

# Efektivitas Kegiatan *Ecoprint* pada Anak Usia 5-6 Tahun: Stimulasi Peningkatkan Kreativitas Anak

Anis Kurlillah<sup>1</sup>✉, Tarich Yuandana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article History:

Received October 11, 2024

Revised November 8, 2024

Accepted November 11, 2024

### Keywords:

Ecoprint activity, Child creativity, Early childhood



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

Copyright © 2024 by Author,  
Published Universitas Trunojoyo  
Madura

## ABSTRACT

The low creativity of early childhood children at TK Negeri Pembina Bangkalan is caused by teacher-dominated learning, monotonous learning materials, and the use of tools and equipment that are less engaging. Additionally, classroom activities are not interesting and do not involve environmental resources. The purpose of this study was to improve the creativity of children aged 5-6 years through ecoprint activities at TK Negeri Pembina Bangkalan. This study employed an experimental method with a Pre-Experimental Design (Non-Designs), specifically using the One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study consisted of all children in Group B at TK Negeri Pembina Bangkalan, totaling 33 children, with the sample also consisting of 33 children. Data collection methods included observation, interviews, and documentation. Based on the results of the analysis conducted through the pre-test, treatment, and post-test stages, the findings on the effectiveness of ecoprint techniques in developing creativity in children aged 5-6 years at TK Negeri Pembina Bangkalan showed that in the pre-test, 100% of children were categorized as "beginning to develop". In contrast, the post-test results showed that 48% of children were categorized as "developing as expected" and 52% were categorized as "developing very well". The N-Gain Score was 0.7368, which reflects the difference between the pre-test and post-test results. This indicates that the effectiveness of ecoprint activities in increasing the creativity of children aged 5-6 years at TK Negeri Pembina Bangkalan is 73%, which falls under the category of "moderately effective." The findings of this study contribute to offering an alternative activity to foster creativity in early childhood.

### ✉ Corresponding Author

Address : Bangkalan, Indonesia

Email : [kurlillahanis267@gmail.com](mailto:kurlillahanis267@gmail.com)

## Pendahuluan

Pendidikan membantu manusia berkembang menghadapi perubahan kehidupan dan memberikan kesempatan peserta didik berkembang sesuai potensi. Pendidikan penting bagi setiap individu memulai kehidupan, termasuk pendidikan anak usia dini. Pendidikan harus diberikan kepada anak sejak dalam kandungan karena pertumbuhan dan perkembangan seorang anak sudah di mulai sejak masa prasental. Usia dini merupakan periode awal yang sangat penting mendasari sepanjang dalam perkembangannya menuju dewasa (Azuna & Hasibuan, 2021). Anak usia dini berada pada masa pembentukan awal tumbuh kembangnya. Proses pendidikan harus memperhatikan faktor pertumbuhan anak agar berkembang secara optimal. Kurikulum pendidikan anak usia dini mencakup berbagai aspek perkembangan seperti nilai agama, fisik-motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Pada rentang usia 0-6 tahun perkembangan anak terjadi sangat pesat (Hidayat & Nurlatifah 2023). Perkembangan anak usia dini cepat sehingga perlu disesuaikan dengan kebutuhan individu dan usia anak. Pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan lingkungan dan tingkat kesulitan. Stimulasi kreativitas anak sejak dini penting untuk menghasilkan individu yang berkualitas. Kreativitas anak membantu mereka melihat masalah dari sudut pandang baru dan menghasilkan karya inovatif. Kreativitas anak melibatkan proses mempelajari dan menemukan hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan mereka dan orang lain.

Dalam kehidupan seorang individu, fenomena yang sering terjadi selama ini menunjukkan bahwasanya kreativitas dalam pendidikan dianggap masih sangat rendah. Berdasarkan fakta yang diperoleh bahwa pendidikan dilihat dari segi kualitatif pendidikan di Indonesia belum berhasil membangun karakter bangsa yang cerdas dan kreatif apalagi unggul. Pengertian diatas sejalan dengan pendapat yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa problematika yang menunjukkan bahwasannya masih banyak orang yang kurang mampu menunjukkan karya-karyanya secara konkret atau nyata, kebanyakan dari mereka masih suka meniru hasil karya yang diciptakan oleh orang lain. Dari kurang mampunya untuk menciptakan suatu karya merupakan suatu tanda dari rendahnya kreativitas.

Kreatifitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Hasil dari sebuah kreativitas dapat berupa produk seni, kesastraan, produk ilmiah, atau desain (Adnyawati, N 2014). Anak dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan bermain, menjelajahi lingkungan sekitar, dan berkreasi dengan barang-barang di sekitar. Ada banyak cara yang bisa dilakukan oleh pendidik dan orang tua untuk mengembangkan kreativitas anak, seperti melukis menggunakan teknik blok, menciptakan berbagai bentuk, bermain balok, atau menggunakan bahan alam sekitar. Salah satu kegiatan yang aman dan efektif untuk meningkatkan kreativitas anak adalah teknik *ecoprint*, yaitu menghias kain dengan warna alami dari dedaunan atau bunga. Menurut Irianingsih (2018) *ecoprint* merupakan kegiatan memindahkan bentuk (pola) dedaunan ataupun bunga-bunga keatas permukaan kain secara langsung. Kegiatan ini dilakukan dengan mencetak daun-daun di atas kain polos dengan cara dipukul-pukul untuk menghasilkan warna sesuai motif (pola) unik dan menarik dengan menunjukkan warna-warna alami tanpa menggunakan bahan kimia. *Ecoprint* penting karena mengajarkan anak tentang lingkungan dan melibatkan mereka dalam menciptakan karya tanpa bahan kimia berbahaya. Selain itu, teknik ini ramah lingkungan dan bisa memotivasi anak untuk

mengeksplorasi kreativitas mereka menggunakan bahan alam sekitar seperti dedaunan dan bunga.

Berdasarkan observasi di TK Negeri Pembina Bangkalan, terdapat 33 anak usia 5-6 tahun di kelompok B. Di antaranya, 9 anak memiliki kreativitas yang percaya diri, 14 anak mulai mengembangkan kreativitas namun perlu dukungan, dan 10 anak kesulitan mengembangkan kreativitas tanpa arahan. Faktor-faktor seperti pembelajaran yang didominasi oleh pendidik, penggunaan media monoton, dan minimnya kegiatan di luar kelas menyebabkan kurangnya kemampuan kreativitas. TK Negeri Pembina Bangkalan memiliki lingkungan luas yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang menyenangkan dengan berkesplorasi dan menjelajahi lingkungan dan mengenal benda yang ada di lingkungan sekitar sekolah melalui kegiatan *ecoprint* sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah tersebut.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena terdapat rumusan masalah yang sudah jelas dan dalam penelitian ini menggunakan populasi atau suatu sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. dengan menggunakan metode eksperimen (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pre Experimental Designs (Nondesigns)* dengan jenis *One Group Pretest – Posttest Design*. Penelitian ini berlokasi di TK Negeri Pembina Bangkalan. Populasi dalam penelitian ini yaitu anak berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Bangkalan dengan jumlah seluruh siswa kelompok B dijadikan sampel yaitu dengan jumlah 33 anak pada kelompok B. Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono, 2016).

Selama kegiatan dilakukan, terdapat 4 indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan kreativitas pada anak yaitu, kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi (Yuanda, 2023). Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu terdapat *Pre-test, Treatment* dan *Post-test*. *Pre-test* dan *Post-test* yang dilakukan untuk mengetahui dan membandingkan tingkat kreativitas sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adapun uji analisis yang dilakukan yaitu menggunakan uji prasyarat, berupa uji normalitas, uji *saphiro wilk* uji homogenitas dan uji N-Gain Score untuk melihat seberapa efektif kegiatan *ecoprint* dalam meningkatkan kreativitas anak.

## Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui 3 tahapan yaitu tahap *pre-test* peneliti memilih melakukan beberapa kegiatan dalam melaksanakan *pre-test*. Adapun kegiatan yang dilakukan pada saat *pre-test* yaitu, mengenalkan bentuk daun dan menggambar, menempel, menggunting, menulis, dan mewarnai. *Pre-test* dilakukan selama 3 hari yang dimulai padahari Kamis 30 Mei 2024, hari Senin 03 Juni dan hari Selasa 04 Juni 2024. Pada penelitian ini menggunakan lembar instrument penelitian observasi sebagai alat penilaiannya. Pada tahap *pre-test* pendidik menyiapkan beberapa kegiatan yang sudah dibuat dalam bentuk modul ajar. Kegiatan pada hari pertama *pre-test* meliputi mewarnai gambar gurita menggunakan *cutton but*, membuat kreasi ubur ubur menggunakan kertas dan pita, menempel dan menghitung jumlah tulang ikan. Pada hari kedua kegiatan yang dilakukanyaitu melipat dan menulis kata gurita, mewarnai ikan menggunakan *cutton but*, dan membuat kreasi mahkota kuda laut. Pada hari ketiga kegiatan yang dilakukan yaitu

mewarnai gambar ikan menggunakan tangan, membuat kolase ikan menggunakan kertas lipat

Pemberian treatment dilakukan sebanyak 4 kali, yaitu pada treatment pertama dilakukan pada hari rabu 05 juni 2024 sampai 8 juni 2024. Kegiatan pada hari pertama yaitu mengajak mengeksplorasi lingkungan di kitar sekolah, kemudian memilih bahan alam yang ada disekitar sekolah, setelah mendapatkan bahan alam yang ada disekitar sekolah, pendidik menjelaskan jeni jenis bahan alam tersebut, membuat kreativitas menggunakan bahan alam yang sudah dipilih tersebut. Pada hari kedua kegiatan yang dilakukan meliputi mengenalkan macam macam bentuk daun, kolase menggunakan daun kering, membuat kreasi dengan daun. Pada hari ketiga kegiatan yang dilakukan yaitu membuat karya *ecoprint*. Pertama pendidik menjelaskan tentang kegiatan *ecoprint* kemudian menjelaskan alat dan bahan kegiatan *ecoprint* dan pendidik menjelaskan langkah langkah pembuatan karya *ecoprint*. Pendidik menyiapkan alat bahan yang akan digunakan untuk melakukan *ecoprint*. Anak diminta untuk memilih daun atau bunga yang akan digunakan, anak juga mengambil bahan dan alat seperti palu kayu, tote bag, dan plastic bening dan yang terakhir anak melakukan kegiatan *ecoprint* dengan langkah - langkah yang sudah dijelaskan Adapun kegiatannya yakni menirukan bentuk pola daun, menempelkan daun yang sudah dipilih pada tote bag, kemudian anak mencetak daun dengan cara menumbuk daun menggunakan palu kayu hingga warna daun berpindah ataupun menempel pada tote bag.

Tahap ketiga yaitu *post -test* kegiatan yang dilakukan pada saat *pre-test*. Adapun kegiatan yang dilakukan pada saat *pre-test* yaitu menggambar menempel menggunting, menulis, dan mewarnai. Kegiatan *post -test* pada penelitian ini dilakukan selama 3 hari dimulai pada hari senin 10 Juni 2024 hingga hari rabu 12 Juni 2024. Indikator yang diamati oleh peneliti sesuai dengan indikator yang telah tersusun di dalam instrument penelitian. Pada hari pertama terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan meliputi: menyevutkan macam macam permainan budaya Madura menggambar bebas dengan sedarhana, kolase gambar alat dan permainan budaya Madura, menggunting bentuk secara sederhana. Pada hari kedua kegiatan yang dilakukan yaitu menyebutkan perbedaan permainan, mencocokkan gambar dan nama permainan budaya Madura, meniru tulisan "ayo maen", dan membuat bentuk geometri secara sederhana. Pada hari ketiga kegiatan yaitu melakukan permainan tradisional engngrang batok kelapa. Adapun hasil penelitian *pre-test* dan *post -test* pada table 1.

