

PAPER NAME

document.pdf

AUTHOR

Herlina Herlina

WORD COUNT

4482 Words

CHARACTER COUNT

28288 Characters

PAGE COUNT

7 Pages

FILE SIZE

244.1KB

SUBMISSION DATE

Jun 19, 2023 9:10 PM GMT+8

REPORT DATE

Jun 19, 2023 9:10 PM GMT+8

● 11% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 9% Internet database
- 6% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

● Excluded from Similarity Report

- Submitted Works database
- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 15 words)
- Manually excluded sources



Metode Percobaan Sains Sederhana dengan Kegiatan Ecoprint Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Herlina^{1*}, Nursakina², Herman³, Sitti Nurhidayah Ilyas⁴ 

^{1,2,3,4} Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 24, 2022

Revised June 30, 2022

Accepted October 23, 2022

Available online December 25, 2022

Kata Kunci:

Kreativitas, Percobaan Sains, Ecoprint

Keywords:

Creativity, Science Experiment, Ecoprint



³ This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kreativitas sangat penting bagi kehidupan anak, namun masih ditemukan bahwa 8 dari 12 anak belum berkembang dalam kemampuan kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari anak yang masih terpaku dengan yang dilakukan guru dan temannya, anak belum mampu mengenal tekstur, anak belum mampu membuat berbagai macam bentuk. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan ecoprint terhadap kreatifitas anak usia dini. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperiment Design tipe Nonequivalent Control Grub. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 anak, 6 anak sebagai kelompok eksperimen dan 6 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistic deskriptif dan analisis statistic nonparametrik. Hasil analisis data yaitu terdapat pengaruh metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan ecoprint terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Disimpulkan bahwa metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan ecoprint dapat meningkatkan kreativitas anak. Implikasi penelitian ini yaitu penerapan metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan ecoprint dapat mengembangkan kreativitas anak.

ABSTRACT

Creativity is essential for children's lives, but it is still found that 8 out of 12 children have not developed creativity abilities. It can be seen from the children who are still fixated on what the teacher and friends are doing. The children are not yet able to recognize textures. The children are not able to make various shapes. Therefore this study aims to analyze the application of simple science experiment methods with ecoprint activities to early childhood creativity. The research approach used is quantitative with the type of research Quasi Experiment Design type Nonequivalent Control Group. The sample in this study was 12 children, 6 children as the experimental group and 6 children as the control group. The data collection techniques used were descriptive statistical analysis and nonparametric statistical analysis. The data analysis results in an effect of the simple science experiment method with ecoprint activities on the creativity of children aged 5-6 years. It was concluded that a simple science experiment method with ecoprint activities could increase children's creativity. This research implies that the application of simple science experiment methods with ecoprint activities can develop children's creativity.

1. INTRODUCTION

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu aspek seni kreativitas, Keterampilan berfikir kreatif adalah kemampuan individu menggunakan pikiran untuk menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan-kemungkinan baru dan penemuan baru berdasarkan orisinalitas dalam produksinya (Daud et al., 2012; Fiori et al., 2022; Yulida & Veryawan, 2018). Kreativitas mendorong anak untuk belajar dan bekerja lebih banyak sehingga suatu saat mereka dapat menciptakan hal-hal baru yang melebihi harapan kita. Anak mencoba melakukan suatu pengalaman atau percobaan dari lingkungan sekelilingnya agar anak dapat belajar memahami suatu dampak ataupun sebab yang belum diketahuinya (Amalia et al., 2019; Rahmadani et al., 2019). Perkembangan kreativitas berdampak besar terhadap perkembangan faktor tumbuh kembang anak (Astuti & Aziz, 2019; Rahayu et al., 2021). Jika kreativitas anak tidak berkembang sejak kecil, maka kecerdasan dan kemampuan berbicara anak tidak anak berkembang

*Corresponding author.

