

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBATIK *ECOPRINT* DENGAN METODE *OUTDOOR LEARNING*

Lisnaimah Nursabdasi^{*1}, Erna Rosstin², Wulanda Aditya Azis³
FKIP PG PAUD Universitas Sebelas April^{1,2,3}

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 11 Feb 2024
Disetujui 18 Feb 2024
Dipublikasikan 30 Mar 2024

Kata kunci:

Kreativitas, Batik *Ecoprint*,
Metode *Outdoor Learning*

Keywords:

Creativity, *Ecoprint* Batik,
Outdoor Learning Method

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kreativitas anak, sehingga guru harus menciptakan kegiatan dan metode pembelajaran yang lebih menarik. Upaya yang dilakukan yaitu menerapkan kegiatan membatik *ecoprint* dengan metode *outdoor learning*. Metode yang digunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis & Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan subjek penelitian 12 anak. Pada data awal rata-rata nilai kreativitas anak 1,6 dalam kategori mulai berkembang (MB), dengan persentase kreativitas minimal 0% menunjukkan kategori belum berkembang (BB). Pada siklus I peningkatan kreativitas anak cukup baik, dimana rata-rata nilai kreativitas naik 1,3 sehingga menjadi 2,9 dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dengan persentase kreativitas minimal 50% menunjukkan kategori mulai berkembang (MB). Pada siklus II peningkatan kreativitas mencapai target, dimana rata-rata nilainya mengalami peningkatan 0,7 sehingga menjadi 3,6 dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), dengan persentase kreativitas minimal 92% menunjukkan kategori berkembang sangat baik (BSB), sehingga kenaikan keseluruhan persentase mencapai 42%. Dapat disimpulkan kegiatan membatik *ecoprint* dengan metode *outdoor learning* dapat meningkatkan kreativitas anak.

ABSTRACT

This research is motivated by a lack of children's creativity, teachers must create activities and learning methods that are more interesting. Efforts have been made to implement ecoprint batik activities using the outdoor learning method. The method used was classroom action research (CAR) modeled by Kemmis & Taggart which was carried out in 2 cycles with 12 children subjects. In the initial data, the average value of children's creativity is 1.6 in the developing category (MB), with a minimum creativity percentage of 0% indicating the undeveloped category (BB). In cycle I the increase in children's creativity was quite good, where the average value of creativity rose 1.3 so that it became 2.9 in the category of developing as expected (BSH), with a minimum percentage of creativity of 50% indicating a category starting to develop (MB). In cycle II the increase in creativity reached the target, where the average value increased by 0.7 to 3.6 in the very well developed category (BSB), with a minimum creativity percentage of 92% indicating a very well developed category (BSB), so that the overall percentage increase reached 42%. It can be concluded that ecoprint batik activities using the outdoor learning method can increase children's creativity.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.
All rights reserved

*Corresponding Author:

Lisnaimah Nursabdasi,
PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas April
Jl. Angkrek Situ No. 19, Sumedang
Email: lisnaimahnur@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensinya. Salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas. Jadi diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi kreativitas anak. Menurut Dewi (2021:387), “Kreativitas ini merupakan proses mental individu dalam menciptakan, membuat, merancang ulang, dan juga memadukan ke dalam sebuah karya dengan didukung kemampuan keterampilan yang dimilikinya”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai daya cipta atau kemampuan untuk menciptakan.

Pada kenyataannya kreativitas tidak lagi dianggap penting. Sebagian lembaga pendidikan anak usia dini sekarang lebih menekankan dan berorientasi pada pengetahuan calistung, yang mana pembelajarannya hanya mengasah kecerdasan otak kiri. Sedangkan kecerdasan otak kanan masih sedikit sekali mendapat perhatian khusus dalam pengembangannya. Padahal perkembangan otak kiri dan otak kanan punya peran yang sama pentingnya dalam kehidupan manusia. Hal ini terjadi akibat adanya tuntutan dari setiap orang tua murid yang mengharapkan anaknya untuk bisa calistung setelah lulus dari PAUD atau TK sebelumnya.