Tabel 1. Hasil pretest

Kategori		Frekuensi	Persentase
Belum Berkembang	$0 \leq X \leq 1,00$	0	0%
Mulai Berkembang	$1,01 \leq X \leq 2,00$	33	100%
Berkembang Sesuai Harapan	$2,01 \leq X \leq 3,00$	0	0%
Berkembang Sangat Baik	$3,01 \leq X \leq 4,00$	0	0%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil *pre-test* dari keseluruhan indikator yang digunakan untuk penilaian kemampuan kreativitas anak kelompok B berada pada kategori mulai berkembang yaitu 33 anak (100%). Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil *post-test* dari keseluruhan indikator yang digunakan untuk penilaian kemampuan kreativitas anak kelompok B yang memiliki tingkat kategori belum berkembang sebanyak 0 anak (0%), kategori mulai berkembang 0 anak (0%), kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 16 anak (48%) dan kategori berkembang sangat baik sebanyak 17 anak (52%). Maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan *post-test*

kemampuan kreativitas anak berada pada kategori berkembang sangat baik yaitu 17 anak (52%).

Tabel 2. Uji Paired Sample t-test

Kategori	Frekuensi	Persentase
Belum Berkembang	0	0%
Mulai Berkembang	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan	16	48%
Berkembang Sangat Baik	17	52%

### Uji Prasyarat Analisa Data

Uji prasyarat data bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidaknormal. Peneliti menghitung data dengan menggunakan jenis *one group pre-test-post-test design* dengan jumlah sampel 33 anak dengan teknik analisis data menggunakan uji paired sampel t-test dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3. Uji Paired Sample t-test

		Paired Samples Test					T	df	Sig.(2-tailed)
		Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre test - Post test	-14.87879	3.09998	.53964	-15.97799	-13.77958	-27.572	32	.000

Berdasarkan hasil data yang telah didapatkan melalui uji sebagaimana yang tertera pada table 3 maka nilai signifikansi hasil analisis yaitu 0,000 atau  $< 0.005$ , sehingga berdasarkan pedoman pengambilan keputusan maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis kerja/penelitian ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan post test yang telah didapatkan. Berdasarkan hasil analisis kemampuan kreativitas menggunakan kegiatan *ecoprint* pada usia 5-6 tahun dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil penilaian yang didapatkan sebelum dan sesudah dilaksanakannya kegiatan *ecoprint* pada kelompok B Tk Negeri Pembina.

### Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas table 4 dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk* dasar pengambilan keputusan untuk nilai signifikansi jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal sedangkan jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pre-test yang terdapat pada table diatas taraf signifikansi sebesar  $0,64 > 0,05$  maka data berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil post-test taraf signifikansi sebesar  $0,152 > 0,05$  maka data berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Data yang didapatkan pada tabel 5 dapat dilihat bahwa pada uji homogenitas data tersebut bernilai signifikan maka dapat dinyatakan bahwa data kegiatan *ecoprint* untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun tersebut adalah homogeny karena nilai

signifikasinya yang didapatkan 0.05.

Tabel 4. Tabel uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.162	33	.027	.939	33	.064
Posttest	.162	33	.028	.952	33	.152

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5. Tabel uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
DataKreativitas	Based on Mean	1.197	1	64	.278
	Based on Median	.989	1	64	.324
	Based on Median and with adjusted df	.989	1	60.276	.324
	Based on trimmed mean	1.280	1	64	.262

### Uji hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan selisih antara hasil sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) nilai N-Gain Score didapatkan *mean* sebesar 0,7368.6. Dapat dilihat pada tabel 6 apabila hasil N-Gain Score  $0,7 < \text{N-Gain Score} > 0,3$  maka masuk dalam kategori sedang. Nilai N-Gain Score apabila dipresentasikan menjadi 73% masuk dalam kategori “sedang atau cukup efektif”, berdasarkan hasil N-Gain Score dapat disimpulkan bahwa kegiatan *ecoprint* cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Bangkalan.

