



Pembelajaran Proyek Berbasis *Ecoprint* dalam menstimulasi kreativitas anak Sekolah Dasar Undar Andir

Ecoprint-Based Project Learning to stimulate the creativity of Undar Andir Elementary School children

Ratu Yustika Rini^{1*}, Imarananda Putri Imran², Erwin Hermawan³, Islahiyah⁴, Satriyah Triyastati⁵, Haorah⁶, Mahfudoh Tunisa⁷, Maya Azzahra⁸, Mova R Sianturi⁹, Rena¹⁰, Diah Adawiyah¹¹, Anisa Arlinda Putri¹², Shinta Damayanti¹³, Yeni Lasmawati¹⁴
¹⁻¹⁴Universitas Bina Bangsa, Indonesia

*Korespondensi penulis: ratuyustika21@gmail.com

Article History:

Received: Juli 25, 2024;

Revised: Agustus 12, 2024;

Accepted: Agustus 28, 2024;

Published: Agustus 31, 2024

Keywords: projects, *ecoprint*, creativity.

Abstract: Utilization of natural resources available in the school environment is very weak. Meanwhile, the key to implementing interesting learning is a teacher and students who are able to have good creativity. These emerging problems prompted the KKM Universitas Bina Bangsa team to carry out Community Service by carrying out *ecoprint*-based project learning activities. The community service method is used by paying attention to the first flow, namely providing understanding, preparing a plan for *ecobricks* project learning activities and small-scale *ecobricks* trials first with the teacher. The next stage is the implementation of *ecobrick* project activities by starting with an apperception about *ecobricks*, then a demonstration of the *ecobrick* project, and finally the teacher invites students to be able to explore with the media available in the school environment and the tools provided by the teacher. The results found were that all students were able to show their creativity in *ecoprint* activities.

Abstrak

Pemanfaatan sumber daya alam yang tersedia dilingkungan sekolah amatlah lemah ditemukan. Sedangkan kunci pelaksanaan pembelajaran yang menarik adalah seorang guru dan siswa yang mampu memiliki kreatifitas yang baik. Permasalahan yang muncul ini menjadikan tim KKM Universitas Bina Bangsa untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*. Metode pengabdian kepada Masyarakat digunakan dengan memperhatikan alur yang pertama ialah memberikan pemahaman, Menyusun rancangan kegiatan pembelajaran proyek *ecoprint* dan uji coba *ecoprint* sekala kecil terlebih dahulu bersama guru. Tahapan selanjutnya ialah pelaksanaan kegiatan proyek *ecoprint* dengan memulainya dari apersepsi tentang *ecoprint*, kemudian demonstrasi proyek *ecoprint*, dan terakhir guru mempersialhkan siswa untuk dapat bereksplorasi dengan media yang tersedia dilingkungan sekolah dan alat yang telah disediakan oleh guru. Hasil yang ditemukan ialah seluruh siswa mampu meperlihatkan kreatifitasnya dalam kegiatan *ecoprint*.

Kata Kunci: proyek, *ecoprint*, kreativitas.

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan sumber daya alam yang tersedia dilingkungan sekolah amatlah lemah ditemukan. Sedangkan kunci pelaksanaan pembelajaran yang menarik adalah seorang guru dan siswa yang mampu memiliki kreatifitas yang baik (Rini, dkk. 2022). berdasarkan pada hasil observasi awal, tim KKM Uniba bersepakat untuk melakukan sebuah pengabdian kepada Masyarakat dengan melaksanakan kegiatan Pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*. Pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah upaya guru dalam mendukung pembelajaran kurikulum 2013. Pembelajaran yang membuat anak lebih aktif untuk mampu menemukan langkah-langkah penyelesaian permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang akan menghasilkan sebuah produk.

Pembelajaran proyek berbasis *ecoprint* tidak lah sulit, Sesuai dengan Namanya, *eco* dari kata ekosistem (alam) dan *print* yang artinya mencetak. Media pembelajaran proyek berbasis *ecoprint* dapat dengan mudah dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar sekolah seperti daun, dan ranting. Memanfaatkan media alam yang tersedia di lingkungan sekolah merupakan contoh kreatif yang dapat guru stimulasikan pada anak dalam kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*. Selain itu para dewan guru SDN Undar Andir masih kesulitan dalam menstimulasi kreatifitas siswa di kelas, siswa cenderung tidak tertarik dengan kegiatan yang unsur seni. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah mengamati suatu objek tertentu, mendiskusikan dengan temanya, membaca buku dari sumber lain yang ada di perpustakaan dan melakukan percobaan sederhana (Sekar et al., 2015).

