

EKSPLORASI KREATIVITAS SISWA DALAM SENI *ECOPRINT*: ANTUSIASME DAN PEMAHAMAN *ECOPRINT* TEKNIK *POUNDING* DI KELAS IV SD NEGERI 2 MANYARGADING

M. Khabibun Najib Kurniawan¹, Nur Fajrie², Ika Oktavianti³

¹PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

²PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

³PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

¹khabibunnajib427@gmail.com, ²nur.fajrie@umk.ac.id, ³ika.oktavianti@umk.ac.id

ABSTRACT

This study explores the creativity of fourth grade students of SD Negeri 02 Manyargading in ecoprint art with pounding technique. Ecoprint, as a method of dyeing fabric using natural materials, encourages students' exploration and creative expression. Through a qualitative approach, this study observed the learning process, student interviews, and documentation of the work. The results showed that although initially unfamiliar, students were enthusiastic about experimenting and creating unique motifs. Constraints in technique and material selection did not hinder their creativity. Ecoprint has proven to be an effective method to foster creativity and introduce environmentally friendly art in elementary schools.

Keywords: creativity, ecoprint, pounding technique, fine arts, art learning, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 02 Manyargading dalam seni *ecoprint* dengan teknik *pounding*. *Ecoprint*, sebagai metode pewarnaan kain menggunakan bahan alami, mendorong eksplorasi dan ekspresi kreatif siswa. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini mengamati proses pembelajaran, wawancara siswa, dan dokumentasi hasil karya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun awalnya belum familiar, siswa antusias bereksperimen dan menciptakan motif unik. Kendala dalam teknik dan pemilihan bahan tidak menghambat kreativitas mereka. *Ecoprint* terbukti menjadi metode efektif untuk menumbuhkan kreativitas dan mengenalkan seni ramah lingkungan di sekolah dasar.

Kata kunci: kreativitas, *ecoprint*, teknik *pounding*, seni rupa, pembelajaran seni, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Era globalisasi ini, pendidikan seni memiliki peran penting dalam memberikan kontribusi nyata terhadap

pembelajaran, terutama dalam aspek praktis yang dapat mengembangkan potensi siswa. Pembelajaran seni di tingkat sekolah dasar telah diterapkan

dalam kurikulum sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan dan apresiasi siswa terhadap seni. Namun, sejauh mana kreativitas siswa terbentuk melalui pembelajaran ini masih menjadi pertanyaan, mengingat pendekatan yang digunakan sering kali belum sepenuhnya mendorong eksplorasi dan inovasi dalam berkarya. Seni memungkinkan anak untuk berfantasi, menuangkan ide dan gagasannya ke dalam karya, serta mengekspresikan perasaan mereka, sehingga dapat meningkatkan sensitivitas dan kreativitas (Muhaimin et al., 2021).

Seni merupakan keterampilan dalam menciptakan karya yang memiliki nilai estetika, baik dari segi kehalusan, keindahan, maupun aspek lainnya (Fadhillah & Ibrahim, 2021). Dalam pembelajaran, pendekatan seni memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa dengan mengasah kepekaan indrawi mereka, yang pada akhirnya menjadi modal estetis dalam mendukung pengembangan kreativitas secara optimal.

Seni yang berperan dalam pengembangan kreativitas adalah seni rupa, yang menggunakan bahasa visual untuk mengekspresikan ide dan

imajinasi seseorang (Salam & Muhaemin, 2020). Bahasa rupa terdiri dari berbagai unsur seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, serta prinsip desain seperti kesatuan, ritme, dan keseimbangan (Rohman, Hariyanto & Prasetyo, 2023). Berdasarkan bentuknya, seni rupa terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu dwi matra (dua dimensi) seperti lukisan dan poster (Harsari et al., 2024), serta tri matra (tiga dimensi) seperti patung dan keramik (Susanto, 2020). Selain itu, seni rupa juga diklasifikasikan berdasarkan fungsinya menjadi seni murni, yang menitikberatkan pada nilai estetika, serta seni terapan, yang mengutamakan nilai guna dalam kehidupan sehari-hari (Musa & Hasis, 2021). Melalui pemahaman dan penerapan konsep-konsep seni rupa, siswa dapat lebih leluasa dalam mengeksplorasi kreativitas mereka serta mengembangkan kemampuan artistik secara lebih mendalam.