Penyebab rendahnya kreativitas anak antara lain kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak terlalu umum dan biasa seperti menggambar, mewarnai, *finger painting*, kolase, dan melipat, sehingga membuat anak tidak tertarik serta merasa bosan. Keterbatasan fasilitas dan ide yang kurang. Kurangnya variasi dan teknik yang guru sampaikan dalam mewarnai dan menggambar pada anak. Maka upaya untuk mengatasi permasalahan ini peneliti mencoba menerapkan kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning* untuk meningkatkan kreativitas pada anak Kelompok B di RA Assalam Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning* dapat dijadikan sebagai kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Salah satu keuntungan memanfaatkan media yang ada di lingkungan yaitu aman serta dapat mengeksplorasi dan meningkatkan aspek perkembangan pada diri anak. Karya yang dihasilkan dalam membuat *ecoprint* memiliki keunikan tersendiri dibandingkan yang lainnya, karena motif yang dihasilkan berasal dari bahan alam yang ramah lingkungan. Hal ini dilandasi pernyataan menurut Pressinawangi dkk (Hikmah dan Retnasari, 2021:4) yang mengatakan bahwa, “*Ecoprint* menggunakan bahan alam yang memiliki pigmen warna, sehingga karya yang dihasilkan memiliki nilai jual tinggi, ramah lingkungan, unik dan eksklusif”.

Ecoprint memiliki tiga teknik, antara lain pukul (*pounding*), merebus kain (*boiling*), dan juga mengukus kain (*steaming*). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan satu teknik yaitu teknik pukul (*pounding*), karena sangat sederhana dan mudah dilakukan oleh anak.

Menurut Widiasmoro (2017:91) bahwa, Salah satu dari kelebihan metode *outdoor learning* ini adalah mengembangkan kreativitas dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Metode pembelajaran ini mengajak anak secara langsung untuk mempelajari materi pembelajaran pada objek yang sebenarnya agar pembelajaran bisa semakin nyata dan konkrit. Anak melihat secara langsung keindahan alam ciptaan-Nya serta pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan. Alasan lain peneliti memilih metode *outdoor learning* ini juga

melihat bahan utama dari kegiatan membuat *ecoprint* adalah bahan alam, sehingga dirasa cocok dan lebih efektif dilakukan diluar kelas.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran dan peningkatan kreativitas anak setelah digunakannya kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning*.

2. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning* dan bagaimana peningkatan kreativitas anak kelompok B dengan penerapan kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning*. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian Kemmis dan MC Taggart atau yang lebih dikenal dengan model spiral. Penelitian model ini terdiri dari empat tahapan, mulai dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*) yang dilakukan secara berulang. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni 2023. Dimulai dari membuat rencana penelitian sampai mengolah data dan membuat laporan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik pemberian tugas dan dokumentasi. Teknik pemberian tugas digunakan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan setiap individu. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengambil foto dan video anak pada saat kegiatan berlangsung, yang mana akan menjadi pelengkap dan memperkuat data penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas, guru dapat memecahkan dan juga menyelesaikan permasalahan dengan berbagai macam cara agar terjadi perubahan dan peningkatan pembelajaran pada anak. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok B di RA Assalam berjumlah 12 anak, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi awal sebelum Tindakan diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada hari rabu tanggal 24 Mei 2023 dengan hasil masih banyak anak yang kreativitasnya masih rendah. Selain itu kegiatan yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak kurang bervariasi. Hal tersebut menyebabkan kreativitas anak-anak belum berkembang secara optimal.

Kondisi Awal Kreativitas Anak

Sebelum menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning* kreativitas anak masih kurang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning* masih belum sesuai dengan harapan, diketahui bahwa rata-rata skor adalah 1,6 berarti berada pada kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 0% berada pada kategori belum berkembang (BB). Berikut ini peneliti akan menguraikan rekapitulasi kreativitas anak pada kondisi awal. Untuk melihat hasil tersebut dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Kreativitas Pada Kondisi Awal

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase %
1.	Belum Berkembang (BB)	6	50%
2.	Mulai Berkembang (MB)	6	50%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0

4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0
----	------------------------------	---	---

Berdasarkan data di atas, kreativitas seluruh anak pada kondisi awal dapat diuraikan dari 12 orang anak, ada 6 orang anak (50%) tergolong kategori belum berkembang, 6 orang anak (50%) tergolong pada kategori mulai berkembang (MB), dan tidak ada anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) serta berkembang sangat baik (BSB) (0%).

Dengan demikian terlihat bahwa kreativitas anak pada data kondisi awal mencapai kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase sebesar 50% dari keseluruhan jumlah anak, dengan demikian kondisi awal kreativitas anak masih rendah, belum ada yang mencapai target minimal yaitu 85%.

