

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kreativitas Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau membuat sesuatu yang baru. Baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Clarkl (dalam Munandar, 1994), mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Munandar (1999), mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik bisa berupa karya-karya nyata yang relatif berbeda dengan karya yang sudah ada sebelumnya.

Nursisto (1999), mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak untuk berkhayal. Contohnya anak berkhayal merayakan hari kelahirannya, maka anak tersebut dengan tersendirinya terpikirkan ialah roti ulang tahun yang cantik dan hadiah yang banyak.

Csikzentmihalyi (dalam Munandar, 1995), menjelaskan bahwa kreativitas sebagai produk yang berkaitan dengan penemuan sesuatu,

memproduksi sesuatu yang baru, dari pada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan sekaligus mempelajari buku.

Suratno (2005), mengatakan bahwa kreativitas adalah bentuk aktivitas imajinatif yang menghasilkan sesuatu karya yang bersifat asli/original.

Beberapa dari sumber diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran anak usia dini sebaiknya penuh dengan imajinasi dan ide-ide kreatif serta dengan jiwa kreatif. Pada dasarnya manusia merupakan makhluk estetik, makhluk yang mempunyai kemampuan menghayati keindahan dan mempunyai perasaan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk perkembangan otak anak adalah melalui kreativitas. Anak usia dini mempunyai kemampuan menghayati dan merespon berbagai hal yang dialami dengan perasaan dan caranya sendiri sesuai dengan tingkat perkembangan.

Kemampuan tersebut tidak langsung dimiliki anak sebagai kemampuan yang langsung bisa digunakan melainkan dapat diperoleh melalui belajar dan pengaruh lingkungan.

## **2. Ciri-Ciri Kreativitas**

Anak yang kreatif biasanya selalu memiliki keingintahuan yang tinggi, anak memiliki minat yang luas dan sangat menyukai aktivitas yang kreatif serta mempunyai kegemaran tersendiri. Anak dan remaja yang kreatif biasanya mandiri dan memiliki percaya diri. Mereka biasanya lebih berani untuk mengambil risiko tetapi dengan perhitungan dari pada anak-anak

pada umumnya. Contohnya Thomas Edison, ia dapat dikatakan bahwa dalam melakukan percobaan sebanyak lebih dari 200 kali mengalami kegagalan, sebelum ia berhasil dengan penemuan bola lampu yang sangat bermakna bagi seluruh umat manusia. Ia mengungkapkan bahwa “*Genius is 1% inspiration and 99 % perspiration*”.

KBBI (1990), Kreativitas berasal dari kata kreatif yang memiliki arti daya cipta. Makna dari daya cipta itu sendiri yaitu kemampuan untuk menciptakan bersifat mengandung daya cipta, sedangkan kreativitas memiliki arti kemampuan untuk mencipta, daya cipta.

Munandar (1999), menyebutkan ciri-ciri anak kreatif yaitu:

- a. Selalu ingin tahu
- b. Memiliki minat yang luas
- c. Menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif
- d. Berani mengambil risiko dengan perhitungan
- e. Tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat.
- f. Mempunyai daya imajinasi

Sternberg (2006), mengatakan bahwa kreativitas ini membutuhkan kerjasama dari kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan.

Ciri-ciri kreativitas ini dapat dilihat melalui pengamatan terhadap perilaku anak yang berbeda dengan anak pada umumnya. Perbedaan perilaku ini biasanya dapat membuat orang tua menjadi cemas dan orang tua yang belum memahami tentang ciri-ciri anak kreatif biasanya menganggap anak sebagai anak nakal.

Ciri kreatif lainnya, yaitu kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius. Contohnya kecenderungan untuk percaya pada paranormal. Anak yang kreatif lebih sering memiliki pengalaman indra keenam atau kejadian mistik.

Anak yang kreatif bisa juga memiliki sifat tidak kooperatif, egosentris, terlalu asertif, kurang sopan, acuh tak acuh terhadap aturan, keras kepala, emosional, menarik diri dan menolak dominasi atau otoritas guru. Maka dari itu, ciri-ciri tersebut membutuhkan pengertian, kesadaran dalam beberapa kasus membutuhkan koreksi dan pengarahan.

Berdasarkan karakteristik kreativitas anak dalam penelitian ini adalah kreativitas yang menunjukkan kelancaran anak dalam membuat batik *ecoprint* dari bahan alam menjadi karya seni yang menarik dan unik, kreativitas yang dapat menunjukkan keluwesan anak dalam menceritakan hasil bentuk batik *ecoprint*, kreativitas yang dapat menunjukkan keaslian murni dari anak tersebut serta kreativitas anak yang dapat menunjukkan elaborasi atau penjelasan anak mengenai pengembangan ide anak dari hasil membuat batik *ecoprint* dari bahan alam yang telah dibuat oleh anak.

### **3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas**

Kreativitas adalah potensi yang dimiliki oleh setiap orang yang harus dapat dikembangkan. Terdapat faktor-faktor yang mendukung dalam menumbuh kembangkan kreativitas, sebagai berikut:

- a. Faktor internal individu, yaitu: faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas. Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
  - 2) Keterbukaan terhadap pengalaman yaitu: kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidup sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha *defense*, tanpa melakukan dari pengalaman-pengalaman.
  - 3) Evaluasi internal adalah kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan diciptakan seseorang yang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Dengan demikian, individu tidak menutup kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
- b. Faktor eksternal (lingkungan) adalah mempengaruhi kreativitas individu pada lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis.

Rachmawati (2012), mengatakan bahwa untuk mengembangkan kreativitas ada empat faktor pendukung, yaitu:

- 1) Pemberian rangsangan mental pada anak baik dari aspek kognitif, kepribadiannya dan suasana psikologinya. Terutama stimulus atau rangsangan untuk mendukung terciptanya suatu karya yang kreatif.
- 2) Kondisi lingkungan, dengan lingkungan yang kondusif akan lebih memudahkan anak dalam mengakses apapun yang dilihat, didengar serta dimainkan untuk mengembangkan kreativitas.