Salah satu cabang seni rupa yang berkembang adalah seni grafis, yang mencakup teknik cetak tinggi, cetak dalam, dan cetak datar (Illahi & Irwan, 2025). Teknik cetak tinggi menggunakan alat cetak yang menonjol seperti stempel, sedangkan

cetak dalam melibatkan permukaan cekung yang diisi tinta. Sementara itu, cetak datar mencakup metode sablon dan pencetakan fotografi (Isnanto, 2023). Salah satu bentuk seni grafis yang semakin diminati dalam dunia pendidikan adalah *ecoprint*, atau teknik pewarnaan kain menggunakan bahan alami dari tumbuhan seperti daun, bunga, dan batang pohon (Kusumaningtyas & Wahyuningsih, 2021). Teknik *ecoprint* tidak hanya memperkenalkan siswa pada seni cetak tetapi juga mengajarkan mereka tentang pemanfaatan sumber daya alam secara berkelanjutan.

Dalam pendidikan seni budaya, *ecoprint* menjadi metode pembelajaran yang mengintegrasikan seni dan lingkungan. Siswa dapat mengeksplorasi berbagai jenis daun yang tersedia di sekitar mereka untuk menciptakan pola unik pada kain. Proses ini tidak hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga membangun kesadaran lingkungan melalui pemanfaatan sumber daya alam yang ramah lingkungan (Susanti et al., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *ecoprint* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran berbasis *ethnosains* yang membantu

siswa memahami struktur daun secara visual dan praktis (Apriliani, Wardani, Lestari & Subali, 2024). *Ecoprint* secara signifikan dapat membantu pengembangan materi pembelajaran, *ecoprint* dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dari siswa SD (Nawang Sari, 2021). Selain itu, kegiatan ini terbukti meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa melalui eksplorasi motif serta kombinasi warna alami yang dihasilkan dari teknik *pounding* (Fatmala & Hartati, 2020).

Meskipun memiliki potensi besar dalam meningkatkan kreativitas siswa, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Manyargading menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan seni, khususnya *ecoprint*, masih jarang diterapkan di kelas IV. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, kegiatan keterampilan yang memanfaatkan bahan alam belum menjadi bagian dari kurikulum yang diterapkan di sekolah. Selain itu, hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa belum ditemukan hasil karya *ecoprint* yang dihasilkan oleh siswa. Kurangnya kegiatan keterampilan ini berpotensi membatasi pengembangan keterampilan motorik,

keaktivitas, serta pemahaman siswa terhadap seni berbasis lingkungan. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk melibatkan siswa secara aktif dalam praktik seni yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam berkarya.

Berdasarkan hal tersebut, eksplorasi kreativitas terhadap siswa dalam pembuatan karya *ecoprint* melalui teknik *pounding* dilakukan dengan mengkaji antusiasme serta pemahaman siswa terhadap proses pemilihan bahan, motif, dan keunikan hasil karya *ecoprint* yang mereka ciptakan. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran seni budaya yang lebih interaktif dan berbasis lingkungan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif naratif digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2019), metode kualitatif berparadigma kritis, dengan peneliti sebagai instrumen utama dan teknik triangulasi dalam pengumpulan data. Pendekatan naratif bertujuan menyajikan peristiwa secara rinci serta menggambarkan pengalaman

individu melalui biografi, sejarah hidup, sejarah lisan, otoetnografi, dan otobiografi (Waruwu, 2024). Data dianalisis melalui tahapan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2021).

Pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi dan wawancara, selain itu peneliti terlibat langsung dalam praktik *ecoprint* dengan teknik *pounding* bersama siswa. Pendekatan ini memberikan wawasan mendalam tentang interaksi siswa dengan materi, pengembangan ide kreatif, dan hasil karya mereka (Wijayanti et al., 2022). Partisipasi aktif peneliti juga memperkaya data serta mempererat hubungan dengan siswa, memungkinkan pemahaman lebih dalam tentang tantangan dan peluang dalam proses kreatif *ecoprint* (Setiawan et al., 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 02 Maryagading, Jepara, pada Januari–Februari 2025 selama satu bulan. Dengan subjek siswa kelas IV sejumlah 17 siswa, yang mana rata-rata belum pernah membuat keterampilan dari bahan sekitar, sehingga wawasan mereka tentang seni rupa masih terbatas. Melalui pendekatan kualitatif naratif,

penelitian ini menggali kreativitas siswa dalam pembuatan *ecoprint*, ditinjau dari ketertarikan, pemilihan bahan, dan antusiasme mereka. Penelitian diawali dengan observasi, dilanjutkan praktik *ecoprint* dengan teknik *pounding*, lalu diakhiri dengan wawancara. Hasil menunjukkan bahwa kreativitas siswa dipengaruhi oleh antusiasme dan pemahaman mereka terhadap teknik *pounding* dalam *ecoprint*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kreativitas siswa dalam penelitian pembuatan karya *ecoprint* ini sangat beragam, meskipun sebagian besar belum pernah mencoba teknik ini sebelumnya. Ketertarikan dan rasa ingin tahu yang tinggi mendorong mereka untuk mengeksplorasi berbagai pola, warna, dan bahan alami, sehingga menghasilkan karya yang unik dan inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dapat tumbuh melalui pengalaman dan keinginan untuk belajar hal baru. Dalam seni rupa, keterampilan menciptakan atau memodifikasi bentuk sering muncul sejak usia dini karena dorongan rasa ingin tahu. Menurut Pamadhi (2014), keterampilan seni rupa melibatkan

kemampuan menciptakan bentuk baru dan mengubah fungsinya, yang secara alami sering dilakukan oleh anak-anak karena sifat keingintahuan mereka.

