



Pemanfaatan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan *Ecoprint*

Nurma Kurnia Putri^{1✉}, Mustakimah²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia^{1,2}

DOI: [10.31004/aulad.v8i1.893](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.893)

✉ Corresponding author:

2103106052@student.walisongo.ac.id

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Kegiatan ecoprint;</i> <i>Anak usia dini;</i> <i>Kreativitas;</i></p>	<p>Kegiatan <i>ecoprint</i> ini dilatarbelakangi oleh ketidaktahuan anak dalam mengolah bahan alam menjadi sesuatu yang bermanfaat serta mengenalkan warna dari zat alami. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) memberikan variasi pembelajaran pada anak usia dini; (2) memberikan solusi dalam keterbatasan media yang digunakan; (3) menjadikan anak lebih kreatif dan inovatif; (4) memberikan pengetahuan dan wawasan luas kepada anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini terdapat dua kategori yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa observasi dan wawancara sedangkan data sekunder berupa jurnal, artikel, dan situs internet yang relevan. Kegiatan ini dilakukan di Kb RA Masjid Al-Azhar Ngaliyan Semarang dengan teknik <i>hammering</i> (pukul). Subjek penelitiannya adalah 1 Guru kelas A dan objek penelitiannya adalah anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun dengan jumlah 10 anak. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan <i>ecoprint</i> yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun.</p>
<p>Keywords: <i>Ecoprint Activities;</i> <i>Early Childhood;</i> <i>Creativity;</i></p>	<p>Abstract This <i>ecoprint</i> activity is motivated by children's ignorance of processing natural materials into something useful and introducing colors from natural substances. The aims of this research were (1) to provide variations in learning for early childhood, (2) to provide solutions within the limitations of the media used, (3) to make children more creative and innovative, and (4) to provide broad knowledge and insight to children. This research used a descriptive qualitative method. There were two categories of data sources in this research, namely primary data and secondary data. Primary data is in the form of observations and interviews, while secondary data is in the form of relevant journals, articles, and internet sites. This activity was carried out at the RA Kb RA Al-Azhar Mosque Ngaliyan Semarang using the <i>hammering</i> (hitting) technique. The research subject was 1 class A teacher, and the research object was group A children aged 4-5 years with 10 children. This research was conducted in October. So, it can be concluded that <i>ecoprint</i> activities can increase creativity in children aged 4-5 years.</p>

1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak lahir (Priyanto, 2014). Potensi ini sangat penting karena dapat menjadi landasan bagi anak untuk berinovasi dan menyelesaikan masalah di masa depan. Salah satu komponen utama kreativitas adalah orisinalitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide atau solusi yang asli dan belum pernah ada sebelumnya (Saleem, 2024). Dalam konteks perkembangan anak, perhatian terhadap kapasitas berpikir kreatif menjadi krusial, terutama melalui aktivitas bermain yang memungkinkan anak membangkitkan ide, daya cipta, dan imajinasi mereka, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah (Budiyawalyo & Muhid, 2021). Pada anak usia dini, kreativitas sering kali terlihat dengan jelas ketika mereka terlibat dalam kegiatan bermain, seperti menciptakan berbagai bentuk seni, baik melalui lukisan maupun khayalan spontan, menggunakan alat atau bahan sederhana yang mereka miliki (Abdurrahman, 2005). Hal ini menunjukkan bahwa bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga medium penting untuk menumbuhkan kreativitas sejak dini.

Perkembangan kreativitas anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan karena telah terbukti berkaitan dengan berbagai hasil jangka panjang yang positif, seperti keberhasilan akademik, kemampuan sosial, dan kesiapan menghadapi tantangan di masa depan. Pada periode usia empat sampai lima tahun, anak berada dalam fase emas perkembangan, di mana kreativitas mereka berkembang pesat melalui eksplorasi, bermain, dan interaksi dengan lingkungannya. Selain itu, kemampuan kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti membantu anak memecahkan masalah secara mandiri, merealisasikan potensi diri, serta memberikan rasa kepuasan dan pencapaian. Dengan demikian, kreativitas tidak hanya mendukung perkembangan individu anak, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup secara keseluruhan (Hidayat, 2021).

Kreativitas bergantung pada kemampuan kognitif dan emosional yang diekspresikan melalui berbagai cara. Misalnya, kemampuan menghasilkan ide kreatif didasarkan pada kemampuan anak untuk mengidentifikasi masalah, mengelola risiko, dan tetap termotivasi dalam menghadapi tantangan (Kurniawan & Septogani, 2022). Perkembangan kreativitas anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek-aspek yang berasal dari dalam diri anak, seperti faktor biologis, fisiologis, serta potensi bawaan yang mempengaruhi cara anak berpikir dan merespons lingkungannya. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh dari lingkungan di luar diri anak, seperti peran keluarga, pola asuh orang tua, pengalaman di sekolah, serta interaksi dengan masyarakat (Pipit Mulyah, 2020). Lingkungan yang mendukung, misalnya dengan memberikan kesempatan eksplorasi dan apresiasi terhadap kreativitas, dapat mempercepat perkembangan kreativitas anak. Sebaliknya, lingkungan yang kurang stimulatif dapat menghambat potensi kreativitas tersebut.

Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang dilakukan di sekolah lebih fokus pada aspek dasar akademik, contohnya seperti membaca, menulis, berhitung, kegiatan tersebut kurang efektif dalam menumbuhkan rasa percaya diri anak yang merupakan bagian dari kesadaran kreatif. Guru terlalu banyak berfokus pada lembar kerja anak seperti majalah, gambar yang difoto copy maka kreativitas anak kurang berkembang, dan kurangnya anak dalam kreativitas untuk berpikir dan menguji ide mereka anak tidak menjadi percaya diri dan kurangnya keingintahuan anak dalam mengeksplor objek. Serta aktivitas yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan bermain balok, menggambar, dan melipat. Kurangnya antusias anak terhadap permainan tersebut dan kebanyakan anak masih takut untuk bertanya dan mengekspresikan dirinya maka sebagian besar anak lebih suka meniru atau mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh gurunya. Permasalahan dalam mengembangkan kreativitas anak juga teridentifikasi dari berbagai penelitian terdahulu seperti kurangnya metode pembelajaran, karena penggunaan metode pembelajaran yang statis dapat membuat kreativitas anak berkurang, seperti pada saat melakukan pembelajaran anak hanya berpusat pada guru (Saregar, 2017). Keempat sistem pendidikan, sistem pendidikan yang lebih fokus pada akademik saja tidak dapat meningkatkan kreativitas pada anak, misalnya seperti membaca dan berhitung (Harimurti, 2019).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan *ecoprint*. Studi mengungkapkan bahwa kegiatan *ecoprint* memiliki banyak manfaat seperti membuat anak merasa puas dan menghargai hasil karya mereka sendiri, membuat mereka lebih kreatif, dan dapat mengenalkan teknik-teknik yang mereka kuasai untuk menemukan dan memecahkan suatu masalah (Afnita & Zarkasih, 2021). Permainan kegiatan *ecoprint* ini adalah salah satu jenis bermain kreatif. Kegiatan membuat *Ecoprint* dapat bermanfaat bagi mereka karena tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengurangi penggunaan limbah dan warna sintesis yang berlebihan. Kegiatan *ecoprint* menggunakan teknik pewarnaan kain yang menggunakan bahan-bahan alami untuk menghasilkan pola yang indah sehingga dapat mengajarkan anak nilai-nilai ramah lingkungan dan pentingnya menjaga lingkungan (Fiqhi, 2024). *Ecoprint* merupakan proses untuk mentransfer warna dan bentuk ke kain melalui kontak langsung (Afrhamiryano, 2022). Kegiatan *ecoprint* ini sangat ramah lingkungan karena tidak memerlukan mesin yang mahal serta memanfaatkan bahan-bahan alam seperti dedaunan sebagai sumber warna dan motifnya. *Ecoprint* juga merupakan kerajinan yang eksklusif karena hasil pewarnaannya tidak selalu sama, tergantung jenis daun yang dipakai serta penataannya.

Keunggulan teknik *ecoprint* yaitu ramah lingkungan (Claudia, 2024). Menggunakan metode *ecoprint* juga dapat mengasah kemampuan motorik pada anak (Nuranisa, 2024). Selain itu, kegiatan *ecoprint* ramah lingkungan, dapat mengedepankan estetika, dan bahan yang digunakan mudah dicari dan bernilai tinggi. Proses pembuatan *ecoprint* memerlukan kreativitas yang tinggi. Oleh karena itu pembuatan kerajinan *ecoprint* ini dapat digunakan sebagai salah

satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Upaya untuk meningkatkan kreativitas pada anak dapat dimulai dan dilaksanakan pada lingkungan sekolah (Noviyana, 2024). Meskipun demikian, kegiatan ini juga mempunyai kelemahan seperti membutuhkan proses yang cukup lama. Pemanfaatan sampah dan daun yang masih basah dilaporkan sebagai bahan alami *ecoprint* (Hikmah & Sumarni, 2021).