- 3) Peran guru dalam mengembangkan kreativitas yaitu guru sebagai tokoh yang sangat bermakna di dalam kehidupan anak dan guru juga memiliki peranan sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak.
- 4) Peran orang tua dalam pengembangan kreativitas anak sangat penting, dengan dorongan atau motivasi yang diberikan pada anak sangat berpengaruh besar terhadap pengembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak serta anak merasa bebas untuk berkreasi sesuai keinginannya.

Hurlock (Susanto, 2011), menyebutkan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak, antara lain sebagai berikut:

- 1) Waktu

Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan idea atau gagasan maupun konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original. Contohnya anak-anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Gambarsari sudah mencoba sesuatu yang telah disukai mereka tidak mau dan sulit untuk beralih pada kegiatan lain.

- 2) Kesempatan menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasi. Terkadang anak tidak mau membaur bersama teman-teman karena anak sedang mengerjakan sesuatu yang dapat menarik perhatiannya.

### 3) Dorongan atau motivasi

Anak memerlukan dan memenuhi standar orang dewasa tidak terlepas dari sejauh dari hasil belajar anak. Anak juga sangat memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif. Biasanya orang dewasa dan orang tua menganggap anak kreatif tidak sama dengan anak lain, anak kreatif senang berbuat aneh sehingga membuat khawatir.

### 4) Sarana

Sarana berfungsi untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi dibutuhkan sarana bermain. Untuk dapat menciptakan agar bisa meningkatkan kreativitas anak dibutuhkan untuk dapat menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk anak menyendiri, memberikan dorongan atau motivasi dan penyediaan sarana.

Sarana yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan batik *ecoprint*, sebagai salah satu cara yang tepat untuk peneliti dalam membantu mengembangkan kreativitas anak. Selain itu, dapat dilakukan juga dengan kondisi yang dapat mendukung dan meningkatkan kreativitas anak, antara lain:

- a) Sarana belajar sambil bermain disediakan untuk merangsang mendorong eksperimen dan eksplorasi.
- b) Kemenarikan peneliti dan guru dalam mendidik dan memberi motivasi.
- c) Lingkungan sekolah dan rumah yang teratur, bersih dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas anak.

d) Peran masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan batik *ecoprint* ini dengan menyediakan tempat dan motivasi bagi anaknya.

5) Lingkungan yang Merangsang kreativitas anak

Lingkungan yang bisa untuk merangsang kreativitas anak ada dua lingkungan, yaitu lingkungan rumah dan lingkungan sekolah.

6) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu posesif terhadap anaknya dapat mendorong/ memotivasi anak untuk bisa mandiri dan percaya diri. Karena kedua kualitas tersebut yang sangat mendukung kreativitas.

7) Cara mendidik anak

Mendidik anak ini bisa dilakukan secara pola asuh demokrasi di rumah maupun di sekolah, karena dapat meningkatkan kreativitas tetapi jika dengan cara mendidik anak secara otoriter justru dapat memadamkan mandiri dan percaya diri anak.

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Semakin pengetahuan yang didapatkan semakin luas oleh anak, justru semakin baik pula dasar untuk mencapai hasil anak yang kreatif. Akan menjadi anak yang kreatif, apabila anak memiliki waktu bebas untuk bermain dengan ide serta konsep yang dimiliki anak.

Susanto (2012), menyebutkan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni: ciri-ciri kreativitas yang dapat berhubungan erat dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif (berpikir divergen), yaitu kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan dan keragaman jawaban.

Rogers (1902-1987), menyebutkan tiga kondisi dari pribadi yang kreatif, yaitu:

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman
- b) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang ( *internal locus of evaluation* )
- c) Kemampuan untuk bereksperimen, untuk bermain dengan konsep-konsep.

Dalam mengembangkan kreativitas setiap anak mengalami kesulitan atau hambatan yang dapat merusak dan mematikan kreativitasnya. Hambatan – hambatan itu, yaitu antara lain:

a. Evaluasi

Memberikan evaluasi sewaktu anak sedang asik berkreasi. Namun, dengan adanya evaluasi dapat mengurangi kreativitas anak.

b. Hadiah

Orang lebih percaya bahwa dengan memberi hadiah dapat memperbaiki maupun meningkatkan perilaku. Ternyata dengan memberikan hadiah dapat merusak motivasi maupun mematikan kreativitas. Sudah cukup banyak penelitian membuktikan bahwa jika

perhatian anak berpusat hanya untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan anak untuk melakukan sesuatu, maka dari itu motivasi dan kreativitas anak dapat menurun.

c. Persaingan

Persaingan bisa terjadi bila anak merasa pekerjaannya akan dinilai dengan pekerjaan anak lain bahkan yang terbaik akan mendapat hadiah. Hal ini dapat terjadi di dalam kehidupan sehari-hari dan pastinya akan mematikan kreativitas anak. Contohnya dalam bentuk hadiah, guru lebih membandingkan anak satu dengan anak yang lainnya.

d. Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas anak tidak dapat ditingkatkan dengan secara paksaan, sebagai anak yang memiliki pengalaman yang mengikuti aturan sekolah yang menekankan disiplin dan hafalan semata-mata. Contohnya anak selalu diberi tahu apa saja yang harus dipelajari, bagaimana cara mempelajarinya serta saat ujian harus bisa mengulangi dengan tepat, dengan mendapatkan pengalaman seperti itu anak merasa menyakitkan dan dapat menghilangkan minatnya.

Musbikin (2007), menyebutkan beberapa faktor-faktor yang dapat menghambat kreativitas anak, ialah antara lain:

- 1) Tidak adanya dorongan/ motivasi bereksplorasi
- 2) Jadwal yang terlalu ketat
- 3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga
- 4) Tidak boleh berkhayal

- 5) Orang tua konservatif
- 6) Over Protektif
- 7) Disiplin Otoriter
- 8) Penyediaan alat permainan yang terstruktur.