Tabel 6. Tabel uji hipotesis

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGainScore	33	.48	1.09	.7368	.14382
NGainPersen	33	47.62	109.09	73.6777	14.38238
Valid N (listwise)	33				

### Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang hasil uji t yang telah dilakukan maka nilai signifikansi hasil analisi yaitu sebesar  $0.000 < 0.005$ , maka berdasarkan pedoman pengambilan data keputusan maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis penelitian ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah didapatkan. Berdasarkan hasil perhitungan selisih antara hasil sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) nilai N-Gain Score didapatkan *mean* sebesar 0,7368.6. Nilai N-Gain Score apabila dipresentasikan menjadi 73% masuk dalam kategori “sedang atau cukup efektif”, dengan demikian hasil N-Gain Score dapat disimpulkan bahwa kegiatan *ecoprint* cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Bangkalan. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Fatmawati (2020) yaitu kegiatan *ecoprint* untuk anak usia dini dipusatkan pada proses pembuatan produk dengan tujuan untuk menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak.

Pada hasil penilaian sebelum diberi perlakuan (*pretest*) menunjukkan hasil total nilai yaitu 100% anak masuk dalam kategori mulai berkembang sedangkan setelah di beri perlakuan terjadi peningkatan pada nilai *post test* yaitu tingkat kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 16 anak (48%) dan kategori berkembang sangat baik sebanyak 17 anak (52%). Pada tahap awal pelaksanaan *pretest* peneliti mengajak anak melakukan beberapa kegiatan pembelajaran yaitu mewarnai gambar pada lembar kerja, kreasi menggunakan kertas origami, kolase menggunakan cutton but, melipat dan menulis. Pada tahap ini anak mengikuti kegiatan dengan baik dan adapun anak yang merasa bosan namun tetap mengikuti kegiatan hingga selesai. Hal ini sejalan dengan teori Amabile dalam munandar (2015) yaitu Anak tidak diberi kesempatan untuk menggambar berbagai imajinasinya yang mereka sukai dan selalu guru yang menentukan gambar yang akan di buat.

Pada pertemuan selanjutnya, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan *treatment* dengan kegiatan *ecoprint*, peneliti mengajak anak untuk memulai pembelajaran dengan berdoa bersama kemudian anak mendengarkan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut, sebelum memulai kegiatan peneliti menjelaskan kegiatan *ecoprint* yang akan dilakukan yang dimulai dari pengenalan macam- macam bahan alam yang ada disekitar sekolah, jenis- jenis bentuk daun, menejelaskan alat, bahan dan teknik yang akan dilakukan untuk kegiatan *ecoprint*. Setelah anak dapat memahami kegiatan apa yang akan dilakukan kemudian anak mulai diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan *ecoprint* tersebut dengan memilih jenis daun dan bunga yang akan mereka gunakan untuk membuat pola atau gambar pada tote bag yang akan digunakan untuk kegiatan *ecoprint*. Pada tahap ini dapat dilihat dari hasil *pretest*, *treatment* hingga *posttest* tersebut terdapat 4 indikator yang digunakan untuk mrngukur kemampuan kreativitas anak.

Indikator kelancaran (*fluency of thinking*) Pada indikator kelancaran terjadi peningkatan 85% anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik setelah diberikan *treatment* dengan melihat sejauh mana anak dapat menghasilkan sejumlah besar ide atau gagasan dalam waktu yang singkat sehingga indikator ini mengukur produktivitas kreatif siswa. (Guilford, 2017) juga menyebutkan kelancaran sebagai komponen penting dari kreativitas. Ini mengacu pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat, menunjukkan kelancaran berpikir.

Pada indikator keluwesan (*flexibility*) pada indikator keluwesan juga terjadi peningkatan 18 % anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik setelah diberikan *treatment* terlihat pada saat kegiatan anak mampu menggunakan bahan alam yang ada disekitar sekolah untuk menciptakan karya, dapat menyusun dan menjelaskan berbagai jenis bahan alam untuk menciptakan karya yang diinginkan yang sebelumnya anak hanya bisa meniru contoh yang diberikan oleh pendidik. Indikator ini mengukur sejauh mana anak mampu melihat banyak alternatif yang berbeda dalam menghadapi suatu masalah atau tugas kreatif. bahwa keluwesan mental adalah salah satu dari faktor-faktor inti dalam kreativitas. Ini mengacu pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan berbagai ide atau pemikiran yang berbeda dalam situasi tertentu (Karishma 2019).

