

Implementasi Metode *Outdoor Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPA di MI Muhammadiyah Sambongsari

Nur Aini¹⁾, Rachmat Imam Muslim, Mar'atul Faida¹⁾

¹⁾Universitas Muhammadiyah Kendal Batang

Corresponding Author: nurainibaharsyah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari pada pembelajaran IPA yang masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional sehingga kesempatan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan metode *outdoor learning* dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung serta menghambat pelaksanaannya pada pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung data kuantitatif sederhana menggunakan subjek 30 siswa kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta evaluasi hasil karya siswa, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif berdasarkan perkembangan yang terjadi pada setiap siklus. Penerapan *outdoor learning* dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi secara berulang pada beberapa siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif, keberanian mengemukakan gagasan, kemampuan mengeksplorasi lingkungan, dan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPA. Dengan demikian, metode *outdoor learning* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna.

Kata Kunci : *Outdoor Learning*; Kreativitas; Pembelajaran IPA

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Pendidikan pada era digital menuntut siswa tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki berbagai keterampilan seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif. Di antara keterampilan tersebut, kreativitas merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar karena dapat membantu peserta didik menghasilkan gagasan baru, menemukan solusi secara inovatif, serta mempersiapkan diri menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung sangat cepat (Learning, 2021).

Meskipun demikian, penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir orisinal siswa Indonesia sangat kurang. Hasil PISA 2022 mengungkapkan bahwa dibandingkan dengan negara anggota OECD lainnya, siswa Indonesia terus menunjukkan kinerja di bawah rata-rata dalam membaca, berhitung, dan penalaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dengan tugas-tugas yang membutuhkan analisis, penalaran, dan kreativitas. Oleh karena itu, menurut OECD (2023), perlu ada penekanan yang lebih besar pada pengajaran siswa untuk berpikir kritis dan kreatif di kelas. Temuan ini pula diperkuat oleh laporan UNESCO (2021) yang menegaskan bahwa pendidikan perlu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna agar siswa bisa mengembangkan kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, serta kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan dunia.

Temuan dari observasi studi pertama yang dilakukan di kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari juga mengungkapkan masalah serupa. Temuan observasi menunjukkan bahwa sebagian besar pendidikan sains masih berbasis ceramah dan buku teks. Prince (2004) dan Freeman et al. (2014) menemukan bahwa keterlibatan siswa seringkali terbatas dalam pembelajaran yang berpusat pada guru, yang konsisten dengan kondisi ini. Penelitian di kelas tiga menunjukkan bahwa, sejauh ini, pelajaran masih sebagian besar berfokus pada pengajar, membatasi

kesempatan siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka sendiri. Sebagai bukti, perhatikan betapa sedikitnya siswa yang berpartisipasi aktif ketika diberi kesempatan untuk berbicara di kelas. Lebih lanjut, siswa masih kesulitan dengan pemikiran otonom dan ekspresi konsep, kurang percaya diri ketika mengartikulasikan pandangan mereka, dan belum mampu menghasilkan banyak solusi yang layak untuk masalah.

Menurut temuan observasi awal tentang kreativitas siswa, kemampuan berpikir kreatif siswa masih relatif rendah. Dari 30 siswa, hanya 10 (33,3%) yang berbicara selama percakapan; 20 lainnya (66,7%) lebih pendiam, menunggu instruktur memberi lampu hijau sebelum berbicara. Guru masih memiliki peran sentral di kelas, membatasi kesempatan siswa untuk bertanya, melihat sesuatu dari dekat, dan mendapatkan inspirasi dari lingkungan sekitar mereka. Situasi ini membutuhkan pendekatan baru dalam pendidikan karena kreativitas siswa belum mencapai potensi penuhnya.

Temuan ini didukung oleh ketidakmampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, kurangnya keragaman respons mereka, dan keengganan mereka untuk secara aktif mencari sumber daya lingkungan untuk pembelajaran. Menurut Runco dan Acar (2012), kreativitas terkait erat dengan pemikiran divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan jawaban atau solusi yang berbeda. Beghetto dan Kaufman (2014), di sisi lain, menekankan pentingnya lingkungan kelas yang memungkinkan siswa untuk bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan diri. Mayoritas siswa jarang meminta bantuan atau menghasilkan ide mereka sendiri, lebih memilih untuk secara pasif mengikuti arahan guru. Dengan demikian, pembelajaran yang diterapkan belum berhasil dalam mendorong perkembangan kreativitas siswa secara optimal. Pendekatan pendidikan yang lebih kreatif, aktif, dan kontekstual diperlukan untuk mengatasi masalah ini; misalnya, pembelajaran di luar ruangan berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pengalaman belajar, dan menciptakan ruang untuk pengembangan ide-ide baru (S Waite, 2011a) (Mygind, 2007).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang erat kaitannya dengan berbagai fenomena alam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA seharusnya jangan hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan mengamati, menyelidiki, mencoba, dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan. Menurut Slavin, (2021), siswa sekolah dasar akan lebih mudah memahami konsep apabila memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Pendapat tersebut sejalan dengan Santrock, (2020) yang menyatakan bahwa keterlibatan langsung peserta didik dengan lingkungan sekitar dapat mendukung perkembangan kemampuan kognitif sekaligus meningkatkan kreativitas.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *outdoor learning*. Metode ini memanfaatkan lingkungan di luar kelas sebagai media sekaligus sumber belajar sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang autentik melalui kegiatan observasi, eksplorasi, eksperimen, dan penyelidikan terhadap objek nyata (Sue Waite, 2020). Pembelajaran yang berlangsung di lingkungan alam memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka secara lebih langsung, yang pada gilirannya mendorong sikap ingin tahu, keterlibatan yang lebih besar, dan pengembangan kemampuan berpikir analitis dan kreatif. Kemauan siswa untuk belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterlibatan di kelas semuanya dipengaruhi secara positif oleh pembelajaran di luar ruangan, menurut penelitian oleh Mann et al., (2022).