Hal ini terlihat dari hasil observasi terhadap siswa mengenai pengalaman mereka dalam membuat karya *ecoprint*. Jawaban yang diberikan pun beragam; ada yang sudah pernah mencoba, sementara yang lain belum, tetapi memiliki keinginan untuk mencobanya. Adapun jawaban siswa telah dirangkum dalam tabel di bawah ini dengan kategori Baik, Cukup, dan Kurang.

**Tabel 1 Hasil Observasi kelas 4
SDN 2 Manyargading**

Nama Siswa	Kategori
ANH ^P , ANYP ^L , AVS ^L , AADS ^P , HS ^L , KA ^L , MH ^L , MPA ^P , VKD ^P	Baik
CAS ^P , EKR ^P , JAO ^L , MRA ^P	Cukup
DNA ^L , JAA ^L , NAA ^L , ZAM ^P	Kurang

Keterangan:

L = Laki-laki

P = Perempuan

Dari tabel diatas, dapat dilihat ada beberapa siswa yang di kategorikan "Baik", "Kurang" dan "Cukup". **Baik**, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap *ecoprint*, memiliki rasa ingin tahu, senang melakukannya, serta memahami prosesnya dengan baik. **Cukup**, sebagian siswa ada yang sudah pernah mencoba membuat *ecoprint* namun kurang tertarik, sementara yang lain belum pernah mencoba tetapi memiliki ketertarikan pada seni atau *ecoprint*. **Kurang**, ada juga siswa yang sejak awal tidak tertarik pada seni, merasa bosan, dan tetap tidak berminat meskipun sudah pernah membuat karya *ecoprint*.

Hal tersebut merujuk pada ketertarikan siswa pada seni yang mana hal tersebut tentunya akan membantu untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran seni. Pendidikan seni memiliki peran esensial dan unik yang tidak dapat digantikan oleh bidang lain. Studi seni berdampak pada peningkatan kreativitas, kemampuan estetis, ekspresi diri, perkembangan kepribadian, serta dapat berfungsi sebagai sarana kesehatan mental (Fajrie et al., 2024).

Kemampuan estetis adalah kemampuan menciptakan nilai keindahan dalam karya seni berdasarkan pengalaman artistik seorang seniman (Wijayanti, 2020). Pendidikan seni memiliki peran penting dalam memfasilitasi anak untuk mengekspresikan pikiran dan jiwa mereka (Purhanudin, 2016).

Memberikan kebebasan berekspresi dapat menumbuhkan kreativitas seni pada anak. Menurut Davis (2012) dalam Hariyani et al. (2021), kreativitas memiliki dua aspek utama: aptitude (berpikir kreatif), yang mencakup kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi; serta non-aptitude (afektif), yang meliputi rasa ingin tahu, imajinasi, tantangan, dan keberanian mengambil risiko.

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan, penelitian ini mengkaji kreativitas siswa kelas IV SD 2 Manyargading dalam membuat karya *ecoprint* dengan teknik *pounding*. Kreativitas seni yang dihasilkan siswa dalam pembelajaran seni sangat dipengaruhi oleh fasilitas yang diberikan, seperti alat dan bahan, lingkungan yang nyaman, serta kebebasan berekspresi.

Hal ini terbukti dalam praktik pembuatan *ecoprint* pada lanjutan

proses penelitian, di mana setelah observasi, siswa langsung diajak berkarya. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi saat menggunakan bahan alami seperti daun dan bunga yang dibawa dari rumah. Dengan alat dan bahan yang telah disiapkan, siswa langsung mempraktikkan teknik *pounding*, yaitu memukul daun atau bunga pada media yang disediakan.



