (3) bersatu dengan alam; (4) memiliki sifat universal; (5) bersifat praktis; (6) mudah dipahami menggunakan *common sense*; (7) merupakan warisan turun menurun.

Dari awal guru masuk kelas, mengulang materi pembelajaran, memberikan *apersepsi* berupa pemberian motivasi kepada peserta didik terlihat tenang dan memperhatikan dengan seksama. Tidak ada peserta didik yang sibuk

sendiri, peserta didik telah mampu beraktivitas baik di dalam pembelajaran. Hal ini sependapat oleh Bamberger and Tal (2008) mengatakan bahwa pembelajaran di luar kelas sebagai salah satu upaya terciptanya pembelajaran yang menarik serta menjadi alternatif pilihan untuk menghindari kejenuhan dan kebosanan pada peserta didik.

Penelitian dan pengembangan ini perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran praktek merancang busana dimana beberapa penyebab gagalnya peserta didik tidak dapat tuntas secara langsung adalah : (1) Kegiatan pembelajaran yang selama ini banyak dilaksanakan oleh guru di sekolah cenderung mengutamakan konsep secara teoritis. Pembelajaran desain busana masih berpusat pada guru didalam kelas dan kurang melatih siswa dalam mengembangkan kreativitas dengan melihat potensi lingkungannya sebagai sumber ide; (2) Lingkungan merupakan sumber belajar yang kaya, tetapi belum banyak guru memanfaatkan lingkungan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan siswa. Untuk menghasilkan produk yang diharapkan tersebut dilakukan beberapa revisi dari hasil validasi dan uji coba produk.

Hasil validitas dan revisi perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar memperoleh rata-rata baik. Dengan demikian keseluruhan perangkat pembelajaran yang telah disusun layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Walaupun pada saat penyusunan perangkat pembelajaran masih harus dilakukan revisi, namun dengan revisi tersebut akan diperoleh perangkat pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil revisi ahli isi/materi memvalidasi produk berupa bahan ajar yang sesuai dengan standar kompetensi merancang busana dengan kreativitas siswa serta memiliki kearifan lokal. Ahli memvalidasi tentang produk berupa bahan ajar modul yang sesuai dengan standar kompetensi yang ada. Dari ahli menyarankan untuk merevisi modul tersebut untuk ditambah gambar busana bertema batik yang bisa menarik peserta didik.

Hasil revisi dari validasi silabus dari dosen ahli memberikan saran untuk menata ulang desain busana yang bermotif batik lokal. Dimana dalam revisi yang dilakukan oleh guru mitra memberikan saran dalam hal pencapaian indikator kompetensi agar dapat tercantum dalam kolom silabus yang disusun.

Hasil validasi ahli tentang rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memberikan masukan-masukan yang berhubungan dengan pembuatan soal atau penilaian serta pemberian kunci jawaban pada aspek pengetahuan dan penilaian pada aspek psikomotorik. Hasil validasi ahli tentang bahan ajar hanya memberikan masukan tentang pentingnya daftar pustaka pada penyusunan bahan ajar, karena dalam penyusunan bahan ajar memerlukan materi-materi yang bersumber pada buku-buku pendukung. Untuk itu perlu daftar pustaka dari buku-buku yang digunakan untuk mendukung penyusunan bahan ajar. Setelah dilakukan revisi, maka hasil validasi kelayakan bahan ajar yang disusun memperoleh hasil baik atau bahan ajar yang disusun layak untuk digunakan untuk pembelajaran. Dengan tersusunnya perangkat pembelajaran model OSBKL ini diharapkan kreativitas siswa dalam membuat desain busana dengan memanfaatkan potensi lokal tercapai dengan baik.

Model pembelajaran OSBKL yang akan di terapkan merupakan model pembelajaran *scientific* yang mengandung unsur *discovery learning* yang dimunculkan saat siswa melakukan observasi di lingkungan untuk lebih mengenal tentang keunggulan lokal yaitu batik, unsur *problem based learning* yang dimunculkan saat siswa mengidentifikasi berbagai macam batik khas daerah mulai dari mengenal motifnya, alat dan bahan pembuatannya sampai jenis jenis batik yang ada, unsur yang ketiga yaitu *project base learning* yang dimunculkan pada saat siswa membuat sebuah produk berupa desain busana dengan sumber ide batik daerah. Pengembangan model pembelajaran yang diarahkan untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang keunggulan daerah yang ada di lingkungan sekolah. Proses pembelajaran dilakukan diluar sekolah yang menjadi referensi

untuk mengenalkan batik pada siswa diantara museum batik di Pekalongan, dunia industri yng berkecimpung pada batik dan pengrajin batik daerah.

Akar filosofi pendidikan *Outdoor* dimulai pada abad ke-16 ketika teolog Ceko dan John Amos meyakinkan adanya kekuatan yang luar biasa dari metode ini untuk mencari dan mengembangkan prinsip-prinsip mengajar (Elizabeth and Donald. R Hammerman, 2013).