Deskripsi ini mengarah pada keyakinan bahwa, menurut statistik nasional dan kesan pertama di MI Muhammadiyah Sambongsari, kurangnya orisinalitas siswa masih menjadi masalah dalam pendidikan IPA. Oleh karena itu, paradigma pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pendidikan mereka sendiri sangat penting. Teknik *outdoor learning* adalah salah satu solusi yang telah dipilih. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis “implementasi metode *outdoor learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas III pada mata pelajaran IPA di MI Muhammadiyah Sambongsari”.

Sejumlah penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan metode *outdoor learning* mampu memberikan kontribusi yang positif terhadap pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah dasar. Namun, penelitian-penelitian ini sebagian besar masih bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, dan kemampuan memecahkan masalah siswa, serta hasil belajar mereka. Sementara itu, masih kurang penelitian yang secara eksplisit mengkaji inisiatif untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas IPA tingkat bawah sekolah dasar melalui penggunaan pendekatan *outdoor learning*.

Di samping itu, penelitian yang mengangkat tema kreativitas siswa lebih sering menggunakan pendekatan survei, kajian pustaka, maupun penelitian eksperimen. Akibatnya, masih terbatas penelitian yang menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menggambarkan perkembangan kreativitas siswa secara bertahap melalui setiap siklus pembelajaran yang dilaksanakan. Keadaan tersebut mengindikasikan bahwa masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut, Membahas efektivitas pengintegrasian strategi *outdoor learning* ke dalam kurikulum sains sekolah dasar untuk menumbuhkan pemikiran kreatif siswa.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan

No	Peneliti	Tujuan Penelitian	Temuan Penelitian	Research Gap dengan Penelitian Ini
1	Maisya, Hermita, Noviana, & Alpusari (2020)	Menganalisis pengaruh <i>outdoor learning</i> terhadap <i>complex problem solving skills</i> pada pembelajaran IPA.	<i>Outdoor learning</i> mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan sebelum perlakuan.	Penelitian berfokus pada kemampuan pemecahan masalah, bukan kreativitas siswa.
2	Sagala, Sunarya, & Jayadinata (2020)	Mengidentifikasi perspektif guru mengenai penerapan <i>outdoor learning</i> terhadap kreativitas siswa SD.	Guru menilai bahwa <i>outdoor learning</i> berpotensi mendukung berkembangnya kreativitas peserta didik.	Penelitian menggunakan metode survei kepada guru, bukan mengukur peningkatan kreativitas siswa secara langsung.
3	Hyndman & Mahony (2018)	Mengkaji pengembangan kreativitas melalui aktivitas fisik di lingkungan luar sekolah.	Aktivitas luar ruang dapat mendorong munculnya kreativitas apabila didukung fasilitas yang memadai.	Penelitian dilakukan pada aktivitas fisik, bukan pembelajaran IPA di sekolah dasar.
4	Safitri & Haifaturrahmah (2025)	Menganalisis peran pembelajaran berbasis alam terhadap kemampuan observasi dan kreativitas siswa SD melalui <i>Systematic Literature Review</i> .	Pembelajaran luar ruang efektif meningkatkan kreativitas, kemampuan observasi, serta berpikir kritis siswa.	Penelitian berupa kajian literatur sehingga belum memberikan bukti empiris melalui implementasi langsung di kelas.
5	Hamna dkk. (2025)	Mengkaji kontribusi <i>outdoor learning</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA.	Metode <i>outdoor learning</i> meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.	Fokus penelitian masih pada berpikir kritis dan hasil belajar, belum mengukur kreativitas siswa.
6	Penelitian ini	Mengimplementasikan metode <i>outdoor learning</i> untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III pada mata pelajaran IPA di MI Muhammadiyah Sambongsari.	Mengukur peningkatan kreativitas siswa berdasarkan indikator kreativitas (kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi) pada setiap siklus PTK.	Penelitian menawarkan kebaruan pada variabel yang dikaji (kreativitas), konteks Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran IPA kelas III, serta penggunaan desain Penelitian Tindakan Kelas untuk memantau peningkatan kreativitas secara bertahap.

Pembelajaran di luar ruangan telah menjadi subjek beberapa penelitian, meskipun sebagian besar studi ini berfokus pada bagaimana hal itu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan hasil belajar siswa. Penelitian yang menguji efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah pada pembelajaran IPA melalui desain Penelitian Tindakan Kelas masih sangat

terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris sekaligus memperkaya kajian mengenai implementasi *outdoor learning* sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas siswa secara berkelanjutan.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *outdoor learning* dalam pembelajaran IPA, menganalisis peningkatan kreativitas siswa kelas III, Penelitian ini mengkaji sejumlah hal yang membantu dan merugikan dalam menerapkan strategi ini di MI Muhammadiyah Sambongsari. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membantu siswa sekolah dasar mengembangkan kreativitas mereka dengan memberikan bukti akan perlunya pendidikan sains yang lebih dinamis, interaktif, dan berbasis pengalaman.