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak hendaknya yang perlu diperhatikan oleh peneliti dan guru. Selain itu, agar peneliti dan guru dapat memberikan stimulasi yang tepat sehingga kreativitas anak dapat berkembang sangat baik serta peneliti dan guru PAUD dapat meminimalisir kesalahan dalam memberikan stimulasi pada anak.

Faktor penghambat kreativitas yang telah disebutkan diatas, peran guru dan orang tua harus saling mengambil andil penting untuk memperhatikan kreativitas anak. Penghambat kreativitas terjadi karena kurangnya kesempatan untuk anak untuk mengembangkan kreativitas dan eksplorasi, sebab menyesuaikan kreativitasnya sesuai yang dianjurkan oleh guru saja dan tanpa dilatih pembiasaan yang seharusnya dikembangkan untuk memunculkan keterampilan yang dimiliki anak.

#### **4. Metode Pengembangan Kreativitas**

Soefandi dan Pramudya (2009), mengatakan bahwa masa prasekolah ialah masa-masa yang sangat aktif. Oleh karena itu pengembangan kreativitas anak sangat penting untuk sejak dini melalui dengan kegiatan-kegiatan yang memupuk kreativitas pada anak yaitu sebagai berikut:

- a. Menjelajahi atau eksplorasi lingkungan seperti dengan mengenal suara, asosiasi warna dengan perasaan dan asosiasi bentuk dengan perasaan.
- b. Mengembangkan bakat seni alamiah seperti melukis, membatik, menggambar dan berkreasi dengan beraneka ragam bahan.
- c. Bercerita dan bermain drama, seperti bermain boneka, mendongeng dan permainan yang menyenangkan agar anak bisa terangsang imajinasi dan fantasi anak.

Nursisto (1999), mengatakan bahwa untuk mengasah ketajaman daya kreasi dapat dilakukan dengan cara antara lain: aktif berapresiasi, suka merenung, responsive terhadap kejadian sekeliling, suka berinisiatif, mendinamiskan otak, gemar membaca dan menulis.

Untuk memaksimalkan kreativitas pada seseorang dapat dilakukan melalui tindakan nyata. Diibaratkan dengan pisau yang semulanya tumpul ingin ditajamkan, maka pisau tersebut harus diasah terus - menerus.

Romy (2010), mengatakan bahwa beberapa waktu terakhir dikembangkan pendekatan *Beyond Centers and Circles Time* (BCCT) atau Pendekatan Centra dan Lingkaran dalam proses mendidik anak usia dini yang dikenal di dalam Pendidikan TK yaitu pembelajaran area. Pendekatan ini anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif di sentra-sentra pembelajaran yang telah tersedia guna mengembangkan dirinya semaksimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat anak masing-masing.

Pengembangan kreativitas meliputi: Pribadi (*Person*), Pendorong (*Press*), Proses (*Process*) dan Produk (*Product*). Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Maka dari itu, perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Munandar (2009), menjelaskan tentang definisi kreativitas berdasarkan 4P, yaitu pribadi (*person*), yaitu setiap anak adalah pribadi yang unik dan kreativitas yaitu ungkapan/ ekspresi dari keunikan pribadi individu tersebut.

Proses (*process*), dalam kreativitas yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru maupun untuk menemukan hubungan-hubungan baruantara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya sebagai untuk mencari jawaban terhadap suatu masalah, yakni manifestasi dari kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran anak.

Pendorong (*press*), yaitu kreativitas bisa berkembang jika ada “*press*” atau pendorong baik dari dalam dorongan internal, yakni keinginan, motivasi maupun hasrat yang kuat dari diri sendiri untuk berkreasi, adapun dari eksternal, ialah lingkungan yang dapat memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap serta perilaku seorang anak yang kreatif dengan memberikan peluang untuk anak bersibuk diri secara kreatif.

Produk (*product*), yaitu produk-produk kreativitas yang konstruktif yang pasti akan muncul karena produk muncul dari proses interaksi dari keunikan individu disatu pihak dan bahan, kejadian, orang-orang ataupun keadaan hidup faktorlingkungan dilain pihak. Dengan demikian adanya

dorongan internal dan eksternal untuk bersibuk diri secara kreatif maka dari itu, produk-produk kreatif dengan sendirinya dapat muncul. Contohnya sebagai seorang pendidik untuk menghargai produk-produk kreativitas anak dan dapat mengkomunikasikannya kepada yang lain dengan cara memposting atau memamerkan hasil karya anak ke media sosial, dengan cara ini bertujuan untuk menggugah minat anak untuk berkreasi.

Munandar (dalam Depdikbud, 1990), mengatakan bahwa faktor yang diperlukan untuk dipertimbangkan bahwa anak usia dini adalah masa kritis untuk perkembangan kreativitas dan proses intelektual.

Rachmawati dan Kurniati (2005), mengatakan bahwa anak-anak mempunyai potensi besar sebagai jembatan terpeliharanya kreativitas dalam diri manusia. Dengan begitu setiap manusia mempunyai potensi kreativitas masing-masing yang berbeda-beda yaitu setiap tingkatannya dan karakteristik anak.

## **B. Kegiatan Batik *Ecoprint* sebagai media pembelajaran**

### **1. Sejarah Batik Di Indonesia**

Kata batik diambil dari bahasa Jawa, yang memiliki arti amba (tulis) dan nitik (titik). Jadi batik adalah salah satu bentuk dari seni kuno yang andiluhung, menulis dengan lilin. Selain itu membatik ialah menulis diatas kain dengan menggunakan canting dan malam yang ujungnya kecil yang dapat memberikan kesan orang yang sedang menulis titik-titik.