Banyak peneliti membahas tentang kreativitas pada anak diantaranya. Pertama, Suryana & Desmila (2022) menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak dapat menggunakan media yang difasilitasi oleh sekolah seperti balok. Kedua, Zarkasi & Tri Suwasono (2022) menunjukkan bahwa manfaat *ecoprint* yaitu untuk menciptakan karya seni grafis dengan visualisasi berupa abstraksi figur wayang yang diaplikasikan dengan daun dan kanvas. Berbeda dari penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan kegiatan *ecoprint* dengan subjek penelitian anak umur 4-5 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana *ecoprint* dapat mengembangkan kreativitas anak.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan data deskriptif untuk memahami fenomena atau gejala sosial. Pendekatan ini menekankan makna dan nilai, serta bertujuan untuk memberikan pemaparan yang jelas tentang fenomena tersebut (Sugiyono, 2010). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan eksperimen dimana anak langsung ber eksperimen dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Pada eksperimen ini diberi perlakuan menggunakan kegiatan *ecoprint* dengan teknik *hammering* (pukul) dalam meningkatkan kreativitas pada anak. Dan peneliti melihat apakah ada perubahan pada kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi kegiatan. Penelitian ini juga dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di Kb RA MASJID AL-AZHAR Ngaliyan Semarang pada bulan Oktober 2024. Proses pengambilan data dari penelitian ini berasal dari dua kategori sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder berupa jurnal, artikel, dan situs internet yang relevan dengan teori dan materi penelitian yang dijelaskan dengan cara menghubungkan antara satu fakta dengan fakta lainnya yang kemudian data itu dianalisis untuk diambil kesimpulan. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 11 orang yang terdiri dari 1 guru dan 10 anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun. Kisi-kisi wawancara yakni jadwal pelaksanaan kegiatan *ecoprint*, efektivitas dan media yang digunakan dalam kegiatan *ecoprint*, manfaat dan metode kegiatan *ecoprint*. Observasi ini dilakukan guna mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan *ecoprint* di KB RA MASJID AL-AZHAR. Dokumentasi digunakan untuk mendukung atau memperkuat data kegiatan observasi. Untuk mengembangkan kreativitas melalui kegiatan *ecoprint* ini memerlukan waktu cukup lama untuk mencapai tujuan tertentu. Selanjutnya instrumen yang digunakan yaitu wawancara dengan indikator wawancara yang dirancang untuk menggali informasi mendalam tentang bagaimana kegiatan *ecoprint* dapat mempengaruhi kreativitas anak. Pengambilan data dengan wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada salah satu pihak guru untuk mendapatkan informasi persepsi subjektif. Pengambilan data dengan observasi dilakukan dengan cara mengamati objek penelitian menggunakan panca indra. Dokumentasi dengan cara pengambilan gambar dan keterangan yang ada di lapangan.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan *ecoprint* ini anak lebih bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran ketika kegiatan dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Metode ini bertujuan untuk merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir anak melalui aktivitas yang menyenangkan. Kegiatan permainan ini diterapkan di RA yang harus dirancang sedemikian rupa agar anak dapat mengeksplor imajinasi dan daya tarik minat anak. Selain itu kegiatan *ecoprint* ini juga berfungsi untuk meningkatkan minat belajar anak. Sehingga mereka belajar mengembangkan seni, percaya diri, dan komunikasi kepada teman-temannya. Dengan kegiatan *ecoprint* ini dimana bisa memberikan pendidikan holistik, dimana pembelajaran tidak hanya berfokus pada akademik saja tetapi juga pada pengembangan kreativitas anak. Maka kegiatan ini diyakini untuk membantu mempersiapkan anak-anak menjadi individu yang kreatif dan siap untuk menghadapi masa yang akan datang.

Istilah ketentuan *ecoprint* berasal dari kata bahasa Inggris “eco” (ekosistem) dan “print” (cetak) sehingga hasil akhirnya adalah proses cetak dengan menggunakan warna dari bahan-bahan alam terdekat seperti bunga dan daun (Jannah, 2022). Teknik *ecoprint* yang merupakan perkembangan dari *eco fashion* untuk menghasilkan produk fashion yang ramah lingkungan (Saptutyningsih & Wardani, 2019). *Ecoprint* sebuah teknik cetak dengan pewarnaan kain secara alami dan cukup sederhana tetapi dapat menghasilkan motif yang unik dan otentik. Salah satu seni atau kerajinan yang menjadi nilai tambah dalam terciptanya suatu karya tertentu adalah motif yang bisa disebut juga ragam hias. Karya seni anak adalah ekspresi kreativitas mereka yang mencerminkan ide, konsep, dan interaksi sosial mereka (Aam Kurnia, 2023). Anak menjadi gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada di sekitarnya termasuk didalamnya gemar berimajinasi (Harahap, 2022).

Jenis – Jenis Bahan Alam

Ecoprint teknik memindahkan pola (bentuk) dedaunan dan bunga ke atas permukaan kain yang sudah direndam menggunakan air tawar dan soda ash. Teknik yang digunakan dalam kegiatan *ecoprint* ini menggunakan teknik *hammering* (pukul), dilakukan dengan cara menyusun bahan-bahan alam, contohnya seperti daun ubi, daun jati, daun jalar, dan bunga sepatu yang memiliki serat tebal untuk dapat menghasilkan warna. Kemudian daun dan bunga disusun sesuai dengan pola yang diinginkan diatas kain *totebag*. Kemudian kain tersebut dipukul hingga keluar warna dari serat daun dan bunga, kain sebelumnya dilakukan perendaman selama satu malam supaya mengunci warna pada kain *totebag* dan tidak mudah pudar. Kain yang digunakan untuk *ecoprint* seperti kain katun, sutera, viscose, chiffone, linen, shantung, dan felt. Dalam pelaksanaan pembelajaran pengembangan kreativitas seni rasa ingin tahu anak dirangsang sehingga anak mampu mengeksplor ide-idenya dan menuangkannya pada kain yang akan dibuat batik menggunakan bahan alam yang telah disediakan oleh guru. Pewarna menggunakan bahan alam dengan maksud sebagai salah satu alternatif pengganti zat pewarna dari bahan kimia yang mempunyai banyak dampak terhadap alam dan pemakaiannya (R. Angga Bagus Kusnanto, 2022). Tidak hanya menjadi pewarna, namun