METODE

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang dipadukan dengan analisis kuantitatif sederhana untuk melihat perubahan hasil tindakan pada setiap siklus Hidayat & Ningsih, (2022). Kecamatan Weleri, Kabupaten Kendal, merupakan tempat kediaman MI Muhammadiyah Sambongsari, di mana penelitian ini dilakukan. Penelitian ini melibatkan seluruh 30 siswa kelas tiga, terdiri dari 13 laki-laki dan 17 perempuan. Untuk mencapai tujuan penelitian, diperoleh gambaran lengkap melalui penggunaan total sampling, yang mencakup pemilihan orang dari seluruh populasi.

Secara perkembangan usia, siswa kelas III umumnya berada pada rentang 8–9 tahun. Pada fase tersebut, anak mulai memasuki tahap berpikir konkret, Oleh karena itu, anak-anak lebih mudah memahami konsep yang disampaikan melalui aktivitas praktik langsung, benda nyata, dan eksplorasi lingkungan Haryanto, (2023) serta Lestari & Wulandari, (2022). Oleh karena itu, pembelajaran yang memberi ruang bagi aktivitas eksploratif di luar kelas lebih selaras dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal, diperoleh informasi bahwa kemampuan akademik siswa kelas III masih menunjukkan tingkat yang beragam. Sebagian siswa telah memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap konsep-konsep dasar IPA, sedangkan siswa lainnya masih memerlukan bimbingan dalam melakukan pengamatan terhadap berbagai fenomena, mengemukakan pendapat, serta menghubungkan apa yang dipelajari siswa di kelas dengan skenario dunia nyata. Selain itu, sebagian besar pengajaran di kelas masih berpusat pada penjelasan guru. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, serta menyampaikan ide-ide kreatif belum terlaksana secara maksimal. Situasi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung cenderung pasif dan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi ide masih terbatas (Sagala, Sunarya, & Jayadinata, 2020) (Maisya, Hermita, Noviana, & Alpusari, 2020).

Karakter kelas yang memperlihatkan perbedaan kemampuan akademik serta pola pembelajaran yang masih berpusat pada guru menjadi dasar pemilihan metode *outdoor learning*. Pendekatan ini dipandang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, meningkatkan partisipasi siswa, dan mendorong berkembangnya kreativitas melalui kegiatan observasi serta eksplorasi lingkungan secara langsung. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa perkembangan fisik, kognitif, dan sosial-emosional anak dapat lebih baik didukung melalui keterlibatan dalam pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual di luar kelas (Mygind, 2007) (S Waite, 2011) (Hyndman & Mahony, 2018).

Menurut Sistem Penelitian Tindakan Kelas yang dikemukakan oleh (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2019), penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup empat langkah: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah yang digunakan meliputi penggabungan strategi *outdoor learning* ke dalam pelajaran IPA dengan memanfaatkan lingkungan alam sekolah sebagai alat pengajaran dan pembelajaran (Sue Waite, 2020). Siswa berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, termasuk observasi teman sebaya, eksplorasi mandiri, kerja kelompok, dan penyelesaian tugas yang berhubungan dengan lingkungan sekitar mereka, sebagai bagian dari proses pembelajaran. Berkat partisipasi mereka, anak-anak dapat memiliki pengalaman langsung dan relevan di kelas.

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa selama mengikuti pembelajaran IPA melalui penerapan metode *outdoor learning* (Kusmanto, 2021) (Anggrella & Permatasari, 2023b). Penyusunan instrumen observasi berlandaskan pada karakteristik individu kreatif yang dijelaskan dalam Slameto, (2020), kemudian disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran IPA di sekolah dasar. Berdasarkan karakteristik tersebut,

penelitian ini menetapkan enam indikator pengamatan, yaitu rasa ingin tahu yang tinggi, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dorongan untuk menemukan dan menyelidiki masalah, kemampuan berpikir fleksibel dalam memberikan alternatif jawaban, keaktifan bertanya dan menyampaikan pendapat, serta kemampuan menghasilkan lebih dari satu gagasan atau Solusi (Slameto, 2020) (A. Lestari, 2021).

Karena strategi *outdoor learning* memungkinkan siswa untuk melihat berbagai hal secara langsung, menyelidiki lingkungan sekitar mereka, berkomunikasi satu sama lain, dan membangun gagasan dari contoh-contoh konkret, enam indikator ini dipilih karena kesesuaiannya dengan model ini (Rudin, 2021)(Fadhilah, Salim, & Safitri, 2022). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang membuka ruang bagi eksplorasi, pemecahan masalah, dan kebebasan mengemukakan ide dapat membantu menumbuhkan kreativitas siswa sekaligus memperbaiki kualitas proses belajar di sekolah dasar (S. Lestari & Wulandari, 2022) (Darmiany & Maulyda, 2022).

Setiap indikator kreativitas diamati menggunakan lembar observasi selama tindakan berlangsung pada tiap siklus pembelajaran (Mertler, 2022). Pertumbuhan kreativitas siswa setelah menerapkan *outdoor learning* dinilai dengan memproses temuan observasi berdasarkan tingkat keberhasilan setiap indikator dan membandingkannya antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II (Miles, Huberman, & Saldaña, 2018) (Mertler, 2022). Pada siklus selanjutnya, temuan analisis tersebut berfungsi sebagai landasan untuk perenungan lebih lanjut dan peningkatan kinerja (Mertler, 2022).

Dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknis, kami memeriksa bahwa data yang kami kumpulkan adalah asli dan berkualitas tinggi untuk penelitian ini. Triangulasi sumber dicapai dengan membandingkan dan mengontraskan data yang dikumpulkan dari instruktur kelas, siswa, dan pengamatan langsung kegiatan pembelajaran. Untuk menerapkan triangulasi teknis, kami membandingkan hasil dari beberapa sumber pengumpulan data, termasuk wawancara, lembar pengamatan kreativitas, dokumentasi, dan pengamatan langsung. Tujuan penggunaan kedua jenis triangulasi ini adalah untuk membuat temuan penelitian lebih kredibel dan dapat dijelaskan secara ilmiah dengan meningkatkan kredibilitas, menjaga konsistensi, dan memastikan kebenaran data (Fusch, Fusch, & Ness, 2018) (Renz, Carrington, & Badger, 2018).

Tiga langkah utama analisis data kualitatif interaktif dalam penelitian ini adalah kondensasi data, presentasi data, serta perumusan dan validasi temuan. Seluruh proses analisis dilaksanakan secara berkesinambungan pada setiap siklus penelitian untuk mengkaji berbagai perubahan yang muncul sebagai dampak dari pelaksanaan tindakan. Analisis tersebut tidak hanya difokuskan pada perkembangan proses pembelajaran, tetapi juga diarahkan untuk mengidentifikasi peningkatan kreativitas siswa yang terjadi selama setiap siklus berlangsung. Hasil analisis pada setiap siklus selanjutnya digunakan sebagai dasar refleksi dalam menyusun perbaikan tindakan pada siklus berikutnya (Tracy, 2018)(Renz et al., 2018).

Analisis data kuantitatif dilakukan secara deskriptif dengan menghitung skor kreativitas setiap siswa berdasarkan enam indikator yang telah ditetapkan, yaitu rasa ingin tahu, keterbukaan terhadap pengalaman baru, kemampuan menemukan dan menyelidiki permasalahan, kemampuan berpikir fleksibel, keaktifan bertanya dan menyampaikan pendapat, serta kemampuan menghasilkan lebih dari satu gagasan atau solusi. Skor setiap indikator kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat ketercapaiannya pada setiap siklus. Selain itu, untuk menunjukkan bagaimana kreativitas siswa berkembang setelah teknik pembelajaran di luar ruangan diterapkan, kami membandingkan persentase pencapaian indikator dan skor rata-rata kreativitas kelas antara tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian Tindakan Kelas dicirikan oleh tindakan, observasi, refleksi, dan tindak lanjut yang berkelanjutan yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran; hal ini, pada gilirannya, didukung oleh analisis inkremental yang terjadi di setiap siklus (Mertler, 2022).

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan meningkatnya ketercapaian enam indikator kreativitas pada setiap siklus, meningkatnya keaktifan dan partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran, serta tercapainya ketuntasan klasikal, yaitu sekurang-kurangnya 70% siswa berada pada kategori kreatif atau sangat kreatif. Selain itu, hasil refleksi pada akhir setiap siklus dijadikan sebagai dasar dalam merancang perbaikan tindakan sehingga proses pembelajaran pada siklus berikutnya berlangsung lebih efektif dan mampu mengoptimalkan perkembangan kreativitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi metode *outdoor learning* dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari dilaksanakan melalui dua tahapan siklus tindakan, di mana setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pemberian tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto et al., 2019). Dengan mengamati, mencari informasi, mengeksplorasi, dan mendiskusikan apa yang telah mereka temukan, siswa dapat memperoleh pengalaman dunia nyata melalui kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode tersebut menunjukkan adanya perkembangan positif terhadap kreativitas dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Tabel 2. Peningkatan Kreativitas dan Keaktifan Siswa

No	Tahap	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata skor kreativitas	58,3	72,5	85,4
2	Siswa kategori kreatif dan sangat kreatif	23,4%	56,7%	76,6%

Berdasarkan Tabel 2, kreativitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus setelah diterapkannya metode *outdoor learning*. Sebelum siklus dimulai, skor kreativitas rata-rata adalah 58,3. Selama siklus pertama, skor tersebut meningkat menjadi 72,5, dan sekali lagi selama siklus kedua, mencapai 85,4. Pertumbuhan ini menunjukkan bahwa langkah-langkah yang diambil dalam setiap siklus berhasil menginspirasi siswa untuk berpikir di luar kotak saat mempelajari sains.

Selain peningkatan nilai rata-rata, persentase siswa yang mencapai kategori kreatif dan sangat kreatif juga mengalami perkembangan yang positif. Kelompok ini hanya terdiri dari 23,4% siswa sebelum siklus dimulai. Setelah kegiatan siklus pertama, proporsinya melonjak menjadi 56,7%, dan kemudian menjadi 76,6% pada siklus kedua. Karena lebih dari 70% siswa termasuk dalam kelompok kreatif atau sangat kreatif, data ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Pendidikan luar ruangan sejauh ini telah terbukti meningkatkan daya cipta siswa pada setiap siklus pembelajaran baru.