Gambar 1 Proses pembuatan Karya *Ecoprint* oleh Siswa



Gambar 3 Siswa sedang membuat morif

Pembelajaran berbasis praktik



Gambar 2 Siswa sedang melakukan Teknik *Pounding*

meningkatkan minat siswa dalam seni budaya, meski belum dipastikan apakah karya dibuat dengan antusiasme atau sekadar tugas (Isyuniandri et al., 2022). Untuk itu, peneliti menerapkan metode demonstrasi dalam pembuatan *ecoprint*, diikuti praktik individu oleh siswa kelas IV SD. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung (Nahak et al., 2024). Siswa bereksperimen dengan bahan alami seperti daun dan bunga, yang mendorong kreativitas dan pemahaman proses seni (Pramesti & Maharani, 2024). Penelitian lain juga mendukung metode ini, menunjukkan bahwa demonstrasi meningkatkan antusiasme dan keterampilan berkarya siswa (Sari et al., 2025).

Kreativitas merupakan kemampuan mengungkapkan berbagai ide secara mengalir dengan

melihat suatu masalah dari berbagai perspektif serta menghasilkan gagasan yang orisinal dan berbeda dari kebanyakan orang (Hariyani et al., 2021). Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal (Intaniasari et al., 2022). Kemampuan kreatif mencakup aspek mental dan berbagai keterampilan khas manusia yang memungkinkan lahirnya gagasan atau karya yang unik, orisinal, inovatif, efisien, serta tepat guna (Sugiarto, 2019).

Kurangnya variasi dalam pengembangan kreativitas anak dapat menyebabkan kebosanan dan menghambat eksplorasi mereka terhadap benda-benda di sekitarnya (Cahya et al., 2022). Salah satu pendekatan pendidikan lingkungan yang menarik adalah teknik *ecoprinting* (Yasa et al., 2023). *Ecoprinting* yaitu seni cetak alami yang memanfaatkan tumbuhan dan bahan ramah lingkungan untuk menciptakan desain pada kain atau kertas (Asmara, 2020). Oleh karena itu, *ecoprint* menjadi media pembelajaran seni yang tepat untuk mengembangkan dan mengukur kreativitas siswa. Selain mudah

dilakukan, teknik ini juga ramah lingkungan.

Program *Ecoprint* bertujuan mengenalkan konsep daur ulang, meningkatkan kreativitas, dan melatih motorik halus melalui seni dengan bahan alami (Indra et al., 2025). Prosesnya dimulai dengan menyiapkan alat dan bahan, seperti palu kayu, totebag atau tas kanvas, plastik gula atau mika, serta daun dan bunga. Daun dan bunga diletakkan di dalam media yang telah dibalik dan dilapisi plastik, lalu ditekan menggunakan palu untuk mentransfer motif alami. Teknik memukul tersebut juga disebut teknik *pounding*, Teknik *pounding* adalah mencetak motif daun atau bunga pada kain dengan memukulnya menggunakan palu. Daun diletakkan di atas kain, ditutup plastik, lalu dipukul untuk mengekstrak pigmen warna (Octariza & Mutmainah, 2021). Sampai ke tahap yang terakhir adalah pengeringan hingga hasil *ecoprint* siap digunakan.

Dari praktik yang telah dilakukan, peneliti menemukan keragaman kreativitas siswa, mulai dari bentuk yang rapi, unik, hingga abstrak. Dalam prosesnya, banyak siswa masih merasa takut dan ragu. Meskipun pada observasi awal ada

siswa yang belum pernah membuat karya *ecoprint* tetapi antusias mencobanya, saat praktik mereka justru merasa ragu dan malu jika hasilnya kurang memuaskan. Seperti siswa HS^L, yang berdasarkan observasi masuk kategori “Baik” dalam ketertarikan seni, namun kurang percaya diri saat melihat hasil karyanya dan merasa ragu serta bingung dalam menerapkan teknik *pounding* dengan benar



Gambar 4 Hasil Karya Siswa (HS^L)

Siswa lain, EKR^P, yang dikategorikan “Cukup” dalam ketertarikan seni, justru menunjukkan hasil karya yang rapi dan cukup baik. Meskipun sejak awal observasi kurang tertarik pada seni seperti menggambar dan melukis, siswa ini menunjukkan antusiasme berbeda saat diperkenalkan dengan hal baru seperti *ecoprint*. Rasa penasaran dan keingintahuan yang besar terlihat dari

hasil karyanya yang memuaskan. Rasa penasaran adalah bahan bakar kreativitas, memicu pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada penemuan-penemuan baru dan solusi-solusi yang belum terpikirkan sebelumnya (Kashy et al., 2018).