Pembelajaran proyek berbasis *ecoprint* merupakan sebuah pembelajaran yang dapat memanfaatkan lingkungan dengan mencari daun-daunan yang ada di sekitar sekolah maupun disekitar tempat tinggal anak (Mulyati. 2013). Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar akan memperkaya pengetahuan dan wawasan anak tentang kekayaan dan keargaman alam, sehingga mampu menstimulasi kreativitas anak. Penggunaan bahan-bahan alam dalam proses pembuatan media *ecoprint* mampu menstimulasi anak kreatif (Rahayun. 2022). Mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan model *ecoprint* dapat meningkatkan keterampilan abad 21 (Alam, Ramadhani, & Patmaniar, 2023).

Pemberian stimulasi kreatifitas pada anak dapat dilakukan apabila guru mampu menstimulasinya secara tepat dengan menggunakan media-media pembelajaran yang mudah ditemui anak (Rini, dkk. 2022). Media yang mudah ditemui anak sangat berkaitan dengan media

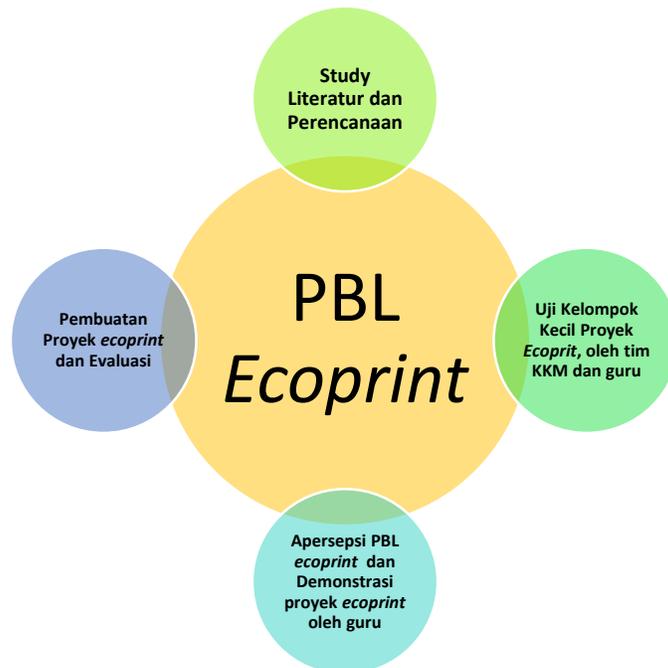
ecoprint, dimana *ecoprint* berbahan dasar daun-daunan dan mengaplikasikannya bisa menggunakan bahan-bahan yang selalu anak temui seperti kain, plastik dan kayu. Kegiatan *ecoprint* juga bisa diimplementasikan bukan hanya di lingkungan sekolah, namun di lingkungan anak sebagai media bermain seraya belajar mengenal banyak warna yang bisa dikeluarkan dari daun-daun yang dijadikan media *ecoprint*. Stimulasi utama dalam memunculkan kreativitas anak dilakukan di lingkungan sekolah. Maka guru menjadi kunci keberhasilan anak dalam memunculkan kreativitasnya (Rini, & Indah. 2023).

Sekolah Dasar Negeri (SDN) undar andir merupakan lembaga pendidikan yang berada disebuah desa undar andir, lingkungan desa undar andir dikelilingi dengan banyaknya Perkebunan dan juga pertanian yang subur. Lingkungan yang kaya akan sumber alam yang mampu di manfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, belum mampu dimaksimalkan dengan baik oleh guru dan Masyarakat. Hal ini menjadi dasar dilaksanakannya pengabdian kepada masyarakat yang dibantu oleh tim KKM Universitas Bina Bangsa, untuk melaksanakan pengenalan pembelajaran berbasis proyek *ecoprint* sebagai upaya guru dalam menstimulasi kreativitas anak SDN Undar-andir. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan mampu memberikan praktik baik dalam pemanfaatan sumber daya alam yang tersedia di lingkungan desa undar andir, sehingga kreatifitas anak mampu distimulasi dengan baik. Model yang sudah dikemukakan oleh tim selaras dengan Model PJBL yang telah dikemukakan oleh (Susanti, Henny, & Marwah. 2021), (1) penyelesaian proyek dilakukan secara mandiri oleh peserta didik; (2) peserta didik, guru, dan stakeholder proyek diajak aktif dan berperan; (3) peserta didik bertanggungjawab pada proyek; (4) keterampilan berpikir kreatif dilatih dalam proyek; (5) pembelajaran yang cukup adaptif.