Handoyo (2008), mengatakan bahwa batik ialah bukti dari salah satu peninggalan sejarah budaya bangsa Indonesia yang sudah diakui oleh dunia. Seni batik ini dapat terungkap dari banyak hal antara lain: latar belakang kebudayaan, adat istiadat, kepercayaan, tata kehidupan, sifat, cita rasa, tingkat keterampilan dan alam lingkungan.

Handoyo (2008), mengatakan bahwa ragam hias batik ialah gambaran yang dapat menyatakan keadaan diri dan lingkungan penciptanya. Apabila ragam hias ini digunakan secara terus-menerus serta menjadi kebiasaan masyarakat, maka dari itu bisa menjadi suatu tradisi. Kebiasaan seperti membuat ragam hias ini sudah dikenal sejak masa adanya pelukisan pada dinding gua, yang terdapat di Pulau Muna, Pulau Kei Kecil, Kalimantan, Sulawesi Selatan, Irian, Pulau Seram dan Sulawesi Tenggara.

Sularso dkk (2009), mengatakan bahwa batik merujuk pada kain dengan corak yang dapat dihasilkan oleh bahan malam (*wax*) yang dapat diaplikasikan ke atas kain sehingga dapat menahan masuknya bahan pewarna (*dye*) atau *wax resist dyeing*.

Van Roojen (2001), menyebutkan bahwa batik klasik bersumber dari arus budaya yang mendasarinya adalah pada Masa Kerajaan Mataram II (1577-1755) di Pulau Jawa. Istilah batik klasik ini merujuk dari ragam hias di Masa Pra-Hindu, Hindu-Jawa Kerajaan Majapahit dan Masa Kesultanan yang berasal dari pengaruh Kerajaan Demak dan Kerajaan Panjangan.

Sejarah batik dominan di Pulau Jawa, mengingat di Pulau ini yang memiliki tingkat kepadatan penduduk yang tinggi sejak dahulu kala

hingga sekarang. Batik awalnya hanya dipakai untuk di lingkungan Keraton saja. Sehingga sekarang sudah menyebar melebarkan sayapnya di luar Keraton, seiring dengan kebutuhan dan perkembangan dari zaman ke zaman, dimana dari kebutuhan individual hingga industrial. Industri batik dalam bentuk yang paling sederhana dapat diperkirakan berkembang sejak pada abad ke-10 di Pulau Jawa. Waktu itu di Jawa sedang banyak mengimpor kain putih (kain mori) ke Negara India.

Sularso (2009), mengatakan bahwa Negara India telah menulis tentang Dwipantara atau Kerajaan Hindu Djawa Dwipa di Pulau Jawa dan Sumatra (200 SM).

Dofa (1996), mengatakan bahwa batik dalam sejarah masyarakat dari Jawa disebut status timbul, sehingga raja-raja di Pulau Jawa pada Zaman dahulu kala memperkenalkan adanya peraturan yang melarang penggunaan corak-corak batik tertentu bagi kalangan umum.

Hardjonagoro (1999), mengatakan bahwa fungsi dari kain batik ialah sebagai alas, selimut khusus dipakai raja, khusus dipakai pengantin, untuk menggendong bayi dan sebagai kain penutup jenazah.

Batik telah mencapai puncak keemasannya di Pulau Jawa pada Masa Kerajaan Mataram I sampai dengan Masa Kerajaan Mataram II yang terpecah menjadi dua yaitu Keraton Surakarta dan Keraton Yogyakarta. Batik Jawa sangat terkenal intricate yang memiliki tingkat kerumitan tinggi dalam hal motif dan pewarnaan. Dalam hal tersebut motif batik Jawa memiliki motif yang kental akan filosofi hidup.

Adanya kreativitas kegiatan batik ini tidak hanya berkuat pada budaya lokal maupun budaya Jawa saja, namun bertemu juga dengan budaya luar seiring berjalan dengan keramaian jalinan perdagangan antar Negara seperti (Cina, India dan Timur Tengah) yang memberi warna tersendiri dalam ragam motif. Popularitas batik mulai meningkat pada akhir abad ke-18 awal abad ke-19. Dengan demikian pula bersamaan dengan munculnya batik cap yang menandai era industrialisasi.

Sejak era industrialisasi dan globalisasi yang dapat memperkenalkan teknik otomatisasi, muncul batik jenis baru yaitu batik printing. Batik ini banyak dapat mempengaruhi arah industri perbatikan, karena prosesnya yang lebih cepat dan harganya lebih murah dibandingkan dengan batik tulis. Dengan munculnya era industrialisasi juga menandai pasang surutnya batik khususnya industri kain batik di Pulau Jawa.

## **2. Sejarah Batik *Ecoprint***

Marisa (2019), mengatakan bahwa membatik yang dapat dikenalkan dan diajarkan untuk anak usia dini yaitu kegiatan membatik yang bersifat sederhana dengan menggunakan bahan yang aman dan sederhana bagi anak. Membatik ini dapat dilakukan dengan menggunakan bahan alam yang ada disekitar anak. Kegiatan membatik yang dilakukan oleh anak usia dini berbeda dengan yang dilakukan oleh orang dewasa.

Rahayu (2010), mengatakan bahwa membatik bagi anak usia dini yaitu mengoleskan perintang. Yang dimaksud dengan mengoleskan perintang yaitu pemberian perintang/ pemberian warna yang dapat

dilakukan anak tidak menggunakan lilin panas, karena dapat berbahaya bagi anak sehingga digunakan media bahan alam dapat berupa daun dan bunga.

Waluyo dkk (2019), mengatakan bahwa teknik membuat *ecoprint* salah satunya dapat menggunakan media tanaman berupa daun dan bunga sebagai bahan dasar untuk pemberian warna dan motif pada kain. *Ecoprint* juga ialah suatu teknik untuk menghias kain dengan memanfaatkan dan menghasilkan warna alami ekstra langsung dari tanaman yang membentuk motif ataupun corak sehingga dapat menghasilkan suatu produk karya yang indah.

Fazruza dan Novita (2018), mengatakan bahwa penggunaan warna alami yang berasal dari tumbuhan daun dan bunga lebih aman dan ramah lingkungan.