daun yang mengandung pewarna tersebut juga bisa dimanfaatkan kandungan warnanya dari bunga, daun dan ranting yang terdapat pada tanaman serta dapat menjadi motif tekstil atau bisa disebut dengan *ecoprint* (Aulia Aziz Yudha, 2024). Jenis tumbuhan yang cocok untuk menjadi bahan *ecoprint* adalah jenis tumbuhan yang ketika diremas dapat mengeluarkan warna dan aroma. jenis daun yang tidak terlalu tua atau yang sudah gugur tetapi masih muda. Zat alami yang dihasilkan dari serat daun dan bunga dapat digunakan secara langsung maupun tidak langsung. Proses pengambilan warna dari serat bahan alam disebut ekstraksi. Kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas seni pada anak, kreativitas seni didefinisikan sebagai kemampuan mengembangkan, menciptakan, dan memperluas suatu karya seni sambil memanfaatkan keterampilan yang dimiliki anak.

Kegiatan *ecoprint* di Kb RA salah satu metode yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak melalui pengalaman bermain edukatif. Kegiatan *ecoprint* dilakukan pada saat pembelajaran di ruang kelas. Dalam kegiatan *ecoprint* ini anak-anak diajak untuk berkreasi dan menciptakan bentuk pola dan warna menggunakan teknik *hammering*. Anak-anak dapat menjadikan kegiatan *ecoprint* ini untuk bereksplorasi dan berimajinasi, untuk meningkatkan perkembangan kreativitasnya. Kegiatan *ecoprint* juga mempunyai peluang untuk anak mengekspresikan idenya yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan cara lain. Kegiatan *ecoprint* tidak akan membuat anak bosan karena anak sibuk dengan menyesuaikan pola dan menghasilkan warna agar sesuai dengan keinginan mereka, karena dalam kegiatan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk hal-hal yang baru dan unik. Pelaksanaan kegiatan *ecoprint* di Kb RA dalam wawancara yang telah disampaikan Bu Puji sebagai berikut.

"Saya sebelumnya belum pernah melakukan kegiatan pembelajaran ini dikelas, saya selalu menggunakan pembelajaran seperti menggambar atau mewarnai. Sesekali juga bermain balok dan melipat, supaya anak tidak jenuh saat pembelajaran dan bisa meningkatkan kreativitasnya." (kutipan wawancara Bu Puji)

Strategi permainan yang digunakan Bu Aas yakni dengan membagi aktivitas seperti membuat balok, menggambar dan mewarnai, setiap minggunya pendidik dapat memungkinkan anak mengembangkan berbagai aspek keterampilan mereka, seperti keterampilan motorik halus dan kreativitas mereka. Dan di TK A wawancara yang telah disampaikan Bu Aas sebagai berikut.

*"Saya sebelumnya belum pernah melakukan kegiatan seperti kegiatan *ecoprint* ini, saya hanya melakukan kegiatan pembelajaran seperti mewarnai, berhitung, menulis, dan bermain puzzel atau balok untuk meningkatkan kreativitas anak, maka dari itu pada saat saya melihat kegiatan ini dilakukan di kelas anak-anak malah menjadi senang dan tambah semangat tidak ada yang jalan-jalan sendiri."* (kutipan wawancara Bu Aas)

Dengan adanya belajar sambil bermain termasuk pendekatan efektif yang dapat meningkatkan serta melibatkan partisipasi anak. Dan mengurangi aktivitas yang bersifat statis seperti mewarnai dan menggambar, serta menggantinya dengan permainan menggunakan kegiatan *ecoprint* anak-anak dapat lebih efektif berpartisipasi dalam proses belajar. Kb RA menunjukkan bahwa anak-anak tertarik dan antusias pada saat kegiatan *ecoprint* dilakukan. Media pembelajaran sendiri mempunyai fungsi yaitu untuk menarik minat anak dan memperjelas materi serta membantu anak memahami konsep secara konkret dan menyenangkan. Dengan pendekatan kegiatan *ecoprint* ini anak mampu memahami proses pembelajaran menjadi efektif dan tidak membuat bosan anak-anak.

Kegiatan *ecoprint* yang menggunakan bahan alam dan teknik *hammering* sangat efektifitas dan media yang digunakan dapat ditemukan disekitar kita.

*"Kegiatan *ecoprint* sangat efektif untuk anak karena membuat anak senang dan membuat anak melakukan hal baru serta dapat meningkatkan kreativitas pada anak mba, kegiatan pembelajaran pada anak tidak hanya menulis, menghitung, menggambar ataupun bermain balok saja, dan kegiatan *ecoprint* aman bagi anak karena warna yang dihasilkan dari bahan alam yang anak-anak mudah mencarinya."* (kutipan wawancara Bu Aas)

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas membuktikan bahwa kegiatan teknik *ecoprint* menjadi salah satu daya tarik guru dan anak sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dampak positif pada beberapa temuan penelitian, antara lain sebagai berikut; anak-anak selalu merespon apa yang dilihatnya, mereka dapat mempelajari hal-hal baru, mereka senang melakukan hal-hal baru dan mereka juga dapat berbagi cerita mereka sendiri satu demi satu.