Gambar 5 Hasil Karya Siswa (EKR^P)

Berbeda dengan siswa satu ini siswa yang dengan percaya diri membuat karya *ecoprint*, meskipun tidak sepenuhnya sesuai dengan teknik yang benar, tetapi tetap menuangkan imajinasinya. Siswa JAA^L, yang termasuk kategori “Kurang” dalam ketertarikan seni dan lebih menyukai sepak bola, justru menunjukkan hasil yang cukup baik. Kreativitasnya muncul secara spontan, mencerminkan kebebasan khas anak seusianya



Gambar 6 Hasil Karya Siswa (JAA^L)

Kreativitas anak perlu didorong agar mereka dapat mengekspresikan ide dan imajinasi secara optimal (Kurniawan et al., 2024). Namun, pembelajaran seni masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan media, kurangnya pemahaman tentang teknik *ecoprint*, serta minimnya eksplorasi bahan alami di lingkungan sekitar (Patinaya et al., 2024). Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah pembelajaran seni rupa melalui pendekatan meniru, yang memungkinkan siswa mempelajari teknik, komposisi, dan elemen visual dari karya yang diamati. Pendekatan ini membantu mereka memahami konsep dasar seni serta mengembangkan keterampilan untuk menciptakan karya yang lebih orisinal (Fajrie, 2023).

Karya seni rupa merupakan hasil kreativitas anak yang dapat dilihat, disentuh, dan dinikmati, baik dalam bentuk dua maupun tiga dimensi. Karya ini bisa berupa gambar, boneka kertas, atau benda lain yang berfungsi sebagai alat bermain (Sarasehan, 2020). Ruang lingkup seni rupa mencakup berbagai bidang seperti lukisan, patung, seni grafis, seni kriya, seni tekstil, seni digital, serta berbagai teknik dan media, termasuk pensil, cat, kayu, kertas, dan kanvas (Purhita, 2022). Kreativitas dalam seni rupa mendorong eksplorasi, pemecahan masalah, dan ekspresi diri, sekaligus mengembangkan identitas artistik serta keterampilan berpikir kritis (Sugiarto, 2019).

Dari praktik *ecoprint* dan beberapa pembahasan diatas, menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki tingkat kreativitas dan respons yang berbeda terhadap pembelajaran seni. Beberapa siswa yang awalnya antusias justru merasa ragu saat praktik, sementara yang kurang tertarik pada seni mampu menunjukkan hasil yang baik ketika diperkenalkan dengan teknik baru. Rasa penasaran terbukti menjadi faktor penting dalam memicu kreativitas dan eksplorasi ide,

sebagaimana terlihat pada siswa yang menunjukkan hasil memuaskan meskipun awalnya kurang berminat. Selain itu, kreativitas tidak selalu bergantung pada keterampilan teknis yang sempurna, tetapi juga pada keberanian, rasa penasaran dan ketertarikan atau antusiasme untuk bereksperimen dan mengekspresikan diri.

Tingkat kreativitas siswa sangat dipengaruhi oleh antusiasme mereka dalam berkarya. Semakin tinggi minat dan keterlibatan, semakin beragam serta inovatif hasil yang dihasilkan. Menurut Amiroh & Pamungkas (2023), kreativitas dalam pembelajaran seni dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa. Siswa yang antusias lebih eksploratif dalam memilih bahan, mencoba teknik baru, dan mengekspresikan ide secara bebas, sedangkan siswa dengan antusiasme rendah cenderung mengikuti pola yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik berperan penting dalam mengembangkan kreativitas individu. Adapun faktor instrinsik itu adalah berasal dari siswa itu sendiri, yakni antusiasme terhadap seni dan pemahaman terhadap seni.

1. Antusiasme Terhadap *Ecoprint*

Seni merupakan bidang yang terbuka dan fleksibel, memungkinkan anak mengekspresikan diri serta menciptakan makna dalam hidupnya (Sugiarto, 2019). Pendidikan seni tidak hanya berfungsi sebagai sarana kreativitas, tetapi juga berperan dalam pembentukan kebudayaan, pola pikir, dan dinamika sosial masyarakat. Kreativitas dalam pembelajaran seni mendukung proses belajar serta membantu siswa mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan melalui eksplorasi dan pengalaman (Primawati, 2023). Kreativitas dapat tumbuh melalui imajinasi dan refleksi individu maupun melalui interaksi sosial dan pengalaman hidup.

Dalam pendidikan seni, antusiasme siswa menjadi faktor utama dalam mengeksplorasi ide-ide baru dan menghasilkan karya inovatif. Semakin tinggi antusiasme, semakin berkembang kreativitas mereka. Tujuan pendidikan akan lebih efektif tercapai jika siswa memiliki minat dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Rodhiyah et al., 2021). Namun, jika pembelajaran tidak berpusat pada siswa, minat mereka dapat menurun, yang berdampak pada kurangnya eksplorasi dan pengembangan kreativitas (Intaniasari et al., 2022).

Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung eksplorasi menjadi langkah penting dalam meningkatkan antusiasme serta keterlibatan siswa dalam pendidikan seni (Afdhal, 2015). Pendidikan seni berperan dalam mengembangkan kreativitas dan pola pikir siswa. Antusiasme mereka dalam belajar menentukan eksplorasi ide dan inovasi karya. Lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung akan meningkatkan keterlibatan serta kreativitas siswa.

2. Pemahaman Siswa Terhadap *Ecoprint* (Bahan, Motif & Teknik)

Ecoprint merupakan salah satu bentuk seni rupa yang cocok diperkenalkan kepada siswa sekolah dasar karena menggabungkan kreativitas dengan teknik alami. Proses ini memanfaatkan bahan organik seperti daun dan bunga untuk menciptakan pola unik pada kain atau kertas (Rahayu, 2025). Selain sebagai bentuk ekspresi seni, *ecoprint* juga berkontribusi terhadap lingkungan dengan mengurangi penggunaan bahan kimia dalam produksi tekstil (Sheyla, 2021).

Dalam praktiknya, siswa SD 2 Manyargading menerapkan teknik *pounding*, yaitu menempelkan bahan berpigmen ke kain serat alami, lalu memukulnya hingga pigmen keluar. Setelah motif terbentuk, kain difiksasi dengan tawas untuk mengunci warna (Subiyati, 2021). Meskipun ada kendala seperti pemilihan bahan dan penguncian warna yang belum optimal, antusiasme siswa dalam mengeksplorasi teknik ini sangat tinggi. Mereka menunjukkan keberanian dalam berkreasi dan mengekspresikan imajinasi.

Melalui kegiatan *ecoprint*, siswa tidak hanya belajar seni tetapi juga mengasah kreativitas dan keterampilan eksploratif. Dengan bimbingan yang tepat serta lingkungan belajar yang mendukung, kreativitas mereka dapat berkembang secara maksimal, menghasilkan karya unik yang mencerminkan keunikan dalam kreativitas mereka masing-masing individu.

Kreativitas merupakan bagian penting dalam seni rupa, termasuk dalam pendidikan, karena mendukung perkembangan berpikir inovatif dan karakter positif anak (Yayuk Primawati, 2023; Kurniawan et al.,

2024). Namun, pembelajaran SBdP di sekolah dasar masih monoton dengan waktu terbatas, sehingga kurang mendukung eksplorasi dan kreativitas siswa (Fadila et al., 2019). Padahal, keterlibatan dalam seni tidak hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga berdampak positif pada prestasi akademik siswa (Winner & Hetland, 2018; Smith, 2020).

Ecoprint merupakan seni rupa berbasis teknik alami yang memanfaatkan bahan organik seperti daun dan bunga untuk menciptakan motif unik. Selain memiliki nilai estetika, *ecoprint* juga ramah lingkungan. Dalam pembelajaran seni, teknik ini efektif menumbuhkan kreativitas siswa, mendorong eksplorasi bahan alami, serta memacu mereka untuk menghasilkan karya yang mencerminkan imajinasi dan gaya pribadi.

Kreativitas dalam seni tidak hanya bergantung pada bakat tetapi juga pengalaman dan eksplorasi. Semakin antusias siswa dalam berkarya, semakin besar peluang munculnya ide-ide inovatif. Dengan memberikan ruang bereksperimen melalui *ecoprint*, siswa tidak hanya mengasah kreativitas, tetapi juga

menjadi lebih mandiri dan sadar lingkungan.

Dilihat dari faktor utama yang mempengaruhi kreativitas siswa adalah antusiasme dan pemahaman dalam berkarya. Berdasarkan data penelitian, antusiasme terbukti mendukung perkembangan kreativitas dan inovasi, memungkinkan siswa untuk berpikir *out of the box* serta menemukan solusi dari berbagai tantangan. Namun, terdapat beberapa faktor penghambat, seperti rasa ragu dan takut mencoba, yang masih sering dialami oleh anak usia sekolah dasar.

Selain itu, kesulitan dalam memahami konsep atau berpikir kritis juga dapat menghambat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, baik akademik maupun seni. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam membimbing dan menumbuhkan kreativitas siswa. Seorang guru yang kreatif dan inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dan semangat dalam setiap pertemuan.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa eksplorasi kreativitas seni *ecoprint* dengan teknik *pounding* pada