Dapat disimpulkan dari beberapa para ahli diatas, bahwa kegiatan membuat *ecoprint* yang dilakukan anak usia dini secara sederhana dapat memberikan kesempatan untuk anak agar dapat mengekspresikan imajinasi dan kreasi serta kreatif dengan menggunakan media yang sangat sederhana yang aman bagi anak sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang bernilai seni yang indah bermutu. Kegiatan membuat *ecoprint* ini dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas seni anak. Selain itu kegiatan membuat *ecoprint* dapat memberikan peluang kepada anak untuk mendesain sendiri corak batik sesuai keinginan anak dengan bentuk dan warna asli dari berbagai jenis daun dan bunga.

Hal ini dapat mendorong anak untuk berimajinasi dan berkreasi dengan bentuk daun dan bunga yang berbeda baik dari segi bentuk, ukuran, ataupun warna sehingga anak usia dini bisa memilih dan mendesain coraknya sendiri. Dengan begitu kegiatan membuat *ecoprint* ini akan menimbulkan rasa percaya diri pada anak dalam menciptakan idea atau gagasan kreatif yang lain.

Kegiatan membuat *ecoprint* ini menggunakan bahan alami yang aman untuk anak dapat dilakukan secara mandiri. Dengan begitu penggunaan bahan alam berupa daun dan bunga aman bagi anak usia dini dibandingkan dengan penggunaan lilin. Daun dan bunga dapat menghasilkan berbagai warna yang dapat memberi variasi pada hasil batik anak.

Kegiatan membuat *ecoprint* dapat juga melatih koordinasi otot dan mata anak ketika untuk memegang, menekan serta mengangkat hasil cetakan di media kain putih polos. Selain itu kegiatan membuat *ecoprint* dapat juga menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

### **3. Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara maupun pengantar. Dalam bahasa Arab, media yaitu: perantara atau pengantar pesan. Media pembelajaran yaitu: komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara ataupun pembawa pesan dari pengirim ke penerima, selain itu media merupakan semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi.

Media pembelajaran dilihat dari pengertian ialah komunikasi dalam proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga merupakan proses komunikasi. Media pembelajaran sangat penting sebagai materi penting yang akan disampaikan kepada siswa.

Helmiwati (2019), mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bertujuan agar membangkitkan keinginan minat belajar yang baru, dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar dan memberikan rangsangan untuk kegiatan belajar.

Daryanto (2011), mengatakan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian anak, minat belajar, pikiran anak serta perasaan anak dalam kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan belajar.

Syukur dan Fallo (2019), mengatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih dengan mudah diterima serta dapat menjadikan anak lebih termotivasi dan aktif belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat dan bahan yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Dalam kegiatan interaksi antar anak dengan lingkungan. Manfaat media diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan proses

pembelajaran. Kemp dan Dayton, kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar.
- b. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- c. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- d. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- e. Waktu pembelajaran dapat diperpendek.
- f. Peranan guru kearah yang positif.
- g. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun.
- h. Sikap positif anak didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Adapun fungsi dari media pembelajaran, antara lain yaitu:

- a. Minat atau tindakan.
- b. Menyajikan informasi.
- c. Memberikan intruksi untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang pada anak atau pendengar untuk bertindak.

Bahan alami merupakan bahan yang diperoleh dari alam sekitar baik yang memiliki karakteristik keras maupun lunak yang dapat diolah menjadi berbagai macam produk. Media bahan alam dapat digunakan sebagai proses pembelajaran. Alam telah menyediakan berbagai bahan

yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media proses pembelajaran. Jenis bahan yang tersedia dari alam yaitu antara lain: air, tanah, pasir, batu-batuan, kayu, tumbuh-tumbuhan dan lain-lain..

Oktaria(2017), mengatakan bahwa berbagai macam jenis bahan alami yang digunakan antara lain: bambu, batu-batuan, ranting, kayu, pelepah, biji-bijian serta daun.

Nugroho (2017), mengartikan bahwa bahan alam sebagai bahan-bahan yang bersumber dari alam (*natural resource*) seperti hasil pertanian, hasil perikanan, hasil hutan, hasil tambang ataupun bahan mineral. Bahan alami terdiri dari bahan keras dan bahan lunak alami. Contoh dari bahan keras yaitu: kayu, batu, logam, dan lainnya.. Contoh bahan lunak yaitu: tanah liat, kulit, daun, bunga dan lainnya.

Oktaria (2017), mengatakan bahwa untuk penggunaan media bahan alam dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, antara lain: aspek perkembangan kognitif, kreativitas atau seni anak dan motorik halus.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bahan alam bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang mudah didapat dilingkungan alam sekitar sehingga dengan menggunakan media bahan alam anak dengan mudahnya menyerap pengetahuan dan dapat membantu mengembangkan pola pikir anak. Selain itu juga media bahan alam harganya ekonomis dan mudah didapatkan.

#### 4. Kegiatan Batik *Ecoprint*

Kegiatan membatik menyenangkan bagi anak karena memberikan anak kebebasan untuk menyalurkan ide dan gagasannya tanpa batasan. Batik sebagai warisan budaya sebaiknya dikenalkan sejak usia dini sebagai upaya menjaga warisan turun temurun agar tidak punah.

Winarsih (2019), mengatakan bahwa kegiatan membatik pada pembelajaran anak usia dini memiliki keterkaitan dengan beberapa bidang ilmu lain seperti: pendidikan, seni, budaya, psikologi, dan sosiologi. Membatik tidak hanya bermanfaat di bidang pendidikan namun juga di bidang ilmu lainnya.

Ningsih dan Mayar (2019), menyebutkan bahwa pembelajaran membatik merupakan pembelajaran seni yang bermanfaat dan mengandung nilai estetik, terampil, kreatif dan tekun yang akan bermanfaat bila diaplikasikan pada kegiatan seni. Pembelajaran membatik mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama perkembangan kreativitas anak.