Dengan demikian hasil kegiatan teknik *ecoprint* di Kb RA tidak hanya menjadi kegiatan kreatif dan menyenangkan saja tetapi bisa memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak. Dari segi percaya diri pada saat anak memperlihatkan hasil karya mereka kepada peneliti dan teman-temannya. Hingga peningkatan hubungan sosial emosional anak pada saat anak mampu melakukan kegiatan dengan nyaman dan anak mempunyai tanggung jawab yang dapat dilihat pada saat anak mampu menyelesaikan kegiatannya dengan baik dan mengembalikan barang yang diambil ke tempatnya, dari kegiatan ini anak bisa belajar mengenai pengalaman belajar holistic dan berkesan bagi anak (Kreativitas, 2024).

Strategi Pembuatan Ecoprint

Strategi pertama untuk melakukan kegiatan *ecoprint* yaitu memberi wawasan terhadap anak, dan langkah awal yang harus diketahui untuk melakukan kegiatan tersebut. Proses *ecoprint* menggunakan bahan-bahan alam yang dapat dijumpai di lingkungan sekitar contohnya seperti daun ubi, daun jalar, daun sukun, daun jati, dan bunga sepatu ataupun menggunakan batang daun dan bunga tersebut untuk membuat warna yang dihasilkan oleh seratnya (Andayani, 2022).

Kegiatan *ecoprint* yang menggunakan teknik cetak dengan pewarnaan kain secara alami dan cukup sederhana tetapi dapat menghasilkan motif yang unik dan otentik (Faridatun, 2022). *Ecoprint* menjadi salah satu seni atau kerajinan yang menjadi nilai tambah dalam terciptanya suatu karya tertentu seperti motif (Larasati & Yulistiana, 2019). Dalam kegiatan *ecoprint* ini anak menjadi gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada di sekitarnya termasuk didalamnya gemar berimajinasi.

Teknik kegiatan *ecoprint* ini untuk memindahkan pola (bentuk) dedaunan dan bunga ke atas permukaan kain *totebag* yang sudah direndam menggunakan air tawas dan soda ash. Teknik yang digunakan dalam kegiatan *ecoprint* ini menggunakan teknik *hammering* (pukul) dilakukan dengan cara menyusun bahan alam, seperti dedaunan dan bunga dengan mengikuti pola bentuknya. Kemudian kain tersebut dipukul hingga keluar warna dari serat daun dan bunga, tetapi sebelum dilakukannya Teknik *hammering* (pukul) kain *totebag* tersebut melakukan proses perendaman selama satu malam gunanya untuk mengunci warna tersebut.

Berikut teknik yang dilakukan sebelum kegiatan *ecoprint*, antara lain: pertama, kain direndam pada larutan TRO (bisa diganti dengan deterjen) dengan takaran 1 sendok makan, tujuannya untuk menghilangkan zat penghalang pada kain yang akan diwarnai. Kedua, mordant. Kain direndam pada air yang berisi larutan tawas dan soda ash direndam selama 1 jam – 1 malam lalu dibilas dan dikeringkan. Proses ini berguna untuk mengikat motif dan warna yang sudah terletak di atas kain (Kharisma & Sepiana, 2019).

Berikut langkah-langkah dalam proses pembuatan *ecoprint* menggunakan teknik *hammering* (pukul). Pertama, sebelum dilakukannya membuat *ecoprint*, *totebag* direndam di dalam ember yang berisi larutan tawas dan soda ash selama 1 malam. Kedua, setelah perendaman selama 1 malam *totebag* dikeringkan dibawah terik matahari. Ketiga, alat dan bahan yang terdiri dari *totebag* putih polos, plastik tebal bening, alat pukul (balok kayu), dan berbagai jenis daun, bunga, yang masih segar. Keempat, berbagai jenis daun dan bunga disusun di atas *totebag* putih polos sampai membentuk pola yang diinginkan. Kelima, setiap daun dan bunga yang sudah disusun dipukul menggunakan balok kayu hingga warna dan motif bahan alam tercetak secara merata pada *totebag*.



Gambar 2. Proses Perendaman Totebag Menggunakan Tawas dan Soda Ash

Dapat dilihat pada Gambar 2. Perendaman ini dilakukan selama satu malam supaya di saat digunakan dalam kegiatan *ecoprint* tas *totebag* tersebut bisa menahan warna yang dihasilkan oleh serat bahan alam seperti daun dan bunga tetap menjadi tahan lama.



Gambar 3. Proses Pengeringan Totebag

Dapat dilihat pada Gambar 3. Setelah dilakukan perendaman selama 1 malam setelah itu proses selanjutnya adalah pengeringan supaya saat dilakukannya kegiatan *ecoprint* menggunakan teknik *hammering* warna yang dihasilkan dari serat daun dapat menyerap sempurna pada *totebag*.



Gambar 4. Pemberian Contoh dan Arahan Teknik *Ecoprint*

Dapat dilihat pada Gambar 4. Peneliti menjelaskan tentang bagaimana cara melakukan teknik *hammering* (pukul) dengan menjelaskan dan memberi contoh agar anak dapat memiliki pemahaman yang nyata. Peneliti juga memberikan arahan langkah-langkah dalam menerapkan teknik *hammering* (pukul). Dengan tahapan-tahapan yang runtut agar anak mampu menerapkan teknik *pounding* dengan benar dan hasilnya sesuai harapan mereka.