siswa kelas 4 SD 2 Manyargading dipengaruhi oleh antusiasme tinggi terhadap hal baru. Namun, antusiasme tersebut tidak selalu mencerminkan ketertarikan siswa terhadap seni, melainkan lebih pada rasa ingin tahu dan dorongan untuk mencoba. Meskipun hasil karya masih bervariasi dalam teknik dan estetika, proses eksplorasi dan keberanian siswa dalam bereksperimen patut diapresiasi. Kreativitas yang muncul selama proses berkarya menunjukkan bahwa dengan dukungan yang tepat, siswa dapat mengembangkan ide-ide inovatif dan menyalurkan imajinasi, terlepas dari hasil akhir yang dicapai. *Ecoprint* pun menjadi metode yang efektif untuk merangsang kreativitas sekaligus mengenalkan seni ramah lingkungan sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, M. (2015). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar melalui Pendekatan *Reciprocal Teaching*. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 193–200
- Amiroh, A., & Pamungkas, J. (2023). Proses Kreativitas Bentuk Huruf dan Angka Dalam Pembelajaran Seni Lukis. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5687–5697.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5242>
- Apriliani, E. K., Wardani, S., Lestari, W., & Subali, B. (2024). Analisis Media Pembelajaran Ipa *Ecoprint* Pada Materi Bentuk Tulang Daun Tumbuhan Bagi Peserta Didik Jenjang SD Berbasis *Etnosains*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5133-5142.
- Asmara, D. A. (2020). Penerapan teknik *ecoprint* pada dedaunan menjadi produk bernilai jual. *Jurnal Pengabdian Seni* 1(2), 16-26.
- Cahya, P. A., Anggani, A. D., & Marzuqoh, S. A. (2022). Meningkatkan Kreasi Kain Flanel Terhadap Perkembangan Kreativitas Siswa SDN Cikuntul 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang Putri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1349–1358.
<https://doi.org/doi.org/10.31004/jpd.k.v5i1.10950>
- Fadhillah, A. N., & Ibrahim, A. (2021). Peningkatkan Kompetensi Berkarya Relief Melalui Penggunaan Media Tanah Liat. *Ranah Seni: Jurnal Pendidikan Seni, Seni dan Desain*, 15(1), 756-762.
<https://doi.org/10.24036/ranahseni.v15i1.68>
- Fadila, D., Suryana, Y., & Giyartini, R. (2019). Penerapan *Model Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak Tari Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Tari. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 9.

- Fajrie, N., Pratiwi, B. S., Kironoratri, L., & Purbasari, I. (2024). Pengaruh Berkarya Seni Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Estetis Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5, 247–253.
- Fatmala, Y., & Hartati, S. (2020). Pengaruh Membatik *Ecoprint* terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusari*, 4(2), 1143–1155.
- Hariyani, T. I., Fajrie, N., & Roysa, M. (2021). Kreativitas Seni Melalui Metode Collective Painting. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i2.6237>
- Harsari, R. N., Wahidiyat, M. P., Permanasari, D. E., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Mustikadara, I. S., ... & Judijanto, L. (2024). *Dasar-dasar Desain Grafis: Teori dan Panduan Dasar bagi Pemula*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Illahi, A. J., & Irwan, I. (2025). Aktivitas Petani Sayur di Nagari Padang Laweh Dalam Seni Grafis. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu seni, Media dan Desain*, 2(1), 176-192.
- Indra, F., Angga, S., Permana, P., Nursajjiddah, H., & Intan, R. (2025). *Ecoprint* Sebagai Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Lingkungan di SDN Sukamanah Desa Mangunjaya. *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 664–668.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Isnanto, B. A. (2023, Mei 16). 4 Contoh Seni Grafis: Kenali Pengertian, Jenis, dan Kelebihannya. Retrieved from [detikedu.com: https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6723993/4-contoh-seni-grafis-kenali-pengertian-jenis-dan-kelebihannya](https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6723993/4-contoh-seni-grafis-kenali-pengertian-jenis-dan-kelebihannya)
- Isyuniandri, D., Sulianti, A., Bella, S., & Alam, M. (2023). Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi Digital (Whatsapp, Youtube, Tiktok, Instagram) di SMKS Sunan Bonang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2654-2666.
- Kashy, D. A., Sherman, G. D., & Silvia, P. J. (2018). *Curiosity And Creativity: A Review And Framework*. *Perspectives on Psychological Science*, 13(6), 723-741.
- Kurniawan, R. E., Satria, K. A., Na'imah, Putri, S. K., Rialdi, Wilanda, A., Ahmad, F. S., Johni, P. Q., & Rahma, N. (2024). Seminar Nasional Menggali Potensi Diri Membentuk Karakter Anak Yang Kreatif Melalui Proses Pendidikan di Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah Kecamatan Lirik Kabupaten Indragiri Hulu. *Kalandra: Jurnal Pengabdian*