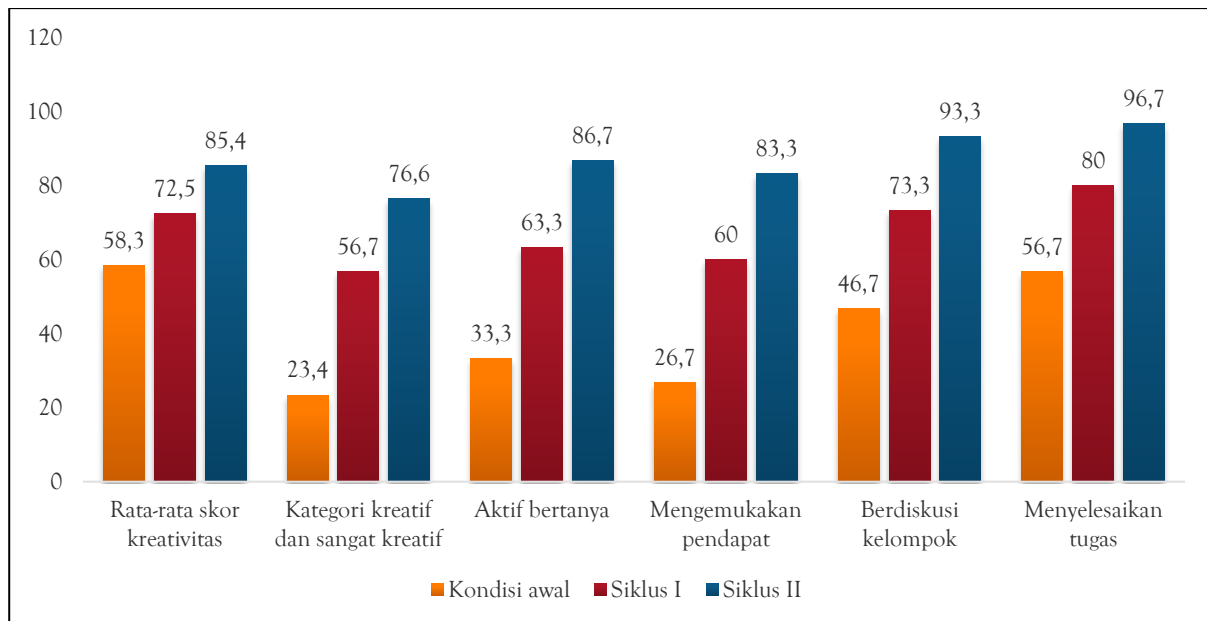
Tabel 3. Partisipasi Siswa Selama Pembelajaran *Outdoor Learning*

No	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Aktif bertanya	33,3%	63,3%	86,7%
2	Mengemukakan pendapat	26,7%	60,0%	83,3%
3	Berdiskusi dalam kelompok	46,7%	73,3%	93,3%
4	Menyelesaikan tugas tepat waktu	56,7%	80,0%	96,7%

Berdasarkan data pada Tabel 3, terlihat bahwa tingkat partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran menunjukkan perkembangan yang konsisten pada setiap aspek yang diamati. Dari tahap pra-siklus, ketika persentasenya 33,3%, proporsi siswa yang aktif mengajukan pertanyaan meningkat menjadi 63,3% pada siklus I, dan kemudian meningkat lagi menjadi 86,7% pada siklus II. Kemampuan siswa untuk mengartikulasikan pandangan mereka juga meningkat. Persentase pencapaian aspek ini meningkat dari 26,7% sebelum siklus menjadi 60,0% selama siklus I, dan kemudian lagi menjadi 83,3% selama siklus II.

Peningkatan partisipasi terlihat pada aktivitas berdiskusi dalam kelompok. Pada tahap prasiklus, persentase siswa yang aktif berdiskusi sebesar 46,7%, kemudian meningkat menjadi 73,3% pada siklus I dan mencapai 93,3% pada siklus II. Demikian pula pada aspek penyelesaian tugas tepat waktu, persentasenya meningkat dari 56,7% pada kondisi awal menjadi 80,0% pada siklus I dan 96,7% pada siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat ketika mereka dapat mengajukan pertanyaan, berbagi pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan berbagai tugas *outdoor learning*. Ini berarti siswa memiliki lebih banyak ruang untuk menjelajahi lingkungan mereka, berbagi ide dengan teman sekelas, dan mengembangkan pemahaman melalui pengalaman langsung. Situasi ini turut berkontribusi terhadap berkembangnya kreativitas siswa, sebagaimana tercermin pada hasil yang disajikan dalam Tabel 2.



Gambar 1. Peningkatan kreativitas siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih baik, lebih menarik, dan lebih relevan ketika pendekatan *outdoor learning*. Siswa dapat secara praktis menerapkan apa yang mereka pelajari di kelas ke skenario dunia nyata melalui kegiatan pembelajaran di luar ruangan. Proses pembelajaran menjadi lebih aplikatif dalam kehidupan nyata ketika siswa berpartisipasi aktif dengan memanfaatkan pengalaman mereka sendiri untuk membangun pengetahuan (Nuriza & Mahmudah, 2025). Selain itu, metode *outdoor learning* memberikan ruang bagi siswa untuk menentukan pengalaman belajarnya, mengembangkan kemampuan bekerja sama, serta meningkatkan kemandirian belajar (agency) sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Kelly, Whelan, & Coulter, 2025).

Pembelajaran berbasis pengalaman memberi siswa kesempatan untuk melihat sesuatu secara langsung, belajar sambil melakukan, dan menghubungkan apa yang mereka pelajari di kelas dengan dunia nyata. Proses tersebut membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik sekaligus mendorong munculnya keberanian dalam menyampaikan gagasan dan keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini menguatkan hasil penelitian Rudin, Raharjo, & Utomo, (2021), yang sampai pada kesimpulan yang sama: bahwa pengajaran kepada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis pengalaman dapat membantu mereka menjadi pemikir yang lebih kreatif. Alasan peningkatan ini adalah karena siswa diberi banyak kesempatan untuk terlibat aktif di setiap tingkatan proses pembelajaran. Hal ini memberdayakan mereka untuk secara mandiri mengeksplorasi ide, mengembangkan konsep, dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam penelitian tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, berdiskusi, dan mengembangkan ide secara mandiri sehingga kreativitas mereka mengalami peningkatan. Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian ini, di mana penerapan metode *outdoor learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan secara langsung, bertukar pendapat, dan menemukan konsep IPA melalui pengalaman nyata. Aktivitas tersebut berdampak pada meningkatnya rata-rata skor kreativitas siswa dari 58,3 pada tahap prasiklus menjadi 85,4 pada siklus II.