Gambar 5. Pendampingan Para Anak dalam Praktik *Ecoprint*

Dapat dilihat pada Gambar 5. Setelah peneliti menjelaskan langkah-langkah *ecoprint* menggunakan teknik *hammering* (pukul) menggunakan balok kayu, selanjutnya anak mempraktekkan langsung cara pembuatan *ecoprint*. Anak didampingi dalam mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan seperti kain, daun-daunan dan alat penumbuk daun. Kemudian anak akan diarahkan untuk menata daun yang akan digunakan membuat *ecoprint* agar mendapatkan motif yang menarik dan sesuai keinginan anak. Peneliti mendampingi anak dalam proses menata daun di atas kain serta membantu anak yang mengalami kesulitan dalam menata penataan. Pada bagian ini kegiatan menggunakan teknik *hammering* ini sangat baik untuk meningkatkan kreativitas anak, dan juga sangat baik untuk meningkatkan motorik serta kreativitas anak. kegiatan ini sangat memerlukan konsentrasi dengan koordinasi mata, tangan, ketelitian dan kerapian dalam mengikuti pola.



Gambar 6. Proses Langsung Pembuatan *Totebag Ecoprint* Oleh Anak

Pada Gambar 6 menunjukkan kegiatan praktik langsung yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan teknik *hammering*. Dalam pelaksanaan para anak bertukar pikiran dalam menyusun motif pada *totebag* sehingga menjadi menarik. Hal tersebut menunjukkan bahwa selain mengembangkan kreativitas pada anak, kegiatan *ecoprint* juga melatih anak untuk bekerja sama dan mengemukakan pendapat dalam mengatasi masalahnya. Kegiatan teknik *hammering* ini mampu membuat anak lebih kreatif karena anak harus menumbuk dedaunan untuk mengeluarkan warna dari serat daun agar meresap pada kain *totebag* sehingga hasilnya bisa mengikuti pola bentuk daun yang ditumbuk. Anak terlihat sangat antusias karena ini merupakan pengalaman pertama mereka membuat *ecoprint*.



Gambar 7. Hasil Ecoprint dari Peserta Didik

Pada Gambar 7 menunjukkan antusiasme anak di Kb RA Masjid AL-Azhar untuk pelaksanaan *ecoprint* ini sehingga anak bisa berimajinasi dan berkreasi sesuai gambar mereka yang diinginkan. Namun, pada hasil karya yang cukup baik, warna dan motif bahan alam tidak menempel dengan baik pada serat kain *totebag* sehingga tampak tidak rata. Hasil yang kurang baik tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh intensitas pukulan yang tidak merata atau kondisi permukaan tidak rata. Tetapi dari kegiatan *ecoprint* ini mereka dapat pengetahuan baru yaitu belajar cara menggunakan daun, bunga, dan bahan alami lainnya untuk bisa menghasilkan warna dan mencetak pola-pola yang menarik pada kain.



Gambar 8. Foto Bersama

Dapat dilihat pada Gambar 8 dilakukan foto bersama anak kelompok B dan Pendidik di Kb RA Masjid AL-Azhar Ngaliyan Semarang setelah melakukan kegiatan *ecoprint* bersama. Pada saat disekolah anak-anak diberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan dan kreatif. Dengan melalui kegiatan *ecoprint* ini mereka dapat mengembangkan kreativitas mereka serta mengembangkan ide imajinasi mereka. Selain itu kegiatan *ecoprint* juga menjadi bagian proses pembelajaran yang menarik bagi mereka. Dimana anak-anak dapat mengekspresikan diri dan meningkatkan konsentrasi serta meningkatkan kinerja otot halus dan koordinasi mata-tangan. Aktivitas ini sangat mengutamakan kreativitas dan imajinasi pada anak dan daya tarik pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Melalui kegiatan *ecoprint* anak mampu belajar bekerja sama, dalam strategi pemecahan masalah.

Stimulasi perkembangan pada anak yang terdapat pada kegiatan *ecoprint* selain meningkatkan kreativitas dan menggunakan bahan dari alam juga dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak. Selain aman bagi anak bahannya juga mudah ditemukan dilingkungan sekitar (Latifah & Ismet, 2023). Anak-anak dapat mengembangkan rasa keingintahuan ketika kegiatan *ecoprint* berjalan dengan baik dan mereka terus-menerus bertanya tentang apa yang mereka lihat di sekitar mereka. Hal ini sesuai dengan teori dari Tokoh Carl Rogers, "Kreativitas muncul dengan pribadi yang unik dengan lingkungannya" (Dr. Masganti Sit, M.Ag, 2016).

Tumbuh kembang anak memerlukan stimulasi yang sangat tepat karena begitu penting untuk dipahami dan memiliki berbagai strategi mendukung guna memaksimalkan pertumbuhan. Maka dari itu kegiatan yang dapat meningkatkan tumbuh kembang anak adalah kreativitas contoh kreativitas pada anak yaitu kegiatan membuat menggunakan teknik kegiatan *ecoprint*. Kegiatan membuat diartikan sebagai satu cara membuat pola gambar atau motif dengan menggunakan cara menjiplak pada kain, proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak akan menumbuhkan kreativitas mereka.