Proses pembelajaran OSBKL ini berupa Sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas produk desain busana. Hasil uji coba model menunjukkan pada aspek pengetahuan sebelum pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 2,96 dengan kriteria cukup baik, sesudah pelaksanaan model mengalami kenaikan dengan rerata 4,04 dengan kriteria baik. Pada aspek sikap siswa sebelum pembelajaran dengan rerata 3,11 termasuk pada kriteria cukup baik, setelah pembelajaran OSBKL naik menjadi 3,45 dengan kriteria baik. Pembelajaran disekolah juga menerapkan peningkatan pada sikap siswa terutama dalam menanamkan pendidikan karakter peserta didik. Penyebab masih rendahnya sikap pada aspek tanggung jawab adalah masih banyak siswa yang mengumpulkan tugas tidak sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan sehingga diperlukannya target waktu dan pemantauan secara bertahap pada saat proses pelaksanaan sehingga siswa dapat menyelesaikan dan mengumpulkan tugas sesuai waktunya. Menurut Mason (dalam Timpe,1992) menyatakan bahwa orang-orang kreatif yang memiliki kepekaan terhadap masalah, penuh dengan gagasan yang orisinal serta memiliki fleksibilitas dalam memecahkan masalah.

Hasil keterampilan siswa sebelum pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 2,70 dengan kriteria cukup terampil. Nilai terendah pada persiapan kerja dengan nilai rata-rata 2,49 dengan kriteria kurang terampil hal ini disebabkan karena persiapan yang kurang saat anak mulai membuat sebuah rancangan. Setelah proses pembelajaran OSBKL terjadi peningkatan dengan rerata 3,41 pada kriteria terampil. Hal ini memberikan gambaran bahwa

kemampuan siswa sudah mulai meningkat, namun masih perlu ditingkatkan lagi sehingga siswa akan benar-benar memiliki kemampuan membuat gambar yang sesuai dengan garis, bentuk, bidang, tekstur dan warna gelap maupun terang semakin baik.

Hasil deskripsi siswa pada aspek kreativitas sebagian besar siswa sebelum pembelajaran mendapat nilai rerata 2,41 dengan kriteria kurang kreatif, setelah pembelajaran menjadi meningkat dengan rerata 3,40 yang termasuk pada kriteria kreatif. Rasa ingin tahu siswa untuk menjajaki bidang-bidang baru misalnya tentang motif batik khas daerah sebagai sumber belajar yang tadinya termasuk kriteria kurang kreatif dengan rata-rata nilai 2,48 meningkat menjadi kreatif dengan rata-rata nilai 3,42, hal ini disebabkan karena dengan mengajak siswa secara langsung melihat sumber belajar maka rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat untuk tahu lebih banyak tentang keunggulan lokal tersebut. Orisinal desain yang dibuat siswa sebelumnya masuk dalam kriteria kurang dengan nilai rata-rata 2,29 meningkat sedikit menjadi kriteria cukup kreatif dengan rata-rata nilai 3,38, hal ini disebabkan siswa masih banyak melihat contoh gambar-gambar yang ada baik di internet, majalah, atau modul, sehingga siswa belum bisa membuat karya dengan idenya sendiri. Masih kurangnya pengalaman siswa dalam melihat dan mengenal dunia luar termasuk lingkungannya untuk dijadikan sumber belajar. John Baer (2011) menyatakan bahwa dengan kreativitas dapat melatih siswa untuk bisa menyelesaikan masalah secara mandiri. Orang yang mempunyai kreativitas yang tinggi selalu ingin membuat sesuatu yang berbeda dan baru.

Model pembelajaran OSBKL secara tidak langsung melatih siswa untuk mempunyai sikap berani dalam menghadapi dunia baru, melatih berkomunikasi dengan orang lain dengan baik, mengembangkan bakat-bakat yang ada dalam diri siswa, serta memunculkan ide-ide baru yang kreatif.

Pendapat Fasco D. Jr. (2001) dalam penelitiannya yang berjudul *Education and Creativity* menyatakan bahwa pendidikan dan

kreativitas sangat berhubungan, sekolah dapat mengembangkan pengetahuan dan model-model pembelajaran untuk melatih siswa berpikir kreatif, munculnya kreativitas dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan faktor yang berasal dari dalam seseorang itu sendiri misalnya bakat dan minat siswa sedangkan faktor ekstrinsik yaitu faktor yang berasal dari luar misalnya lingkungan yang bisa membuat siswa meningkatkan kreativitasnya.

Model pembelajaran OSBKL menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan karena dilakukan diluar kelas sehingga mengurangi kejenuhan siswa yang biasa dialami saat belajar di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kathlen (2011) pembelajaran *outdoor study* merupakan pembelajaran yang bebas memanfaatkan perkembangan anak dengan menggunakan lingkungan sebagai potensi sumber belajar dengan memaksimalkan sarana prasarana dan sumber daya yang ada di lingkungan agar peserta didik menikmati kesempatan untuk belajar di luar ruangan.

Melihat banyaknya keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran lingkungan luar kelas dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sudah seharusnya pemanfaatan lingkungan luar kelas lebih dioptimalkan sebagai media dalam pengajaran dan dijadikan sumber belajar para siswa. Dalam melakukan kegiatan mengajar di luar kelas guru sebaiknya menggunakan petunjuk kegiatan sebagai alat bantu kegiatan belajar (Barlia, 2006).