2. METODE

Metode pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode Proyek Based Learning (PBL), keterlibatan guru SDN Undar andir sangatlah penting, karena selian berupaya menstimulasi kreativitas anak, namun kami berupaya juga untuk memberikan contoh praktik baik untuk guru SDN Undar andir. Sehingga subjek penelitian ini ialah guru SDN Undar Andiri dan juga siswa kelas 5 SDN Undar andir. Pengabdian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri Undar Andir, yang beralamat di Kp Undar Andir Rt01/02, Kecamatan. Kragilan, Kabupaten. Serang, Provinsi Banten. Waktu pelaksanaan pengabdian pada tanggal 8-9 Agustus 2024.

Peran tim KKM 25 Universitas Bina Bangsa ialah sebagai perancang kegiatan Pembelajaran berbasis proyek *ecoprint* dan pelaksana kegiatan Pembelajaran berbasis proyek *Ecoprint*, sedangkan Peran guru dalam pengabdian sebagai perencana dan pendamping pelaksana kegiatan Pembelajaran berbasis proyek *ecoprint*, dan peran siswa dalam pengabdian ini ialah sebagai penerima Tindakan PBL *ecoprint*. Adapun proses perencanaan kegiatan Pembelajaran berbasis proyek *ecoprint* dilaksanakan bersama antara tim KKM 25 Universitas Bina Bangsa dengan Guru kelas. Pelaksanaan kegiatan Pembelajaran berbasis proyek *ecoprint* dilakukan bersama-sama dengan siswa, dimana siswa dilibatkan dalam mencari daun apa yang akan digunakan untuk media Pembelajaran berbasis proyek *ecoprint*, siswa dipersilahkan menentukannya sendiri dengan mencari daun-daun yang ada di lingkungan sekolah. diwaktu yang bersamaan guru mempersiapkan media lainnya seperti kain putih dan kayu. Sedangkan tim KKM 25 Universitas Bina Bangsa mendampingi siswa mencari daun. Untuk mempermudah pembaca melihat proses perencanaan kami sediakan *flowcart* pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek *Ecoprint* dalam menstimualsi kreativitas siswa SDN Undar andir, pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan Pembelajaran Proyek berbasis *Ecoprint* dalam Menstimualsi Kreativifitas Siswa SDN 1 Undar Andir

3. HASIL

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek *ecoprint* di SDN 1 Undar Andir, memperlihatkan bahwa stimulasi kreatifitas siswa mampu terstimulasi dengan kegiatan pembelajaran proyek *ecoprint*. Adapun prasyarat dapat terstimulasinya kreatifitas siswa melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek *ecoprint* memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui guru, sebagai berikut;

a) *Study literatur* dan perencanaan kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*

Tahapan awal pelaksanaan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*. Tim KKM dan Guru melakukan *study literatur* dengan mengumpulkan beberapa buku dan jurnal tentang pelaksanaan *ecoprint*, dan membaca literatur *ecoprint*, serta menentukan tahapan mana yang akan digunakan dalam kegiatan proyek *ecoprint* di kelas. Setelah menentukan tahapan yang akan digunakan tim KKM Uniba dan guru merancang sebuah perencanaan kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*, Adapun perencanaannya sebagai berikut;

- a. Menentukan alat dan bahan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*
- b. Melakukan uji coba mandiri dan menantukan tema yang akan digunakan dalam pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*
- c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) proyek berbasis *ecoprint*
- d. Membagi peran antara tim KKM Uniba dengan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*.
- e. Melakukan seting kelas dengan media pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*.
- f. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*.
- g. Melaksanakan evaluasi hasil kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*.

b) Uji kelompok kecil proyek *ecoprint*

Tahapan kedua pada kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*, dilakukan dengan melakukan uji kelompok kecil *ecoprint* dengan menggunakan media daun papaya dan daun pohon jambu, kain putih, pelastik bening dan kayu, yang dilakukan oleh tim Uniba dan Guru memiliki tujuan sebagai momen untuk guru melatih keterampilannya dalam melakukan proyek *ecoprint*, sebelum mencontohkan kegiatan proyek kepada siswa SDN 1 undar Andir. Selian itu hasil dari uji kelompok kecil proyek *ecoprint* dapat dijadikan sebagai contoh hasil yang diharapkan guru terhadap siswa dalam melakukan proyek *ecoprint*.

c) Apersepsi dan demonstrasi proyek *ecoprint*

Tahapan ketiga telah masuk pada kegiatan awal siswa dalam kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*. Kegiatan apersepsi dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang *ecoprint*, alat dan bahan proyek *ecoprint*, dan tahapan pembuatan produk *ecoprint*. Setelah dilakukan apersepsi dengan menggunakan metode ceramah, kegiatan selanjutnya ialah demonstrasi proyek *ecoprint*, guru memperlihatkan semua alat dan bahan proyek *ecoprint* kemudian mendemonstrasikan cara pengimplikasian semua media dan alat *ecoprint* sampai menjadi sebuah produk *ecoprint*.