- Kepada Masyarakat*, 03(September), 205–214.
- Kusumaningtyas, I. A., & Wahyuningsih, U. (2021). Analisa Hasil Penelitian Tentang Teknik *Ecoprint* Menggunakan Mordan Tawas, Kapur, Dan Tunjung Pada Serat Alam. *Jurnal Tata Busana*, 10(3), 9–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/42976>
- Muhaimin, M., Fajrie, N., & Setiawan, D. (2021). *Respon Kognitif Anak Dalam Produk Permainan Remitan Desa Mayong Lor Jepara*. 2(5), 149–150. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JLP/article/view/803>
- Musa, L. A. D., & Hasis, P. K. (2021). *Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Penerbit Adab.
- Nahak, K. E. N., Selten, A., Deta, U., Anin, L. E., & Nomleni, A. T. (2024). Analisis Penggunaan Teknik *Ecoprint* untuk Menanamkan Kreativitas Siswa Kelas I pada Pelajaran SBdP di SDI Kuanino 3. 3(5), 4091–4097.
- Nawang Sari, D. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pembuatan *Ecoprint* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Bagian, Bentuk, dan Fungsi Daun Siswa Kelas 4 SDN 1 Ngetal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09(10), 3529–3541. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44075>
- Octariza, S., & Mutmainah, S. (2021). Penerapan *Ecoprint* Menggunakan Teknik *Pounding* Pada Anak Sanggar Alang-Alang, Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 308–317. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Patinaya, F., Erniyanti, D., Farma, J., Fatima, S., & Sukriamala, S. (2024). Pemanfaatan Bahan Alami dalam Pembuatan *Ecoprint* pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kadolomoko. *Termasyhur: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 52–59.
- Pramesti, Y., & Maharani, A. R. (2024). *Pelaksanaan Ecoprint Guna Meningkatkan Kreatifitas Siswa SDN Sidoklumpuk*. 3(1), 377–382.
- Primawati, Y., (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, Vol. 1 No (2), 1–10. <https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs>
- Purhanudin. (2016). Pendidikan Seni dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Waspada*, 2(3), 12–23. <https://ejournal.undaris.ac.id/index.php/waspada/article/view/87>
- Purhita, E. J. (2022). *Desain Seni Rupa Klasik*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1-59.
- Rahayu, M. A., Safika, S., Sa'diyah, S. H., Hariani, M., Mardikaningsih, R., Aliyah, N. D., ... & Safira, M. E. (2025). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Teknik *Ecoprint* Di Desa Balunganyar Kecamatan Lekok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 163-172.

- Rodhiyah, L., Degeng, I. N., & Adi, E. (2021). Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya melalui Multimedia Linier. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 80–89.
<https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080>
- Rohman, M. A. A., Hariyanto, H., & Prasetyo, A. R. (2023). Analisis Visual Desain Cover Album Dosa, Kota, dan Kenangan Band Silampukau. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(5), 667-679.
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sarasehan, Y. (2020). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk. *Jurnal Nanaeke Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(March 2019), 28–36.
- Sari, L. F., Khaiswarya, R. T., & Wijayanto, W. (2025). Karya Seni Rupa Menggambar Dan Mewarnai Sebagai Sarana Meningkatkan Kreativitas Siswa SD 3 Jepang Pakis. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 9(1), 54-62.
- Setiawan, D., Lestari, S., & Hidayat, T. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran *Ecoprint* Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 12(1), 1-10.
- Sheyla. (2021). Penerapan *Ecoprint* Menggunakan Teknik *Pounding* Pada Anak Sanggar Alang-Alang Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 308-317.
- Smith, P. (2020). *The Importance of Student Engagement in Arts Education*. *Arts Education Policy Review*, 121(2), 78-89.
- Subiyati. (2021). Pelatihan Eco-Print Kain Kapas/Cotton Pada Siswa SMK Tekstil Pedan. *Jurnal Abdi Masya*, Vol.1, No.2, p 41-46
- Sugiarto, E. (2019). *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Ke-2)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. I. (2020). *Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur Pusat Oleh-Oleh, Kuliner, Dan Pertunjukan Di Kota Solo* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211.
<https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Wijayanti, A., Sari, R., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Teknik *Pounding* dalam Pembelajaran *Ecoprint* terhadap Kemampuan Kreatif Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 56-65.
- Wijayanti, L. (2020). *Materi Kuliah Estetika Kriya*.
<http://repository.ikj.ac.id/1363/1/M>

ODUL%20Mtk%20Estetika%20Kri
ya.pdf

- Winner, E., & Hetland, L. (2018). The Arts and Academic Achievement: What the Evidence Shows. *Journal of Aesthetic Education*, 52(1), 1-18.
- Yasa, A. D., Kumala, F. N., & Utama, D. M. (2023). Mewujudkan Sekolah Ramah Lingkungan: Program Eco Printing untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 141–147. <https://doi.org/10.56393/jpkm.v3i2.1887>