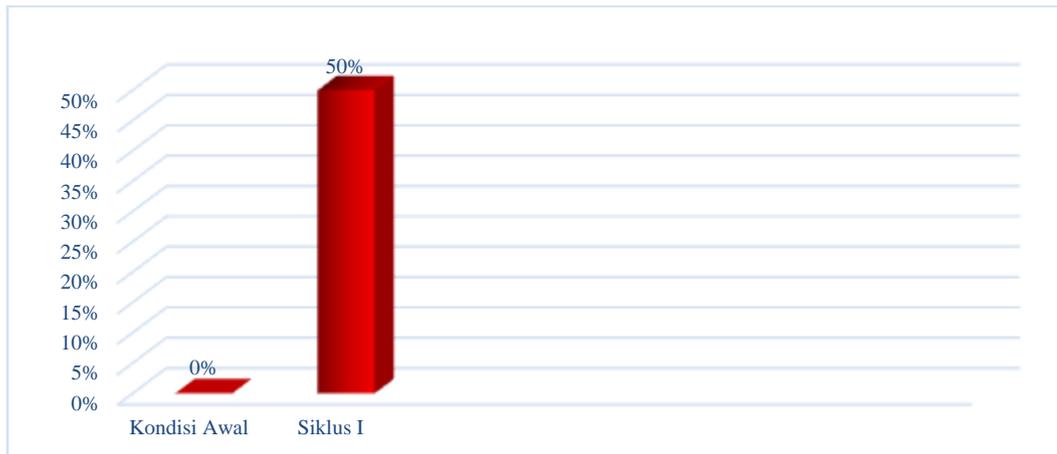
Kreativitas Anak Pada Siklus I

Berdasarkan data siklus I kreativitas anak setelah menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning*, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor 2,9 berarti berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 50% berada pada kategori mulai berkembang (MB). Berikut ini akan dipaparkan mengenai hasil rekapitulasi kreativitas anak pada siklus I.

Tabel 2. Rekapitulasi Kreativitas Pada Siklus I

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase %
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	5	42%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	8%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	50%

Berdasarkan data di atas, kreativitas seluruh anak pada siklus I dapat diuraikan dari 12 anak, tidak ada (0%) yang tergolong kategori belum berkembang, 5 anak (42%) tergolong kategori mulai berkembang, 1 anak (8%) tergolong kategori berkembang sesuai harapan dan 6 anak (50%) tergolong kategori berkembang sangat baik. Dengan demikian kreativitas anak pada siklus I masih banyak yang rendah karena belum mencapai target minimal yaitu 85%. Untuk melihat perbandingan peningkatan perkembangan peningkatan kreativitas anak pada kondisi awal dan siklus I dapat dilihat pada gambar 1 diagram batang.



Gambar 1. Diagram Batang Perbandingan Peningkatan Kreativitas Anak Pada Kondisi Awal dan Siklus I

Berdasarkan data diatas, dapat diuraikan bahwa kreativitas anak pada kondisi awal mencapai 0% tergolong pada kategori belum berkembang (BB) dan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 50% yang mana tergolong kategori mulai berkembang (MB). Dengan demikian terlihat bahwa dari data awal ke siklus I kreativitas anak mengalami peningkatan setelah menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* sebesar 50% dan secara klasikal berada pada kategori mulai berkembang (MB).

Walaupun mengalami peningkatan, namun kreativitas anak masih belum mencapai target minimal sesuai dengan yang diharapkan yaitu 85%. Sehingga peneliti akan melanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya. Peneliti menelaah beberapa permasalahan dan kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus II nanti diantaranya, harus bisa lebih mengkondisikan anak agar fokus dalam kegiatan, memperbaiki media yang digunakan dalam kegiatan agar lebih berwarna serta menarik perhatian anak, mempersiapkan *reward* yang lebih menarik lagi, dan lebih memprioritaskan bimbingan serta perhatian kepada anak yang masih kesulitan dalam kegiatan membuat *ecoprint* terutama pada anak yang masih tergolong pada kategori mulai berkembang pada setiap aspeknya.