Pada indikator keaslian (*originality*) mengalami peningkatan 42% anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik dengan melihat percaya diri untuk menunjukkan bahwa orisinalitas pada dirinya yang mencerminkan kekreatifan dalam menghasilkan sesuatu yang berbeda dan inovatif Amabile dalam (Halpern, 2014). Pada indikator elaborasi ini terdapat peningkatan 88% anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik Pada indikator elaborasi Ini melibatkan kemampuan untuk merinci, menghubungkan ide-ide, dan menjadikannya lebih kaya secara konseptual. Sternberg menganggap

elaborasi sebagai elemen penting dalam proses kreatif. Ini mencerminkan upaya untuk mendalami dan memperkaya ide-ide awal, membuatnya lebih berarti dan relevan (Sternberg, 2017).

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas kegiatan *ecoprint* untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Bangkalan dengan hasil peningkatan penelitian pada indikator kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) sejumlah 28 anak dengan presentase 85% dalam kategori berkembang sangat baik, keluwesan berpikir (*flexibility*) sejumlah 6 anak dengan presentase 18% masuk dalam kategori berkembang sangat baik, keaslian (*originality*) sejumlah 14 anak dengan presentase 42%, dan pada indikator elaborasi (*elaboration*) sejumlah 29 anak dengan presentase 88% juga masuk dalam kategori berkembang sangat baik sehingga skor presentase indikator tertinggi yaitu pada indikator elaborasi dan skor indikator rendah yaitu indikator keluwesan berfikir. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil *pretest* 100% anak masuk pada kategori mulai berkembang (MB) dan hasil *post-test* terdapat 16 anak masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 17 anak masuk dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai keefektivan sebesar 73% termasuk dalam kategori cukup efektif karena kegiatan *ecoprint* dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, menyampaikan ide, imajinasi dan keinginan setiap anak. Melalui kegiatan *ecoprint* ini kegiatan pembelajaran akan terasa lebih menarik bagi anak karena anak dapat mengeksplor lingkungan sekitar sekolah dan memanfaatkan bahan alam yang ada disekitar sekolah sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk digunakan untuk pembelajaran.

## Simpulan

Temuan penelitian menyimpulkan bahwa *ecoprint* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Dimana dari 16 anak yang mencapai perkembangan sesuai harapan dan 17 anak mencapai perkembangan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase tertinggi pada indikator elaborasi sebesar 88%. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan teknik analisis yang digunakan oleh peneliti yakni dengan menggunakan uji N- Gain Score dengan bantuan soft wear 26 pada anak kelompok B yang berjumlah 33 anak di TK Negeri Pembina Bangkalan. Penelitian ini merekomendasikan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang *ecoprint* untuk meningkatkan perkembangan yang lainnya.

## Daftar Pustaka

- Adnyawati, N. D. M. S. (2014). Inovasi Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Tata Graha. *Invotec*, 10(2).
- Azuna, A., & Hasibuan, R. (2021). Pengaruh Peran Orang Tua Sebagai Motivator Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Kecamatan Lamongan. *Early Childhood Education and Development Journal Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret*, 3(1), 13-26.
- Guilford, J. P. (2017). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454.
- Halpern, D. F. (2014). *Thought and Knowledge: An Introduction to Critical Thinking*. Psychology Press.
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137

Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29-40.

Irianingsih. (2018). *Yuk Membuat Ecoprint Motif Kain Dari Daun Dan Bunga*. PT Gramedia Pustaka Utama

Kharishma, Vidya; Ulfa Septiana. 2019. Pelatihan Teknik Ecoprint Untuk Guru PAUD. Seminar Nasional: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat

Sternberg, R. J. (2017). *Wisdom, Intelligence, and Creativity Synthesized*. Cambridge University Press.

Sugiyono, (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabet

Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabet

Yuandana S. (2023). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. (Teori danPraktik*. Bayfa