Bermain dengan kegiatan *ecoprint* menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan bermanfaat bagi anak. kegiatan *ecoprint* dapat membantu anak meningkatkan keterampilan motorik halus mereka dan mengembangkan komunikasi serta ide-ide mereka. Selain itu kegiatan *ecoprint* ini bisa membuat pendidik berpartisipasi dalam kegiatan bersama anak-anak. dengan kegiatan ini pendidik bisa membangun hubungan emosional lebih kuat dengan anak-anak dan dapat membantu anak berkembang secara kreatif dan inovatif. Oleh karena itu kegiatan *ecoprint* terbukti efektif dalam membangun kreativitas anak. melalui kegiatan *ecoprint* anak dapat mengekspresikan konsep seni, imajinasi, ide dan interaksi sosial serta menciptakan hal-hal baru. Selain itu

kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong anak untuk berinovasi dan berkolaborasi dengan teman-temannya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada anak Kelompok A Kb RA PAUD MASJID AL-AZHAR Ngaliyan Kota Semarang dapat disimpulkan bahwa kegiatan *ecoprint* dengan teknik *hammering* (pukul) menunjukkan bahwa anak mampu melakukan kegiatan *ecoprint* dengan rasa antusias, dan anak menjadi percaya diri pada saat anak memperlihatkan hasil karya mereka kepada peneliti dan teman, hingga peningkatan hubungan sosial emosional anak pada saat anak mampu melakukan kegiatan dengan nyaman dan anak mempunyai tanggung jawab yang dapat dilihat pada saat anak mampu menyelesaikan kegiatannya dengan baik dan mengembalikan barang yang diambil ke tempatnya, dari kegiatan ini anak bisa belajar mengenai pengalaman belajar *holistic* dan berkesan bagi anak-anak juga mengikuti semua. Langkah-langkah yang diberikan oleh peneliti, kemudian anak menuangkan imajinasinya di saat kegiatan *ecoprint* yang menggunakan teknik *hammering* dilaksanakan. Peneliti selalu mendampingi anak saat kegiatan berlangsung. Kegiatan *ecoprint* dengan teknik *hammering* mampu meningkatkan kreativitas pada anak.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Saya mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada Dosen pembimbing Ibu Mustakimah, M.Pd atas bimbingan, dukungan, dan arahan yang telah diberikan selama penelitian ini dilakukan. Dan terima kasih telah meluangkan waktunya untuk penyusunan artikel ini dari awal sampai akhir. Selain itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada lembaga Kb RA Masjid Al-Azhar Ngaliyan Semarang yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian ini. Saya juga sangat berterima kasih kepada kedua orang tua saya Bapak Darwoto dan Ibu Tutik yang telah memberi dukungan secara lahiriah maupun batiniah. Selain itu, terima kasih atas support yang diberikan dari teman saya yang tidak bisa saya sebutkan semua.

6. REFERENSI

- Aam Kurnia, Nano Nurdiansah, & Kiki Kilma Rihani. (2023). Kegiatan Membuat Ecoprint Untuk Perkembangan Seni Anak Usia Dini. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 20–32. <https://doi.org/10.51529/kjpm.v3i1.497>
- Abdurrahman, J. (2005). *Tahapan Mendidik Anak*. Bandung: Irsyad Baitus Salam.
- Afnita, J., & Zarkasih, K. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Aframiryo, A., Roza, H., Dewi, R. K., Wati, D. D. E., Hanafi, I., & Amri, C. (2022). Edukasi Dan Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Pembuatan Ecoprint. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 1209–1213. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.5714>
- Andayani, S., Dami, S., & ES, Y. R. (2022). Pelatihan Pembuatan Ecoprint Menggunakan Teknik Steam Di Hadimulyo Timur. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 31. <https://doi.org/10.24127/sss.v6i1.1871>
- Aulia Aziz Yudha, Erlangga Aria Pratama, Farhan Fatchurahman, Emilia Prahara Sukma, Anindya Bellashatri, Muthia Alya Rahmawati, Aqil Syahru Akram, Adilah Tamhid Rosyida, & Evi Gravitioni. (2024). Pelatihan Ecoprint Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Najah Corresponding Author. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(1), 48–56. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini MANFAAT BERMAIN PAPER CRAFT DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR PADA ANAK USIA DINI. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 76–93. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6889>
- Claudia, W. B., Handini, Y. N., & Adjie, E. (2024). Kreativitas Pemanfaatan Sampah Organik Dengan Metode Ecoprint. *PADMA LIBERTY: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(01), 90-95.
- Dr. Masganti Sit, M.Ag, D. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (teori dan praktik)*. Medan: Perdana Publishing.
- Faridatun, F. (2022). Ecoprint ; Cetak Motif Alam Ramah Lingkungan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(1), 230-234. <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i1.9002>
- Fiqhi, A. G., P, N. D. M., N, D. K., M, M. Z., N, D. F., R, R. A., P, S. S., Darmawan, A., Davy, O., Nurdin, Z., Kefi, H. G., & Widodo, C. (2024). Pendekatan Pengajaran Eco Print kepada Anak-Anak untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan dan Kreativitas dalam Pendidikan Usia Dini. *Media Pengabdian Kepada Masyarakat (MPKM)*, 3(1), 320–323. <https://www.ejournal-rmg.org/index.php/AMPKM/article/view/345/363>
- Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 628. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6601/5032>
- Harimurti, E. R. (2019). Supervisi Akademik Dalam Upaya Pembinaan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Buah Hati*, 6(2), 78. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v6i2.580>