Penggunaan bahan alam dalam kegiatan membatik sangat aman digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Membatik dengan menggunakan bahan alam dikenal dengan teknik *ecoprint*.

Fazruza dan Novita (2018), mengatakan bahwa penggunaan *Ecoprint* warna alami lebih aman dan ramah lingkungan karena penggunaan zat warna sintetis berbahan kimia akan dampak negatif bagi lingkungan seperti pencemaran tanah, air, dan udara. Selain aman untuk anak, penggunaan *Ecoprint* dalam membatik merupakan zat yang aman

bagi lingkungan sekitar atau ramah lingkungan. Kegiatan membatik yang dikenalkan pada anak usia dini merupakan kegiatan membatik yang sederhana yang memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan imajinasi dan kreasi anak dengan menggunakan media yang sederhana dan yang aman bagi anak sehingga menghasilkan suatu karya yang bernilai seni.

Kegiatan membatik dapat mengembangkan aspek kreativitas seni anak salah satunya dengan kegiatan membatik *ecoprint*. Kegiatan *ecoprint* yang memberikan anak peluang dalam mendesain sendiri corak batik menggunakan bentuk dan warna asli dari berbagai daun dan bunga.

Hal tersebut akan mendorong anak berimajinasi dan berkreasi karena bentuk daun dan bunga selalu berbeda baik dari segi bentuk, ukuran maupun warna sehingga anak bisa memilih dan mendesain sendiri coraknya. Kegiatan tersebut perlahan akan menimbulkan rasa percaya diri anak dalam menciptakan ide/gagasan kreatif lainnya. Selain itu kegiatan *ecoprint* menggunakan bahan alam sangat aman sehingga anak bisa melakukan kegiatan tersebut secara mandiri.

Penggunaan bahan alam seperti daun dan bunga sangat aman bagi anak dibandingkan penggunaan lilin. Kegiatan membatik *ecoprint* akan memberikan anak kesempatan anak mengekspresikan imajinasinya dengan menempelkan berbagai daun dan bunga pada media kain putih polos membentuk corak indah menjadi suatu karya. Daun dan bunga yang memiliki berbagai warna yang beragam akan memberikan variasi pada hasil batik anak. Selain itu kegiatan membatik juga melatih koordinasi otot

dan mata anak ketika memegang, menekan dan mengangkat hasil cetakan di media kain putih polos.

Kegiatan batik *ecoprint* dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak dan batik *ecoprint* juga sangat tergantung pada ketersediaan bahan alam yang digunakan sebagai bahan utama batik *ecoprint*. Bahan baku utama batik *ecoprint* adalah berbagai jenis daun-daunan, seperti daun jambu, daun mangga, daun jati, daun mahoni, daun jarak, daun ketapang, daun jenitri, daun mihong, daun katu, daun pepaya dan lainnya untuk dijadikan motif di atas kain. Daun yang saya gunakan untuk membuat batik *ecoprint* yaitu: daun mihong, daun pepaya dan daun katu.

Cara-cara yang dapat dilakukan antara lain, yaitu:

- a. Alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu:
  - 1) kain putih polos
  - 2) daun yang masih hijau ( daun pepaya, daun mihong dan daun katu)
  - 3) air secukupnya
  - 4) nampan kecil untuk tempat menyimpan daun
  - 5) alat pemukul seperti batu dan panci dandang untuk merebus batik *ecoprint*
  
- b. proses pembuatan batik *ecoprint*, antara lain:
  - 1) Pembuatan batik *ecoprint*, seperti nampan, plastik, macam-macam jenis daun, cairan tunjung atau pewarna alam yang dihasilkan oleh daun dan kain polos untuk meletakkan daun.

- 2) Penataan daun di atas kain putih polos yang dilapisi plastik. Objek yang akan digunakan adalah daun pepaya, mihong dan katu. Daun yang akan digunakan dipilih yang masih hijau atau muda supaya bisa mengeluarkan warna.
- 3) Kain yang sudah diberi daun lalu dilipat menjadi dua bagian sama besar kemudian dilapisi plastik lalu digulung menggunakan tali rafia (proses pencetakan).
- 4) Memasukkan gulungan kain ke dalam panci dandang
- 5) Apabila gulungan kain sudah diikat menggunakan tali rafia dengan merata dan ketat, kemudian dimasukkan ke dalam panci dandang yang sudah ada air mendidih untuk ditanak atau direbus. Proses tersebut membutuhkan waktu 30 menit atau 1 jam (proses pengukusan).
- 6) Pelepasan tali rafia
- 7) Setelah 30 menit atau 1 jam menunggu ditanak atau direbus, kemudiangulungan batik *ecoprint* diambil atau dari dalam panci dandang dan dilepas tali rafia dari gulungan kain tersebut. Setelah semua tali rafia dilepas dari gulungan kain, maka kain digelar dan anak diminta untuk melepas daun-daun dari kain.
- 8) Pelepasan daun dari kain
- 9) Setelah semua daun sudah terlepas dari kain, maka kain tersebut sudah bermotif daun dengan warna yang beraneka ragam tergantung jenis daun yang tercetak. Setelah dilakukan pelepasan daun dari kain, kain batik *ecoprint* ini dijemur di bawah terik sinar matahari.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan batik *ecoprint* ini dapat dilakukan dengan cara sederhana, alat dan bahan mudah didapatkan, menarik dan dapat dilakukan oleh anak usia dini.

## **C. Pedoman Penilaian dan Kriteria / Indikator Hasil Belajar**

### **1 Pedoman Penilaian**

Penilaian ialah proses pengukuran terhadap hasil dari kegiatan belajar anak. Penilaian pada kegiatan pembelajaran di TK atau PAUD dapat menggunakan pendekatan otentik. Penilaian otentik ini adalah proses dan hasil belajar anak untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap yaitu spiritual dan sosial, pengetahuan serta keterampilan berdasarkan dari fakta yang sesungguhnya.