E-mail addresses: herlina@unm.ac.id (Herlina)

sebab untuk menciptakan suatu produk membutuhkan banyak bakat kreatif dan membutuhkan kecerdasan yang cukup tinggi. Kreativitas memiliki peranan penting karena kreativitas mampu mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan anak (Mustika & Ain, 2020; Prahesti et al., 2020).

Anak kreatif selalu ingin tahu dan tertarik pada banyak hal, menyukai hobi dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan, anak-anak secara kreatif menunjukkan sikap kemandirian serta kepercayaan diri yang baik (Mardiyah et al., 2021; Miskawati, 2019; Solifah et al., 2020). Permasalahan mendasar sering dijumpai bahwa kreativitas anak yang terhambat dikarenakan keterbatasan lingkungan bermainnya, anak dibatasi untuk melakukan suatu hal baru, kurangnya rasa aman dan sarana prasarana anak dalam belajar dan juga kondisi lingkungan keluarga yang tidak mendukung. Hal ini menyebabkan anak belum mampu mengekspresikan diri, belum mampu menuangkan idenya, belum mampu mengenal berbagai macam tekstur serta belum mampu membuat berbagai macam gambar tanpa bantuan guru. Sedangkan ideal kreativitas anak umur 5-6 tahun yakni kemampuan anak dalam membuat berbagai macam bentuk yang beragam, dapat mengenali dan mencampurkan warna, mampu mengenali bentuk dan mampu membuat karya sendiri (Aisyah, 2017; N. E. Nurjanah, 2020). Pada permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor sehingga kemampuan kreativitas anak tidak berkembang sebagaimana mestinya didalam lingkungannya.

Permasalahan dalam pengembangan kemampuan kreativitas anak disebabkan oleh beberapa faktor dari lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga (Hanifah et al., 2021; Munasti et al., 2021; Novita Eka Nurjanah, 2020). Orang tua atau guru memandang sesuatu hal baru yang dilakukan oleh anak kurang menarik dari pandangan mereka hal inilah yang menyebabkan anak kurang percaya diri dalam melakukan suatu kegiatan. Perilaku seperti ini yang menjadikan kemampuan kreativitas anak dikategorikan belum berkembang. Lingkungan emosional dan fisik yang sesuai perlu diatur, peralatan dan perlengkapan yang perlu disediakan dan guru memiliki sikap yang mendukung kreativitas untuk menumbuhkannya dilingkungan sekolah (Agusriani & Fauziddin, 2021; Patriansah et al., 2021). Pada hakikatnya kreativitas dibutuhkan anak dalam kehidupannya untuk memecahkan suatu hal dan juga menghasilkan karya baru tanpa meniru hasil karya teman atau meminta bantuan dari guru. Observasi awal yang dilakukan di Kelompok B TK IT An-Najaa. Dari observasi yang dilakukan 8 dikategorikan belum berkembang dalam kreativitasnya. Hal ini dilihat dari anak yang masih terpaku dengan yang dilakukan guru dan temannya. Anak belum mampu mengenali tekstur tanpa bantuan guru serta belum mampu dalam membuat berbagai macam bentuk tanpa arahan atau bantuan guru.

Berdasarkan masalah dalam perkembangan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang terjadi. Maka solusi pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan metode percobaan sains sederhana kegiatan *ecoprint* untuk mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun. Percobaan sains sederhana dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperimen sesuai dengan materi yang terapkan. Selain itu percobaan sains salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan seluruh aspek kemampuan dan kreativitas yang dimiliki anak. Pembelajaran anak usia dini dengan mencari dan menemukan, pembelajaran saintifik merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dikembangkan (Mesterjon, et al., 2020; Sari & Fauziyah, 2022). Pengembangan sains harus dimulai sejak anak usia dini, anak usia dini masih dalam masa keemasan. Saat inilah anak memasuki masa sensitive, mereka mulai peka dan melakukan berbagai upaya untuk memaksimalkan potensinya (Dewi et al., 2019; Mesterjon et al., 2020; Wahyuni et al., 2020).