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Horng (2005) mengemukakan strategi pengajaran kemampuan kreativitas yang terbukti berhasil meningkatkan kreativitas peserta didik antara lain: (1) pembelajaran yang berpusat pada siswa, (2) penggunaan berbagai alat bantu dalam pembelajaran, (3) manajemen kelas yang baik, (4) menghubungkan isi pengajaran dengan konteks kehidupan nyata, (5) menggunakan pertanyaan terbuka dan mendorong para peserta didik untuk meningkatkan kreativitasnya. Kreativitas merupakan sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan

intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model yang telah dilakukan, dari hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: model pembelajaran OSBKL yang bertujuan untuk meningkatkan hasil kreativitas siswa merancang busana ini yang didukung keunggulan lokal daerah khususnya Batang dan Pekalongan berupa batik mempunyai unsur pembelajaran saintific yaitu pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik yang menyenangkan dan tidak membosankan, hasil validasi perangkat pembelajaran model OSBKL yang dilakukan oleh validator yaitu dosen ahli dan teman sebaya tentang Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar layak digunakan. Dengan tersusunnya perangkat pembelajaran model OSBKL ini diharapkan kreatifitas siswa dalam membuat kreasi busana dengan memanfaatkan potensi lokal yang tercapai dengan baik, hasil kepraktisan model pembelajaran OSBKL yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa merancang busana mampu meningkatkan kreatifitas siswa. Model pembelajaran OSBKL yang bertujuan untuk meningkatkan hasil kreativitas siswa merancang busana ini yang didukung keunggulan lokal daerah khususnya Batang dan Pekalongan berupa batik mempunyai unsur pembelajaran saintific yaitu pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan model pembelajaran OSBKL ini peserta didik bebas mengekspresikan ide-ide yang dimiliki untuk membuat desain busana dengan memanfaatkan lingkungan yang ada di luar sekolah. Peserta didik yang selama ini belajar didalam kelas pada saat membuat desain buasana dengan melihat gambar mungkin lewat internet atau modul saja tetapi dengan

pembelajaran model OBSKL ini peserta didik bisa secara langsung melihat obyek dari ide tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T.M S.G. Barsade, J.S. Mueller & B.M. Staw. (2005). *Affect and Creativity at Work*. Administrative Science Quartely. 50: 367 – 403.
- Bamberger, Y., & Tal, T. (2008). *Multiple outcomes of class visits to natural history museums: the students' view*. Journal of Science Education and Technology, 17(3), 274-284.
- Barlia, L. (2006). *Mengajar dengan Pendekatan Alam Sekitar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Elizabeth. L & Donald. R Hammerman. (2013). *Extending Teachers Work to Outdoor Learning Environments: In Search of a Better Way for School and Their Communities*. Sense Publisher, 35-53
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: DitPSMK Dinas Penididikan Nasional
- Fasco, D. Jr. (2001). *Education and Creativity*. Creativity Research Journal , Bowling Green State University, Vol. 13, Nos. 3 & 4, 317 - 327.
- Hong, J.S., Hong, J.C., ChanLin, L.J., Chang, S.H., and Chu, H.C. (2005). “*Creative Theachers and Creative Theaching Strategies*”. International Journal of Consumer Studies, Vol 29 No.4, July 2005, 352 - 358.
- Husamah. (2013). *Pembelajaran Luar Kelas Outdoor Learning*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Ismail, Andang. (2006). *Educations Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permaian Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media-Anggota IKPJ.
- John, Baer. (2011). *Why Grand Theories of Creativity Distort, Distract and Disappoint*. The International Journal of Creativity and Problem Solving, Rider University USA, 21 (1), 73 - 100.
- Kathlen, Burries. (2011). *Outdoor Play and Learning: Policy and Practice*. International Journal of Education Policy and Leadership, November 4, Volume 6: 8.
- Komarudin, D. (2011). *Hubungan antara kreativitas dengan prestasi belajar siswa*. Psymphatic Jurnal Ilmiah Psikologi, 4 (1): 278 - 287.
- Mariyana, Rita. (2010). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana.

- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nina Riani & Eko Suprpto (2016). Penerapan Model Pembelajaran Take and Give dalam Materi Ajar Media Komunikasi Data jaringan, *Jurnal Pendidikan Tindakan Kelas*, Vol 6, No 2, tahun 2016
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Tali, Tal. (2012). *Out-of-School: Learning Experiences, Teaching and Students' Learning*. Second International Handbook of Science Education pp 1109-1122. Part of the Springer International Handbooks of Education book series. (SIHE, volume 24).
- Timpe, A.D. (Ed). (1992). *Kreativitas. Seri manajemen sumber daya manusia*. Terjemahan oleh Sofyan Cikmat. Jakarta: Elex Media Komputindo..
- Victorino, Datu. (2004). *Global Responsibility and Local Knowledge Sistem. A Millenium Ecosystem Assesment Paper in The Mellenium Ecosystem Assesment Conference*. Egypt, 17 - 20 Maret.