Penilaian ini dapat dilakukan secara sistematis, teratur, berkelanjutan, menyeluruh yang isinya mencakup pertumbuhan dan perkembangan anak yang telah dicapai selama dalam kurun waktu tertentu.

Asmawati (2014), mengatakan bahwa penilaian ialah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berskala, menyeluruh serta berkesinambungan proses dan hasil pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Depdiknas (2010), mengatakan bahwa pedoman penilaian dapat menggunakan lambang tanda bintang, maka maksud dari lambang bintang tersebut yaitu apabila anak dapat memenuhi semua kriteria yang diberi nilai tanda bintang (\*\*\*\*) yang artinya berkembang sangat baik/ optimal

(BSB), tanda bintang (\*\*\*) yang artinya berkembang sesuai harapan(BSH), tanda bintang (\*\*) yang artinya mulai berkembang (MB) dan tanda bintang (\*) yang artinya belum berkembang (BB).

Penggunaan tanda bintang ialah simbol untuk menunjukkan tingkat pencapaian perkembangan siswa dan hanya menjadi catatan guru. Kemudian hasil catatan penilaian yang ada dalam RKH dirangkum dan dipindahkan ke dalam bulanan pencapaian perkembangan siswa berupa narasi singkat.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Anak Usia Dini, penilaian yaitu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak yang mencakup antara lain, yaitu:

- a. Teknik penilaian
- b. Lingkup
- c. Proses
- d. Pengelolaan hasil
- e. Tindak Lanjut

Sudjana (2009), menyebutkan bahwa ditinjau dari sudut bahasa penilaian diartikan sebagai proses penentuan nilai suatu objek. Agar dapat menentukan suatu nilai atau harga diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Contohnya untuk mengatakan baik, buruk, kurang, diperlukan adanya ketentuan ataupun ukuran yang jelas bagaimana yang baik, yang sedang maupun apa yang kurang. Ukuran tersebut itulah yang disebut kriteria.

Hal ini dapat mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil siswa. Selain itu, hasil dari belajar siswa pada hakekatnya ialah perubahan tingkah laku seperti yang telah dijelaskan di muka. Tingkah laku ini mencakup sebagai hasil belajar dalam arti luas yaitu bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

Cara pencatatan hasil penilaian berdasarkan pedoman penilaian Kemendiknas Direktorat Pembinaan TK (2010), yaitu:

- a. BB (Belum Berkembang) belum sesuai dengan indikator: anak belum bisa melaksanakan tugas dari guru bahkan selalu dibantu oleh guru, maka pada kolom penilaian anak dicantumkan nama anak dan diberi tanda satu bintang (\*).
- b. MB (Mulai Berkembang) mulai sesuai dengan indikator yang diharapkan : anak mulai mau melaksanakan tugas meskipun masih sering dibantu oleh guru. Maka pada kolom penilaian anak dicantumkan nama anak dan diberi tanda dua bintang (\*\*).
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan): anak sudah sesuai dengan indikator yang diharapkan dalam RKH. Maka pada kolom penilaian anak dicantumkan nama anak dan diberi tanda tiga bintang (\*\*\*).
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik): anak melebihi atau melampaui indikator yang diharapkan dalam RHK dan RPPH. Maka pada kolom penilaian anak dicantumkan nama anak dan diberi tanda empat bintang (\*\*\*\*).

Dapat diambil kesimpulan bahwa inti dari penilaian yaitu proses memberikan atau menentukan nilai untuk objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu.

## 2 Indikator Hasil Belajar

Mulyasa (2007), mengatakan bahwa indikator ialah perilaku yang dapat diukur atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian dalam mata pelajaran. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan pada komponen indikator, yaitu:

- a. Indikator adalah penjabaran dari kompetensi dasar (KD) yang dapat menunjukkan tanda-tanda, perbuatan maupun respon yang dilakukan maupun ditampilkan oleh peserta didik.
- b. Indikator dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik pendidikan, potensi daerah dan peserta didik.
- c. Rumusan Indikator menggunakan kerja operasional yang terukur atau dapat diobservasi.
- d. Indikator dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk menyusun alat penilaian.

Dimiyati dan Mudjiono (1999), mengatakan bahwa hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi siswa dan sisi guru. Dilihat dari sisi guru, yaitu hasil belajar ialah saat anak sudah menyelesaikan pembelajaran, sedangkan dilihat dari sisi siswa, yaitu hasil belajar ialah tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila

dibandingkan sebelum anak belajar. Tingkat perkembangan mental antara lain: perkembangan kognitif, perkembangan afektif dan perkembangan psikomotor.

Munandar (1999), mengatakan bahwa untuk menunjukkan indikator kreativitas dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut: memiliki rasa ingin tahu yang paling mendalam, suka mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan gagasan atau usul terhadap suatu masalah, bebas untuk menyampaikan pendapat, mempunyai rasa keindahan yang dalam sehingga menonjol dalam bidang seni, mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi maupun dari sudut pandang dan mempunyai rasa humor dalam ungkapan gagasan serta penyelesaian masalah.

Sudjana (2009), mendefinisikan bahwa hasil belajar dilihat dari hakekatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian arti yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar ini dapat digunakan oleh guru sebagai ukuran atau kriteria untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Hasil belajar juga merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang dapat dilakukan secara berulang-ulang.

Dapat diambil kesimpulan dari pendapat para ahli di atas, yaitu hasil belajar pada hakekatnya ialah proses perubahan perilaku siswa dalam mendapat bakat pengalaman dan pelatihan, yang dapat diartikan sebagai tujuan dari kegiatan belajar mengajar adalah suatu perubahan tingkah laku

baik yang meliputi pengetahuan, sikap, keterampilan, serta segenap aspek pribadi. Kemudian yang termasuk dengan kegiatan belajar mengajar meliputi antara lain: mengorganisasikan pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar serta termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru dalam pencapaian hasil belajar siswa.