Temuan penelitian ini sejalan dengan temuan Kusmanto, (2021), yang menemukan bahwa pemikiran kreatif siswa membantu meningkatkan proses pembelajaran dan memperkuat kemampuan berpikir mereka secara bersamaan. Dengan demikian, untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan bermakna, sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas. Potensi kreatif siswa dipupuk dalam lingkungan kelas yang memungkinkan mereka untuk berpikir kritis, berbagi perspektif, dan mengatasi kesulitan sendiri, menurut penelitian ini. Kondisi ini terlihat jelas dalam penelitian ini, karena siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, mengungkapkan pandangan, berdebat, dan menyelesaikan proyek, yang pada gilirannya meningkatkan kreativitas.

Anggrella & Permatasari, (2023) menemukan bahwa ketika teknik pengajaran tradisional digunakan secara luas di sekolah dasar, kemampuan berpikir kreatif anak tetap rendah. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan tersebut. Mendorong kreativitas melalui pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa merupakan rekomendasi dari penelitian ini. Hasil ini didukung oleh temuan penelitian bahwa siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka, mengajukan pertanyaan, dan mengekspresikan ide-ide kreatif mereka ketika belajar di luar ruangan, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang lebih interaktif.

Menurut Fadhillah et al., (2022), kreativitas anak-anak sekolah dasar dibentuk oleh pembelajaran kreatif yang difasilitasi guru, yang sejalan dengan kesimpulan penelitian ini. Ide-ide baru dapat berkembang di kelas jika guru menciptakan suasana di mana siswa merasa aman untuk menyelidiki, berdebat, dan menyuarakan pandangan mereka. Kondisi tersebut tercermin dalam penelitian ini, di mana guru berperan sebagai fasilitator selama pelaksanaan *outdoor learning*, sedangkan siswa terlibat secara aktif dalam mengamati objek, berdiskusi, serta menyimpulkan hasil pengamatan secara mandiri.

Hasil penelitian ini menguatkan hasil penelitian Darmiany & Maulyda, (2022), yang menyatakan bahwa kreativitas siswa dapat berkembang dalam lingkungan pendidikan yang mendorong eksplorasi, eksperimen, dan partisipasi aktif dari semua peserta. Melalui penggunaan *outdoor learning* dalam penelitian ini, siswa diberi kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar kontekstual dan dunia nyata. Kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan diri, kemampuan mereka untuk berpikir kritis, dan rasa ingin tahu mereka semuanya dipupuk melalui partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, tampaknya memasukkan pembelajaran di luar ruangan ke dalam kurikulum sekolah dasar merupakan cara yang bagus untuk mendorong siswa berpikir kreatif.

Meskipun temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian lain, penelitian ini menambahkan sesuatu yang baru dalam beberapa hal penting. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menyelidiki integrasi strategi *outdoor learning* ke dalam pendidikan IPA, berbeda dengan penelitian (Rudin et al., 2021) yang terutama berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis proyek. Di samping itu, penelitian Anggrella & Permatasari, (2023) lebih memusatkan perhatian pada analisis kondisi kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, sementara penelitian ini menyajikan bukti empiris mengenai proses peningkatan kreativitas melalui tindakan pembelajaran yang dilaksanakan secara bertahap pada setiap siklus.

Perbedaan lainnya terdapat pada konteks penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari, sehingga memberikan gambaran mengenai penerapan metode *outdoor learning* pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Pembelajaran IPA yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, sehingga siswa dapat mengamati objek secara langsung, berdiskusi, mengajukan pertanyaan, serta mengaitkan konsep yang dipelajari dengan fenomena yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman belajar tersebut turut memberikan kontribusi terhadap meningkatnya kreativitas siswa pada setiap siklus tindakan.

Selain memperlihatkan kenaikan rata-rata skor kreativitas, penelitian ini juga merekam perubahan dalam proses pembelajaran yang ditandai oleh meningkatnya keterlibatan siswa dalam bertanya, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya merinci hasil akhir peningkatan kreativitas tetapi juga menjelaskan bagaimana teknik *outdoor learning* dapat menciptakan lingkungan kelas yang lebih dinamis, kooperatif, dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pengalaman belajar yang dimiliki siswa selama belajar sama pentingnya dengan hasil belajar dalam meningkatkan kreativitas.

Hasil ini menunjukkan bahwa sekolah dasar, dan khususnya Madrasah Ibtidaiyah, dapat memperoleh manfaat dari pengintegrasian *outdoor learning* ke dalam kurikulum IPA mereka. Eksplorasi ide, pemecahan masalah, dan pengembangan kreativitas melalui pengalaman belajar yang bermakna semuanya difasilitasi oleh pembelajaran yang memanfaatkan dunia sebagai sumber belajar. Pendekatan ini juga membantu siswa memahami konsep sains secara lebih konkret.