Gambar 2. Demonstrasi kegiatan proyek berbasis *ecoprint*

d) Pembuatan proyek berbasis *ecoprint* dan Evaluasi

Tahapan terakhir pada pembelajaran proyek berbasis *ecoprint* dilakukan dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk memilih daun-daun yang berada di lingkungan sekolah dan dijadikan bahan utama dalam kegiatan *ecoprint*. Setelah siswa menemukan daun yang di pilihnya, maka guru mempersilahkan siswa untuk memulai proyek *ecoprint* secara berkelompok dengan memperhatikan beberapa tahapan proyek *ecoprint* yang telah dirancang oleh guru, sebagai berikut: (1) rendamkan kain dengan air tawas, (2) menata pola daun di atas kain; (3) menutup kain yang sudah diletakkan pola daun segar dengan pelastik bening; (4) pukul-pukul plastik bening dengan kayu sampai daun mengeluarkan warna sesuai pola daun; (5) jemur kain yang sudah terpola warna sesuai daun di bawah terik matahari sampai kering. Kegiatan proyek *ecoprint* ini dilakukan selama 2 hari, hari pertama difokuskan ke pembuatan *ecoprint* dan hari ke dua ialah evaluasi produk *ecoprint* yang telah selesai di keringkan. Proses evaluasi ini siswa diberikan waktu untuk pesentasi hasil

produk di depan siswa lainnya. Sehingga proses penilaian hasil produk siswa dapat dilakukan oleh antar siswa maupun guru.



Gambar 3. Pembuatan proyek berbasis *ecoprint*.

4. DISKUSI

Kegiatan proyek *ecoprint* merupakan hal yang baru dilakukan bagi guru dan juga siswa, sehingga sangat menarik perhatian siswa. Kegiatan pembelajaran yang baru sangat diminati oleh kebanyakan siswa temuan ini juga ditemukan dalam penelitian Agung (2021). Pembelajaran proyek berbasis *ecoprint* di SDN Undar Andir memberikan warna baru dalam pemanfaatan sumber daya alam yang berada di lingkungan sekolah. Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan proyek *ecoprint* seluruh siswa sangat antusias dalam menyelesaikan proyek *ecoprint*, dimulai dari mencari daun yang telah dipilih oleh siswa untuk membuat *ecoprint* seperti daun pepaya, daun ketela, daun mangga, daun kakung dan daun Nangka. Daun-daun ini tersedia pada halaman sekolah sehingga mudah ditemukan dan dijadikan media *ecoprint*. Setelah daun-daun dan media *ecoprint* sudah terkumpul, guru menginstruksi siswa untuk mulai melakukan *ecoprint* dengan menggunakan teknik *pounding* yang dilakukan dengan meletakkan daun di atas kain, kemudian memukulnya dengan menggunakan palu kayu. Teknik *pounding* ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Putri & Farikh (2023), Susanti, Henny, & Marwah, (2021). Teknik *pounding* ini memerlukan energi yang cukup besar karena warna alami dari daun akan muncul sesuai dengan pola daun apabila Teknik *pounding* dilakukan dengan benar (Putro, 2016). Walaupun prosesnya cukup membutuhkan tenaga yang cukup ekstra, namun semua kelompok siswa mampu menyelesaikannya dengan baik. Keterampilan siswa dalam menyelesaikan kegiatan proyek *ecoprint* mampu memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Menurut Fisaiame dalam (Galuh dan Sekar, 2023) berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran, keluwesan, keaslian dan mengelaborasi media satu dengan yang lainnya. Kegiatan proyek *ecoprint* ini memperlihatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan baik (Oktavianti, 2021). Hal ini muncul pada saat kegiatan proyek *ecoprint* berlangsung dan terjadi sebuah percakapan antara siswa dalam proses pelaksanaan proyek seperti yang disampaikan salah satu siswa dalam proses pengerjaan *ecoprint* ;

“S : berarti selian daun kita juga bisa menggunakan bahan untuk *ecoprint* ya? Nanti kita coba lagi yu di rumah”.