Metode percobaan sains sederhana dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan yang diberikan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Penerapan metode percobaan sains, anak bisa eksklusif berinteraksi menggunakan aktivitas yang diberikan oleh guru, karena itu diperlukan anak yang mampu mengetahui dan memahami konsep-konsep sains atau ilmiah (Y. Mustika & Nurwidaningsih, 2018; Rosnaeni et al., 2018). Sains untuk anak usia dini mempelajari pengetahuan berupa fakta atau gejala dari lingkungan sekitar dan juga bagaimana berbagai pengetahuan tersebut menjadi berguna bagi kehidupan, percobaan sains sederhana akan membantu anak bereksperimen, bereksplorasi, mengamati lingkungan, menyebarkan sifat ilmiah dalam pribadi anak, mengajari mereka memecahkan kasus dan mengalilis lebih banyak tentang hal disekitarnya (Khaeriyah, 2018; Nugraha et al., 2017; Zahro et al., 2019). Sains pada anak usia dini dirancang untuk menginspirasi anak-anak untuk bermain dan menjelajahi lingkungan (Dewi et al., 2019; Wahyuni et al., 2020; Widayati et al., 2021). Melalui eksperimen yang menyenangkan, anak-anak tidak hanya dapat fokus pada hasil akhir dari jawaban yang benar, tetapi juga memperoleh pemahaman yang baik tentang keterampilan dan konsep ilmiah. Dengan melakukan eksperimen dengan anak, anak tidak hanya mempelajari konsep sains sebagai teori tetapi juga mengajukan pertanyaan seperti "apa, kapan, bagaimana" sehingga anak dapat menjawab sendiri melalui percobaan yang anak lakukan.

Kemampuan kreativitas anak dapat berkembang salah satunya dengan metode percobaan sains sederhana kegiatan *ecoprint*. *Ecoprint* adalah salah satu bentuk seni rupa yang memanfaatkan bahan alam

sebagai bahannya (Kharishma & Septiana, 2019; Saraswati & Sulandjari, 2018). Dengan kegiatan *ecoprint* akan mengajak anak untuk mencoba suatu hal yang belum pernah anak lakukan sebelumnya hal ini yang menyebabkan bahwa dengan kegiatan *ecoprint* dikatakan bahwa anak akan mendapatkan pengalaman baru. *Ecoprint* ini menggunakan bahan alam yang tentunya aman untuk digunakan oleh anak serta menarik dalam penerapannya. Pelatihan *ecoprint* PAUD dirancang dengan bermain dengan tanaman sekitar dan menggunakan kain penyerap. Hal ini memungkinkan anak untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang menarik dan mengalami perubahan dalam perkembangannya, terutama kreativitas. Dengan kegiatan *ecoprint* tentu akan menggali seni kreativitas dalam dini anak karena dikonsepsi agar aspek perkembangan anak terutama aspek kreativitas dapat berkembang dengan baik sesuai yang diharapkan.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa bermain sains pada anak akan mengundang dan menumbuhkan kreativitas pada anak (Herak & Lamanepa, 2019; Kharishma & Septiana, 2019). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa lingkungan belajar sains akan berpengaruh terhadap cara berpikir kreatif anak dan imajinasi anak dalam mengaktualisasikan dirinya pada saat kegiatan pembelajaran (Herlina et al., 2018; Wijaya et al., 2014). Dengan melakukan suatu eksperimen sains bersama anak, anak mengenal konsep sains tidak hanya sebatas teori tetapi sekaligus mengajak anak berpikir dengan mengutarakan pertanyaan seperti apa, kapan, siapa, sehingga anak mendapatkan jawabannya sendiri melalui kegiatan eksperimen yang anak lakukan. Percobaan merupakan kegiatan yang memungkinkan terjadinya aktivitas kegiatan anak apakah itu bermain atau aktivitas yang lainnya. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis penerapan metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan *ecoprint* terhadap kreatifitas anak usia dini.