#### **D. Penelitian Relevan**

Penelitian yang dilakukan sebelumnya, dengan obyek penelitian yang relevan dengan penelitian ini, kemudian digunakan sebagai kajian teori. Penelitian tersebut meliputi:

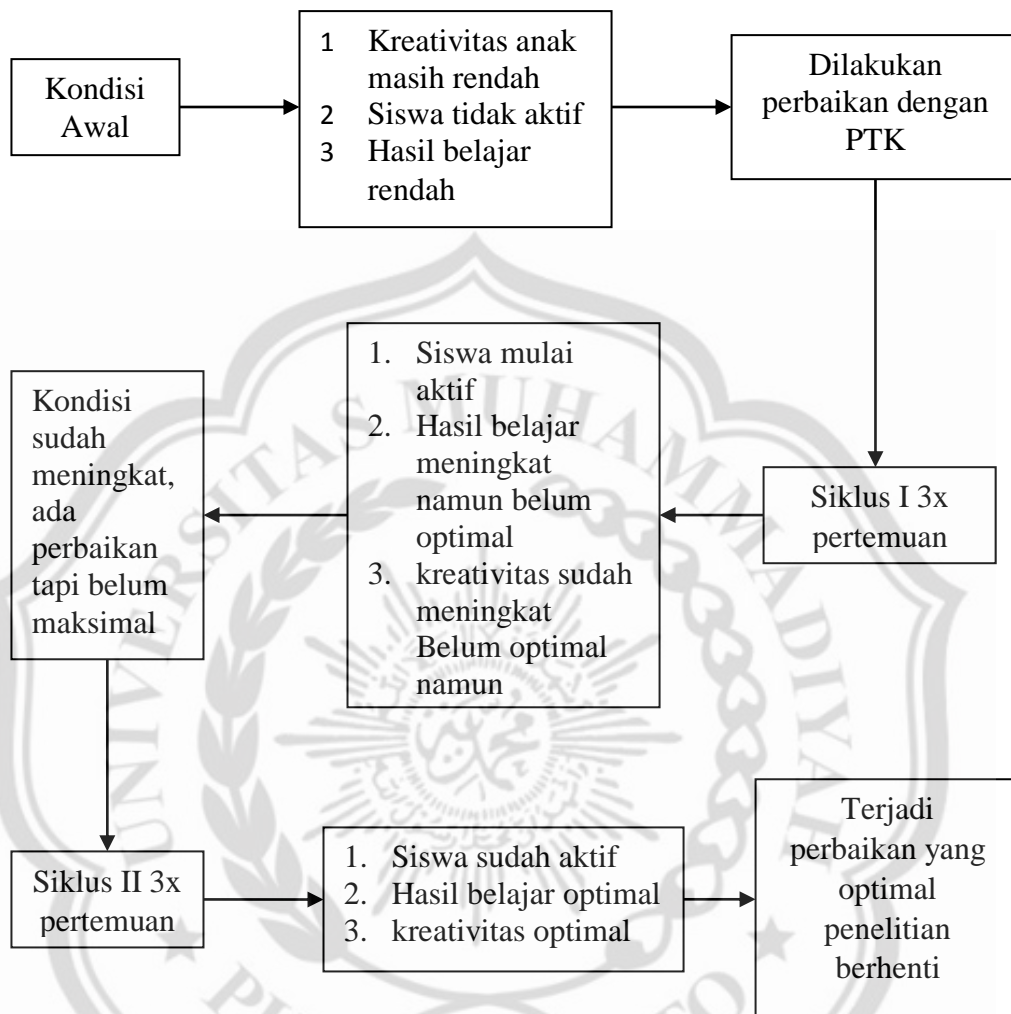
1. Penelitian yang dilakukan oleh Fery Ade Saputro, Mahasiswa Program Magister PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Perkembangan Seni Anak Usia Dini (STPPA Tidak Tercapai)” adalah studi penelitian di TK RA Baiturrohmah, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.
2. Husna, F. 2016, sebagai jurnal dengan judul “Eksplorasi Teknik *Eco Dyeing* dengan Tanaman sebagai “Pewarna Alam”. *In e-Proceedin of Art & Design* (Vol.3, pp.280-293).
3. Pressinawangi, Nisadan Dian Widiawati, tanpatahun, sebagai jurnal dengan judul “Eksplorasi Teknik *Ecoprint* dengan menggunakan Limbah Besi dan Pewarna Alami untuk Produk Fashion”.

## E. Kerangka Berpikir

Sudjana 1997 dalam Zaman (2009), berpendapat bahwa sumber belajar sebagai segala daya yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada seseorang dalam belajar. Di dalam perencanaan sumber belajar yang dapat dilakukan oleh guru ialah dapat memberikan manfaat dan apabila guru dapat menyiapkan serta memilih sumber belajar yang dapat sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan dari pembelajaran yang hendak dicapai oleh anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan batik *ecoprint* akan lebih menarik minat anak untuk meningkatkan kreativitas, karena dengan kegiatan batik *ecoprint* anak senang bisa kreatif dalam membuat motif, serta tanpa rasa bosan dan capek sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi pada kondisi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Gambarsari, Kelompok B Kecamatan Kemangkon, Kabupaten Purbalingga, semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 terlihat bahwa kreativitas anak masih menonton. Siswa terlalu pasif dan kurang adanya kreativitas yang terlihat pada diri anak. Sehingga hasil belajar anak masih rendah, maka dari itu peneliti melakukan perbaikan dengan penelitian tindakan kelas melalui kegiatan batik *ecoprint*.



**Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir siklus I dan Siklus II**

## **F. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah kegiatan batik *ecoprint* dapat meningkatkan kreativitas anak di kelas kelompok B Pada semester ganjil, TK Aisyiyah Bustanul Athfal Gambar Sari, Kecamatan Kemangkon, Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2020/2021.