Hasil kajian ini memperlihatkan bahwa penggunaan metode *outdoor learning* dapat mendorong peningkatan kreativitas siswa kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari pada pembelajaran IPA. Perubahan tersebut tampak dari rerata skor kreativitas yang naik dari 58,3 pada tahap prasiklus menjadi 72,5 pada siklus I, lalu mencapai 85,4 pada siklus II. Dari 23,4% pada kondisi awal menjadi 56,7% pada siklus I dan kemudian menjadi 76,6% pada siklus II, persentase siswa yang kreatif atau sangat kreatif juga meningkat. Di samping itu, keterlibatan siswa selama proses belajar menunjukkan perkembangan yang baik, terlihat dari semakin seringnya mereka bertanya, menyampaikan gagasan, bekerja sama dalam kelompok, serta menuntaskan tugas sesuai waktu yang ditentukan. Temuan ini menegaskan bahwa *outdoor learning* mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup sekaligus menunjang tumbuhnya kreativitas siswa.

Meningkatnya kreativitas siswa merupakan hasil langsung dari fakta bahwa *outdoor learning* memungkinkan mereka untuk terlibat dalam pengalaman langsung di lingkungan mereka, menggeser fokus dari hanya mengandalkan penjelasan guru menjadi berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan seperti mengamati, menjelajahi, berdiskusi, bertanya, dan menemukan konsep secara mandiri. Situasi ini selaras dengan ciri individu kreatif menurut Sund sebagaimana dikutip dalam Slameto, (2020), keinginan yang kuat untuk belajar, keterbukaan terhadap perspektif lain, bakat untuk bertanya, fleksibilitas mental, dan kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam jawaban potensial terhadap tantangan. Melalui kegiatan di luar ruang kelas, siswa memperoleh kesempatan lebih luas untuk menuangkan ide dan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman nyata sehingga perkembangan kreativitas berlangsung lebih maksimal.

Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan hasil studi Rudin et al., (2021) menunjukkan bahwa kreativitas siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui pengajaran yang menggabungkan penyelidikan langsung. Dalam penelitian tersebut, keterlibatan siswa saat mengamati, berdiskusi, dan menghasilkan karya mendorong lahirnya gagasan baru sekaligus memperkuat partisipasi selama pembelajaran. Hasil itu sejalan dengan penelitian ini, sebab penerapan *outdoor learning* juga memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sehingga mereka lebih aktif bertanya, berdialog, dan mengemukakan pendapat ketika mengikuti pembelajaran IPA.

Selain itu, penelitian ini diperkuat oleh Kusmanto, (2021) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan faktor kunci dalam prestasi akademik seorang siswa. Lingkungan belajar yang memberi peluang kepada siswa untuk menggali ide, menyelesaikan persoalan, dan menyampaikan pandangan terbukti mampu menumbuhkan potensi kreatif mereka. Kondisi tersebut tercermin dalam penelitian ini, karena peningkatan kreativitas siswa berjalan beriringan dengan bertambahnya keaktifan mereka dalam bertanya, berdiskusi, serta menyampaikan gagasan selama pembelajaran berlangsung.

Temuan dalam penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian (Anggrella & Permatasari, 2023) yang mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar cenderung belum berkembang secara optimal apabila pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional. Penelitian tersebut merekomendasikan penerapan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa sebagai upaya mengembangkan kreativitas. Rekomendasi itu diperkuat oleh hasil penelitian ini, karena *outdoor learning* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan konteks nyata sehingga siswa terdorong untuk mengeksplorasi lingkungan, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan ide secara lebih aktif.

Fadhilah et al., (2022) menguatkan hasil ini dengan menjelaskan bahwa kreativitas siswa berkembang ketika instruktur berperan sebagai fasilitator, memberikan ruang bagi siswa untuk menyelidiki, berdebat, dan menciptakan ide-ide sendiri. Dalam penelitian ini, guru tidak sekadar menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi kegiatan observasi, diskusi kelompok, serta refleksi hasil pengamatan. Peran tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif membangun pengetahuan dan menghasilkan berbagai ide dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan sejumlah studi terdahulu, penelitian ini tetap memiliki kontribusi tersendiri pada beberapa aspek. Penelitian (Rudin et al., 2021) lebih menitikberatkan pada peningkatan kreativitas melalui pembelajaran berbasis proyek, sedangkan penelitian ini mengkaji penerapan *outdoor learning* dalam pembelajaran IPA dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Di sisi lain, penelitian (Anggrella & Permatasari, 2023) menekankan pada pemeriksaan kondisi kemampuan berpikir kreatif anak-anak di sekolah dasar, penelitian ini memberikan bukti tentang bagaimana anak-anak dapat meningkatkan kreativitas mereka melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dalam setiap siklus.

Perbedaan lain terletak pada konteks pelaksanaan penelitian. Kajian ini dilakukan pada siswa kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari, sehingga memberikan gambaran mengenai penerapan *outdoor learning* pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Siswa memperoleh pemahaman kontekstual yang lebih mendalam tentang topik-topik ilmiah melalui pengalaman belajar langsung yang mencakup lingkungan sekitar mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengajukan pertanyaan, terlibat dalam diskusi, dan menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan peristiwa di dunia nyata. Pengalaman belajar tersebut turut memberi sumbangan terhadap peningkatan kreativitas siswa pada setiap siklus tindakan.