2. METHOD

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan *Desain Quasi Experimental* tipe *Non-Equivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik di Kelompok B TK Islam Terpadu AnNajaa. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 anak didik. Prosedur penelitian yang dilakukan yaitu tahap perencanaan dengan menentukan jumlah sampel, menyusun instrument, melakukan uji validasi, mengurus administrasi izin penelitian, dan tahap pelaksanaan menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses melaksanakan penelitian. Perlakuan kegiatan *ecoprint* yang dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada kriteria sesuai kategori perkembangan kriteri penelitian yang digunakan. Teknik pengumpulan data yang dipilih yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis nonparametric. Kisi-kisi instrument yang digunakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1.Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas

Indikator	Deskriptor
Kemampuan menuangkan ide	1. Mengekspresikan idenya sesuai tema yang ditentukan 2. Menyelesaikan tugasnya membuat karya melalui sesuai tema kegiatan
Kemampuan mengenal tekstur	1. Mengenal tekstur kasar, halus dan lembut. 2. Mengklasifikasikan benda sesuai dengan teksturnya.
Kemampuan membuat berbagai macam bentuk gambar	1. Mengenal berbagai macam bentuk. 2. Membuat gambar dengan bentuk berbeda sesuai tema kegiatan

(Debeturu & Wijayaningsih, 2019).

3. RESULT AND DISCUSSION

Result

Hasil penelitian diperoleh rata-rata skor *pretest* kemampuan kreativitas anak sebelum diterapkan *treatment* pada kelas eksperimen sebesar 17 relatif sama dengan kelas kontrol yaitu 16,5 setelah diterapkan metode percobaan sains sederhana kegiatan *ecoprint* dikelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor *posttest* kemampuan kreativitas menjadi 20,83 lebih tinggi dari kelas kontrol yang menerapkan kegiatan menjiplak yaitu 16,8. Data menggambarkan bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol memberikan pengaruh terhadap skor kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Islam Terpadu An-Najaa, namun dikelas eksperimen mempunyai skor *posttest* yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Skor *posttest* tertinggi dikelas eksperimen dan kontrol sama-sama berada pada interval 24-25, sedangkan skor *posttest* terendah dikelas eksperimen berada pada interval 19-20 (sebanyak 3 orang) lebih tinggi 2 tingkat dari kelas kontrol yaitu 15-16 (sebanyak 2 orang). Data terbanyak (modus) dikelas

eksperimen berada pada interval 19-20 sebanyak 3 orang anak lebih tinggi 1 tingkat dari kelas kontrol yaitu 17-18 (sebanyak 4 orang).

Dari sebaran data juga membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan *ecoprint* terhadap kemampuan kreativitas anak di kelompok B TK Islam Terpadu An-Najaa. Selanjutnya data posttest diuji hipotesis untuk mengetahui pengaruh yang signifikan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *wilcoxon signag rank* asymp. sig 2- tailed karena asumsi dasarnya telah terpenuhi yaitu data berdistribusi tidak normal. Dari uji hipotesis diperoleh nilai asymp sig 2-tailed $0,027 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari metode percobaan sains sederhana kegiatan *ecoprint* terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B TK Islam Terpadu An-Najaa. Setelah melakukan pengujian diatas, ditemukannya bahwa kemampuan kreativitas anak kelompok B TK Islam Terpadu An-Najaa mengalami peningkatan pada jumlah keseluruhan dari pretest ke posttest baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas kontrol yang menggunakan kegiatan menjiplak tidak berpengaruh terhadap kreativitas anak. Kelas eksperimen yang menggunakan metode percobaan sains sederhana kegiatan *ecoprint* memiliki pengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon signed ranks terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas anak yang melakukan kegiatan menjiplak daun dengan anak yang melakukan kegiatan *ecoprint*. dalam hal ini rata-rata hasil skor kreativitas anak yang mengikuti pembelajaran dengan kegiatan *ecoprint* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor kreativitas yang mengikuti pembelajaran kegiatan menjiplak. Hasil uji *Wilcoxon* memperoleh Asym Sig (2-tailed) $0,027 < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan *ecoprint* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam Terpadu An-Najaa. Meningkatnya kreativitas anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 3 anak pada kelompok eksperimen dan tidak terdapat anak pada kelompok kontrol, pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 3 anak pada kelompok eksperimen dan tidak terdapat anak pada kelompok kontrol, tidak terdapat anak dengan kategori Mulai Berkembang (MB) pada kelompok eksperimen dan terdapat 4 anak pada kelompok kontrol, tidak terdapat anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) pada kelompok eksperimen dan terdapat 2 anak pada kelompok kontrol.