“J : Hayu, nanti aku bawa bunga kertas yang ada di halaman rumah aku ya”

Percakapan ini muncul disaat siswa melakukan kegiatan *ecoprint* dan siswa terkejut dengan melihat dan memahami bahwa warna daun mampu dijadikan warna alami untuk pewarna kain. Kegiatan proyek berbasis *ecoprint* telah mampu menstimulasi kreatifitas siswa dan bahkan melebihi itu, siswa menjadi tertarik untuk melakukan percobaan *ecoprint* dengan media selain daun di luar kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint*, guru melihat para siswa mampu memunculkan profil kreatifitas siswa. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Fatmawati dan Hartati (2020) yang menyatakan bahwa, kegiatan membuat *ecoprint* berpengaruh dalam meingkatkan kreativitas anak.

5. KESIMPULAN

Pembelajaran Proyek Berbasis *Ecoprint* dalam menstimulasi kreativitas anak Sekolah Dasar Undar Andir dilaksanakan pada dua hari dengan waktu tanggal 8 - 9 Agustus 2024. pelaksanaan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint* dilakukan dengan memperhatikan beberapa tahapan persiapan dan uji coba secara kecil yang dilakukan tim KKM uniba dengan guru SDN Undar Andir. Sampai dimana tim KKM Uniba dan guru sudah berhasil mencoba media dan dapat memperlihatkan hasil *ecoprint* yang akan dilakukan siswa saat kegiatan proyek *ecoprint*. Setelah persiapan dan uji coba secara kecil berlangsung tim KKM Uniba dan guru melakukan kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint* dengan bertujuan untuk mampu menstimulasi kreativitas anak Sekolah Dasar Undar Andir. Dalam proses kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint* semua anak antusias mengikutinya dan mampu menyelesaikannya dengan baik. Bahkan terdapat beberapa siswa berkenan untuk melakukan kegiatan proyek berbasis *ecoprint* di rumah dengan menggunakan media lain selain daun. Dengan melihat antusias dan kreatifitasnya anak muncul

pada saat kegiatan pembelajaran proyek berbasis *ecoprint* maka dapat disimpulkan bahwa siswa SDN Undar Andir mampu memunculkan profil kreatifitasnya dengan melakukan pembelajaran proyek berbasis *Ecoprint*.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada civitas SDN Undar Andir 1 atas kesediaannya menjadi subyek pengabdian kepada masyarakat KKM Universitas Bina Bangsa. Kami ucapkan terimakasih juga kepada LPPM Universitas Bina Bangsa yang telah memberikan kesempatan kepada kami dalam melaksanakan KKM di Desa Undar Andir.

DAFTAR REFERENSI

- Alam, S., Ramadhani, W. P., & Patmaniar, P. (2023). Pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) berbasis STEAM dengan teknik *ecoprint* sebagai perangkat pembelajaran tematik. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 3(1), 20–28.
- Damayanti, H. N. (2022, April). Pengembangan bahan ajar *ecoprint* berbasis TPACK pada pembelajaran matematika materi transformasi di SMAN 1 Klaten. In *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika* (pp. 19–30).
- Fatimah, N., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis perkembangan kognitif anak usia dini ditinjau dari implementasi pembelajaran membuat *ecoprint* di kelompok bermain. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1038–1050.
- Oktavianti, K. (2021). Pengembangan materi pembelajaran *ecoprint* pada pembelajaran seni budaya di kelas XI SMAN 2 Boyolali tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1–15.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19–27.
- Rahayun, G. R. (2022). Efektivitas pemanfaatan *ecoprint* sebagai media pembelajaran IPA tema peduli terhadap makhluk hidup di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8851–8854.
- Rini, R. Y., & Indah, O. D. (2023). Improving children's ability in knowing vocabulary through the experiential learning model approach. *Jurnal Dieksis Id*, 3(1), 23–34.
- Rini, R. Y., Rijkiyah, D., Yuliyanti, S. N., & Oktapiani, E. (2022, October). Pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap skills abad 21 pada anak usia dini. In *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)* (Vol. 2, No. 1, pp. 238–245).

- Suryana, D. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153.
- Susanti, S. M., Henny, H., & Marwah, M. (2021). Inovasi pembelajaran anak usia dini berbasis kearifan lokal melalui kegiatan eco print di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1987–1996.
- Mulyati, S. (2013). Meningkatkan kreativitas pada anak. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 2(02), 124–129.