- Hidayat, H., Delviana, D., Fauziah, D. F., & Yuniar, M. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bentuk Geometri di Era Digital. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 16–21. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.85>
- Hikmah, R., & Sumarni, R. A. (2021). Pemanfaatan Sampah Daun dan Bunga Basah menjadi Kerajinan Ecoprinting. *Jurnal Abdidas*, 2(1), 105–113. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i1.225>
- Jannah, F. Z., Agtar, R. P., Muthmainah, F. A., Shalihah, H., Aini, A. N., Indrowati, M., Utari, T., Sosiawi, Z. R., Nisa, K., & Nakhwah, A. C. (2022). 69326-192940-1-Sm. 19, 3–8.
- Kharisma, & Sepiana. (2019). Pelatihan Teknik Ecoprint untuk Guru Paud. *PROSIDING: Seni, Teknologi, dan Masyarakat*. 2, 183–188. <https://doi.org/10.33153/semhas.v2i0.119>
- Kreativitas, M., Keterampilan, D., Didik, P., Program, M., Wahyuningtyas, D. T., Sulistyowati, P., & Ain, N. (2024). "Eco Print." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 81–91. <https://doi.org/10.56393/jpkm.v4i1.2317>
- Kurniawan, I., & Septogani, S. (2022). Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Raudhatul Athfal (Ra) Al-Muhajirin Bitung. *Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)*, 2(02), 12. <https://doi.org/10.30984/ijece.v2i02.394>
- Larasati, N., & Yulistiana. (2019). Penerapan Motif Daun Pepaya Dan Adas Sowa Dengan Teknik Eco Printing Pada Blus. *Jurnal Tata Busana*, 8(2), 8–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/27009/24721>
- Latifah, N., & Ismet, S. (2023). Pengaruh Membuat Ecoprint Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Islam Istiqamah Kota Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal)*, 4(1), 80–87. <https://doi.org/10.37216/aura.v4i1.794>
- Noviyana, N. J., Kosim, A. R., Wirawan, G. A., Oktavia, N., Satria, D., & Kartika, Y. (2024). Pelatihan Pembuatan Kerajinan Ecoprint kepada Siswa SDN Mojowangi 1 sebagai Upaya Pengolahan Sampah Daun serta sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa. 2(2), 349–355. <https://doi.org/10.556442/jpmm.v2i02.824>
- Nuranisa, Anggun, B., Eliyen, Pratama, E. S. A., & Nayaki, C. P. (2024). Pemanfaatan Ecoprint dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Melalui Metode Teknik Pounding di RT 25 Kelurahan Gandus Kota Palembang. *MUSYAWARAH: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 57–65. <https://jurnal.anfa.co.id/index.php/musyawah/article/view/1679/1552>
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Exploring Learners' Autonomy In Online Language-Learning In STAI Sufyan Tsauri Majenang. *Journal GEEJ*, 7(2), 81–90. <https://doi.org/10.46244/geej.v7i2.1164>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Gusu "COPE"*, 02, 41-47. <https://doi.org/10.21831/jig.cope.v0i2.2913>
- R. Angga Bagus Kusnanto, Willy Lontoh, Sujarwo, Wiji Nur Azzahrah, & Pratiwi Nurussalamah. (2022). Pemanfaatan Bahan Alami Untuk Pengembangan Ecoprint Dalam Mendukung Kreativitas Siswa Dan Guru Sd N Bumirejo. *Bakti Nusantara Linggau: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 1–6. <https://doi.org/10.55526/bnl.v2i3.409>
- Saleem, S., Burns, S., & Perlman, M. (2024). Cultivating young minds: Exploring the relationship between child socio-emotional competence, early childhood education and care quality, creativity and self-directed learning. *Learning and Individual Differences*, 111(July 2023), 102440. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102440>
- Saptutyningsih, E., & Wardani, D. T. K. (2019). Pemanfaatan Bahan Alami Untuk Pengembangan Produk Ecoprint Di Dukuh Iv Cerme, Panjatan, Kabupaten Kulonprogo. *Warta LPM*, 21(2), 18–26. <https://doi.org/10.23917/warta.v21i2.6761>
- Saregar, A., Marlina, A., & Kholid, I. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran ARIAS ditinjau dari Sikap Ilmiah: Dampak terhadap Pemahaman Konsep Fluida Statis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 255–263. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.2181>
- Sugiyono, D. (2010). M. penelitian kualitatif. (n. d.). B. : C. A. (2010). M. penelitian kualitatif. (n.d.). Bandung : Cv. Alfabeta.
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Zarkasi, M. S., & Tri Suwasono, B. (2022). Teknik Pounding Pada Ecoprint Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis Abstraksi Wayang. *Acintya : Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 14(1), 53–65. <https://doi.org/10.33153/acy.v14i1.4327>