Dari hasil penelitian kemampuan kreativitas anak menunjukkan bahwa metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan *ecoprint* sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak, pernyataan ini diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistic deskriptif dan uji statistik nonparametrik hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil kemampuan kreativitas anak yang diberi perlakuan menjiplak memperoleh nilai Asym (2-tailed) $0,157$ adapun hasil perhitungan kemampuan kreativitas anak setelah diberikan perlakuan kegiatan *ecoprint* memperoleh nilai Asymp (2-tailed) $0,027$. Pemberian kegiatan *ecoprint* pada kelas eksperimen terhadap peningkatan atau perubahan yang signifikan dibanding dengan kemampuan kreativitas anak pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan *ecoprint* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Peningkatan kreativitas melalui metode percobaan sains sederhana kegiatan *ecoprint* dapat membuat anak tidak bosan dalam belajar karena anak dapat berkreasi. Selain telah sesuai dengan inovasi pendidikan yang diinginkan oleh pusat pendidikan yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. *Ecoprint* salah satu kegiatan yang menarik, menyenangkan dan dapat memfasilitasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Kreativitas dapat diartikan sebagai proses dimana fokus utama yaitu lebih melihat pada proses tanpa menekankan pada hasil produk artinya artinya ada rasa ingin tahu yang tinggi tanpa takut memulai sesuatu (Halimah et al., 2021; Holis, 2016; Miskawati, 2019; Prahesti et al., 2020).

Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan adanya proses, pengalaman yang telah anak lakukan pada kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitasnya (Handayani et al., 2017; Marwiyati & Istiningsih, 2021). Dari pengalaman tersebut anak dapat membentuk sesuai warna dan hiasan yang sesuai dengan keinginannya sehingga akan membuat suatu karya yang unik. Percobaan sains sederhana kegiatan *ecoprint* dikatakan dapat mengembangkan kreativitas anak seperti yang dikemukakan oleh penelitian sebelumnya dalam menerapkan pendekatan praktis terhadap sains, anak dapat berinteraksi langsung dengan aktifitas guru (Mustika & Nurwidaningsih, 2018). Oleh karena itu anak diharapkan memahami proses kegiatan sains dan dapat mengembangkan kemampuan kreativitasnya. Dengan mengajarkan *ecoprint* sejak dini anak-anak dapat berkomunikasi dengan cara menyenangkan, bermain dengan tanaman sekitar dan menggunakan kain penyerap untuk membantu anak dalam perkembangannya terutama kreativitas (Saraswati & Sulandjari, 2018).

Hasil penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa kegiatan *ecoprint* berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas anak (Fatmala & Hartati, 2020). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa

kegiatan *ecoprint* merupakan pembelajaran yang berpusat pada aktivitas anak yang dilakukan dengan mengkolaborasikan pengetahuan bersama teman sebaya kegiatan yang menarik, menyenangkan dan dapat memfasilitasi berbagai aspek perkembangan anak (Susanti et al., 2021). Jadi berdasarkan berbagai teori serta penelitian sebelumnya yang mendukung keberhasilan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan *ecoprint* dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak. Pernyataan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan setelah mendapat perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kegiatan *ecoprint* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Kelebihan dari penelitian ini yaitu dapat membantu meningkatkan kreativitas anak melalui metode percobaan sains sederhana kegiatan *ecoprint*, dapat memotivasi guru agar lebih optimal dan kreatif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak. Kontribusi penelitian dapat digunakan sebagai kajian efektif untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak melalui metode percobaan sains sederhana kegiatan *ecoprint*. Implikasi dalam penelitian yaitu peneliti ingin membuktikan bahwa benar adanya pengaruh metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan *ecoprint* terhadap kreativitas anak adapun keterbatasan dalam penelitian ini yakni kekurangan sarana penunjang penelitian, keterbatasan waktu serta kurangnya dukungan orang tua. Direkomendasikan untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi referensi untuk menambah pengetahuan dan pengalaman yang bersangkutan dengan kreativitas anak serta dapat mengembangkan kegiatan *ecoprint* dengan karya yang lebih menarik dan berdaya guna.

4. CONCLUSION

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian didapatkan kesimpulan yakni melalui metode percobaan sains sederhana dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Setelah dilakukan kegiatan *ecoprint* kreativitas anak mengalami perkembangan. Setiap pertemuan dapat dilihat bahwa anak mampu menuangkan idenya, anak mampu mengenal tekstur dan anak mampu membuat berbagai macam bentuk gambar. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian metode percobaan sains sederhana kegiatan *ecoprint* terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

5. REFERENCES

- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi orangtua mengatasi kejenuhan anak belajar dari rumah selama pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729–1740. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.961>.
- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>.
- Amalia, M., Pransiska, R., & Yulsofriend, Y. (2019). Pengaruh Kreasi Kertas Kokoru Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yakin Ringan-Ringan Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(2), 78–86. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.78-86>.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294–302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>.
- Daud, A. M., Omar, J., Turiman, P., & Osman, K. (2012). Creativity in Science Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 59, 467–474. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.302>.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>.
- Dewi, A. C., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.136>.
- Fatmala, Y., & Hartati, S. (2020). Pengaruh membuat *ecoprint* terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1143–1155. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.577>.
- Fiori, M., Fischer, S., & Barabasch, A. (2022). Creativity is associated with higher well-being and more positive COVID-19 experience. *Personality and Individual Differences*, 194(October 2021), 111646. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111646>.
- Halimah, H., Mutmainnah, A., & Ilys, S. N. (2021). Peningkatan Kreativitas Dan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menempel Biji-Bijian Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan*

- Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini, 7, 2476–9363. <https://doi.org/10.26858/tematik.v7i2.27557>.
- Handayani, P. H., Gandamana, A., & Fariyah, F. (2017). Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam keluarga. *Jurnal keluarga sehat sejahtera*, 15(2), 46–56. <https://doi.org/10.24114/jkss.v15i2.8774>.
- Hanifah, A. N. U., Haq, C. A., Suranto, S., & Susilo, A. (2021). Peningkatan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Barang Bekas Hiasan Kain Flannel bagi Anak TPA Nurul Yaqin Desa Sugihan. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 144–151. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15714>.
- Herak, R., & Lamanepa, G. H. (2019). Meningkatkan kreatifitas siswa melalui STEM dalam pembelajaran IPA Increasing Student Creativity Through STEM in Science Learning. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 4(1), 89–98. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v4i1.1047>.
- Herlina, M. S., Dartono, F. A., & Setyawan. (2018). Eksplorasi Eco Printing Untuk Produk Sustainable Fashion. *Jurnal Kria Isi Surakarta*, 15(02), 118–130. <https://doi.org/10.33153/ornamen.v15i2.2540>.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 909–916. https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145.
- Khaeriyah, E. A. S. dan R. K. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 106. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3155>.
- Kharishma, V., & Septiana, U. (2019). Pelatihan Teknik Ecoprint untuk Guru PAUD. *Seminar Nasional: Seni, Teknologi dan Masyarakat*, 2, 183–187. <https://doi.org/10.33153/semhas.v2i0.119>.
- Mardiyah, S., Yulianingsih, W., & Putri, L. S. R. (2021). Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial untuk Membangun Empati dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.665>.
- Marwiyati, S., & Istiningih, I. (2021). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>.
- Mesterjon, Suwarn, & Selviani, D. (2020). Projects Based Learning Model to Increase Results and Student Activities. *Technium Soc. Sci. J.*, 9, 114.
- Miskawati, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.123>.
- Munasti, K., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Penggunaan Mind Mapping sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak di Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 179–185. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.104>.
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>.
- Mustika, Y., & Nurwidaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 94–101. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.12>.
- Nugraha, A. J., Suyitno, H., & Susilaningsih, E. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar melalui Model PBL. *Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.15294/jpe.v6i1.14511>.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(1). <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>.
- Nurjanah, Novita Eka. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi PAUD*, V(1), 19–31. <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>.
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita Di Sd 226 Palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 188. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4299>.
- Prahesti, wantyka I., Taulany, H., & Dewi, N. K. (2020). Gerak dan Lagu Neurokinestetik (GELATIK) untuk Menumbuhkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.289>.
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>.
- Rahmadani, S., Pransiska, R., & Wirman, A. (2019). Pengaruh Kegiatan Menstempel Dengan Spons Terhadap Kreativitas Pencampuran Warna. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 95–104.