Selain menunjukkan kenaikan rerata skor kreativitas, penelitian ini juga merekam perubahan dalam proses pembelajaran yang ditandai oleh semakin tingginya keterlibatan siswa dalam bertanya, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Penelitian ini menjelaskan bagaimana *outdoor learning* dapat menciptakan iklim pembelajaran yang lebih dinamis, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, serta memberikan informasi tentang dampak akhirnya, termasuk peningkatan kreativitas. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan peningkatan kreativitas tidak semata-mata ditentukan oleh capaian belajar, melainkan juga oleh kualitas pengalaman belajar yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah dasar, khususnya, dapat memperoleh manfaat dari pengintegrasian pendekatan *outdoor learning* ke dalam kurikulum IPA mereka. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih realistis dan kontekstual tentang konsep-konsep IPA ketika mereka belajar tentang dunia di sekitar mereka. Mereka juga memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengeksplorasi ide, memecahkan masalah, dan mengembangkan kreativitas mereka melalui pengalaman belajar langsung. Akibatnya, pembelajaran ekologis berpotensi membuat pelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa, yang akan lebih cenderung berperan aktif dalam memperluas pemahaman mereka.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *outdoor learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas III MI Muhammadiyah Sambongsari pada pembelajaran IPA, yang terlihat dari kenaikan rata-rata skor kreativitas siswa dari 58,3 pada tahap prasiklus menjadi 85,4 pada akhir siklus II, serta bertambahnya jumlah siswa yang berada pada kategori kreatif dan sangat kreatif hingga melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan; selain berdampak pada kreativitas, penerapan metode *outdoor learning* juga meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui keberanian mereka dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga temuan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar mampu menciptakan pembelajaran IPA yang lebih kontekstual, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, dan mendukung berkembangnya kreativitas siswa; keberhasilan penerapan metode tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, antara lain tingginya antusiasme siswa, kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran, dukungan dari pihak sekolah, serta optimalisasi lingkungan sebagai media dan sumber belajar, meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala seperti kondisi cuaca yang tidak selalu mendukung, keterbatasan alokasi waktu, tantangan dalam mengelola kelas di luar ruangan, dan terbatasnya sarana pendukung pembelajaran; berdasarkan temuan tersebut, metode *outdoor learning* layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran IPA di sekolah dasar, sedangkan untuk penelitian selanjutnya disarankan agar dilakukan perencanaan yang lebih sistematis, menyiapkan strategi alternatif apabila muncul hambatan selama pelaksanaan, menetapkan aturan kegiatan yang jelas sebelum pembelajaran dimulai, serta memperluas cakupan penelitian agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memberikan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas metode *outdoor learning*.

Daftar Pustaka

- Anggrella, F., & Permatasari, D. (2023a). Pembelajaran konvensional dan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Anggrella, F., & Permatasari, D. (2023b). Pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi Revisi). Bumi Aksara.

- Darmiany, D., & Maulyda, M. A. (2022). Pembelajaran berbasis eksplorasi untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*.
- Fadhilah, N., Salim, A., & Safitri, R. (2022). Peran guru dalam pembelajaran kreatif untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Fusch, P. I., Fusch, G. E., & Ness, L. R. (2018). Denzin's triangulation framework. *The Qualitative Report*, 23(10), 254–261.
- Haryanto, A. (2023). Karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Hidayat, R., & Ningsih, S. (2022). Metode penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Hyndman, B., & Mahony, L. (2018). Outdoor learning and child development. *Journal of Outdoor Education*.
- Kelly, O., Whelan, J., & Coulter, M. (2025). A pedagogy of outdoor learning in the primary school–Insights from outdoor educators in Ireland. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 26(1), 215–233. <https://doi.org/10.1080/14729679.2025.2477982>
- Kusmanto, B. (2021). Kreativitas siswa dan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains*.
- Learning, P. for 21st C. (2021). *Framework for 21st Century Learning Definitions*. Battelle for Kids.
- Lestari, A. (2021). Indikator kreativitas dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Lestari, S., & Wulandari, R. (2022). Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan SD*.
- Maisya, R., Hermita, N., Noviana, E., & Alpusari, M. (2020). Pengaruh outdoor learning terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*.
- Mann, J., Gray, T., Truong, S., Sahlberg, P., Ward, K., Bentsen, P., ... Cowper, R. (2022). A Systematic Review of the Health and Wellbeing Benefits of Outdoor Learning. *Frontiers in Public Health*, 10, 1–15. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.829129>
- Mertler, C. A. (2022). *Action Research: Improving Schools and Empowering Educators*. Sage Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th Editio). SAGE Publications.
- Mygind, E. (2007). A Comparison of Children's Learning in Classroom and Outdoors. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*.
- Nuriza, A., & Mahmudah, U. (2025). Outdoor learning sebagai pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Renz, S. M., Carrington, J. M., & Badger, T. A. (2018). Two Strategies for Qualitative Data Analysis. *Journal of Nursing Education*.
- Rudin, A. (2021). Outdoor learning and student engagement. *Jurnal Pendidikan Alam*.
- Rudin, A., Raharjo, & Utomo, S. (2021). Peningkatan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis aktivitas langsung. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sagala, S., Sunarya, Y., & Jayadinata, A. K. (2020). Perspektif guru terhadap outdoor learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Santrock, J. W. (2020). *Educational Psychology* (6th Editio). McGraw-Hill Education.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2021). *Educational Psychology: Theory and Practice* (13th Editi). Pearson.
- Tracy, S. J. (2018). *Qualitative Research Methods: Collecting Evidence, Crafting Analysis*. Wiley.

- Waite, S. (2011a). Outdoor Learning: Theory and Practice. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*.
- Waite, S. (2011b). *Outdoor Learning Research and Practice*.
- Waite, Sue. (2020). *Outdoor Learning: Research and Practice*. Routledge.