- <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.95-104>.
- Rosnaeni, Muslimin, & Saehana, S. (2018). Perbandingan Keterampilan Proses Sains antara Kelompok Siswa yang Diajar dengan Model POE dan Model Discovery. *Jurnal Pendidikan Fisika*, VI(1), 43–53. <https://doi.org/10.24127/jpf.v6i1.1260>.
- Saraswati, T. J., & Sulandjari, S. (2018). Perbedaan Hasil Rok Pias Eco Print Daun Jati (*Tectona grandis*) Menggunakan Jenis dan Massa Mordan Tawas dan Cuka. *Jurnal Tata Busana*, 7(2).
- Sari, S. A., & Fauziyah, P. Y. (2022). Pengaruh Permainan Konstruktif dan Percobaan Sains terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. 6(4), 2453–2461. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1977>.
- Solifah, P., Prasetya, S. A., & Reffiane, F. (2020). Program TV Bocah Petualang Tema Pegunungan Sebagai Pemantik Kreativitas Berkarya Anak. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 472–478. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27146>.
- Susanti, S. M., Henny, H., & Marwah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal melalui kegiatan Eco print di masa pandemic covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1987–1996. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.775>.
- Wahyuni, S., Reswita, & Afidah, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Sains , Technology , Art , Engineering And Mathematic Pada Kurikulum PAUD. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 04(2), 297–309. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2441>.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2021). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Alat Permainan Edukatif: Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Abstrak*. 5(1), 654–664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>.
- Wijaya, I. K. W. B., Suastra, I. W., & Muderawan, I. W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Yulida, Y., & Veryawan, V. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Seni Anak melalui Kegiatan Teknik Kolase. *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 19–23. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v1i1.770>.
- Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisi, S. M. (2019). Strategi pembelajaran literasi sains untuk anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.121-130>.

● **11% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 9% Internet database
- 6% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	journal2.unusa.ac.id	Internet	2%
2	Suci Aulia Sari, Puji Yanti Fauziah. "Pengaruh Permainan Konstruktif d...	Crossref	1%
3	eprints.umsida.ac.id	Internet	1%
4	media.neliti.com	Internet	1%
5	ejournal.iaiiabrahimy.ac.id	Internet	1%
6	Siti Misra Susanti, Henny Henny, Marwah Marwah. "Inovasi Pembelajar...	Crossref	<1%
7	text-id.123dok.com	Internet	<1%
8	core.ac.uk	Internet	<1%
9	Syamsuardi Saodi, Andi Irmayani, Parwoto Parwoto. "METODE BER CER...	Crossref	<1%

10	jurnal.radenfatah.ac.id Internet	<1%
11	jurnal.umj.ac.id Internet	<1%
12	repository.uinsu.ac.id Internet	<1%