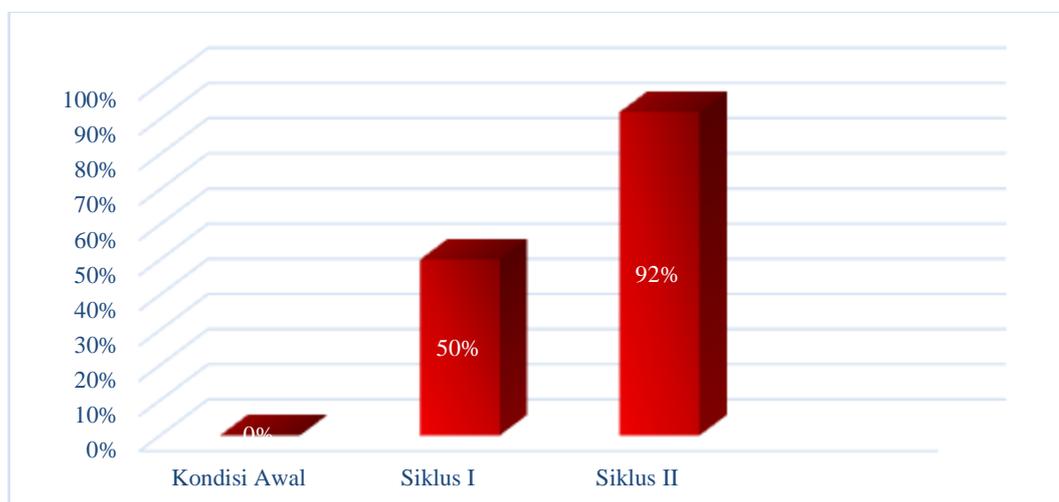
Berdasarkan data siklus II kreativitas anak setelah menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning*, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor 3,6 berarti berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 50% berada pada kategori mulai berkembang (MB). Berikut ini akan dipaparkan hasil rekapitulasi kreativitas anak pada siklus II.

Tabel 3. Rekapitulasi Kreativitas Anak Pada Siklus II

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase %
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	8%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	11	92%

Berdasarkan data di atas, kreativitas seluruh anak pada siklus I dapat diuraikan dari 12 anak, tidak ada anak (0%) yang tergolong kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB), 1 anak (8%) tergolong kategori berkembang sesuai harapan dan 11

anak (92%) tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa dari data siklus II kreativitas anak sudah mencapai target yang diharapkan. sehingga peneliti menganggap bahwa tidak perlu lagi meneruskan penelitian siklus selanjutnya. Berikut diagram batang peningkatan kreativitas anak setelah menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II.



Gambar 2. Diagram Batang Peningkatan Kreativitas Anak

Berdasarkan diagram di atas, dapat dijelaskan bahwa persentase peningkatan kreativitas anak pada kondisi awal 0%, kemudian setelah diberikan tindakan dengan menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* pada siklus I mengalami peningkatan 50% namun belum mencapai target yang diharapkan, maka dari itu dilakukan lagi penelitian siklus II. Persentase kreativitas anak pada siklus II mengalami peningkatan 42% sehingga menjadi 92% dan termasuk kategori berkembang sangat baik secara klasikal.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam pelaksanaan siklus II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai rencana dan refleksi siklus I. Kreativitas anak pada pembelajaran siklus II sudah menunjukkan hasil yang memuaskan dan telah mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu peneliti menyelesaikan penelitian hingga siklus II.

Pembahasan

Proses Kegiatan Membuat *Ecoprint* Dengan Metode *Outdoor Learning*

Proses pembelajaran yang menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membuat anak antusias. Melalui kegiatan ini anak-anak terlibat langsung dalam mengamati alam, belajar berbagai jenis tanaman, dan mengenal bahan-bahan alam yang bisa dijadikan karya seni. Selain itu kegiatan ini juga mendorong anak-anak untuk berfikir kreatif, mengembangkan imajinasinya, serta memberikan kesempatan untuk bereksperimen mencoba hal-hal baru, dimana hal ini dapat membantu mereka untuk mengembangkan kemandirian, rasa tanggung jawab, dan kepercayaan diri anak dalam menghasilkan suatu karya seni yang unik.

Peningkatan Kreativitas Anak Setelah Penerapan Kegiatan Membuat *Ecoprint* Dengan Metode *Outdoor Learning*

Hasil penelitian ini mengalami peningkatan yang sangat baik di setiap siklusnya. Hal ini karena kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning* menjadi kegiatan yang menarik dan baru bagi anak. Peningkatan kreativitas tersebut dapat dilihat pada konsidi awal, dimana memiliki rata-rata 1,6 dalam kategori mulai berkembang (MB), 6 orang mencapai kategori belum berkembang (BB), 6 orang mencapai kategori mulai berkembang (MB), dan tidak ada anak yang masu kategori berkembang sesuai harapan (BSH) serta berkembang sangat baik (BSB), dengan persentase kreativitas anak yang memiliki kategori minimal 0% dalam kategori belum berkembang (BB).

Pada siklus I rata-rata kreativitas anak mencapai 2,9 dan masuk pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan rincian data tidak ada anak yang masuk ke kategori belum berkembang (BB), 5 orang anak yang termasuk kategori mulai berkembang (MB), 1 orang anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 6 orang anak yang masuk kategori berkembang sangat baik (BSB), dengan persentase kreativitas anak yang memiliki kategori minimal pada siklus I sebanyak 50% dan belum mencapai 85% sehingga perlu dilakukan kegiatan lagi di siklus selanjutnya.

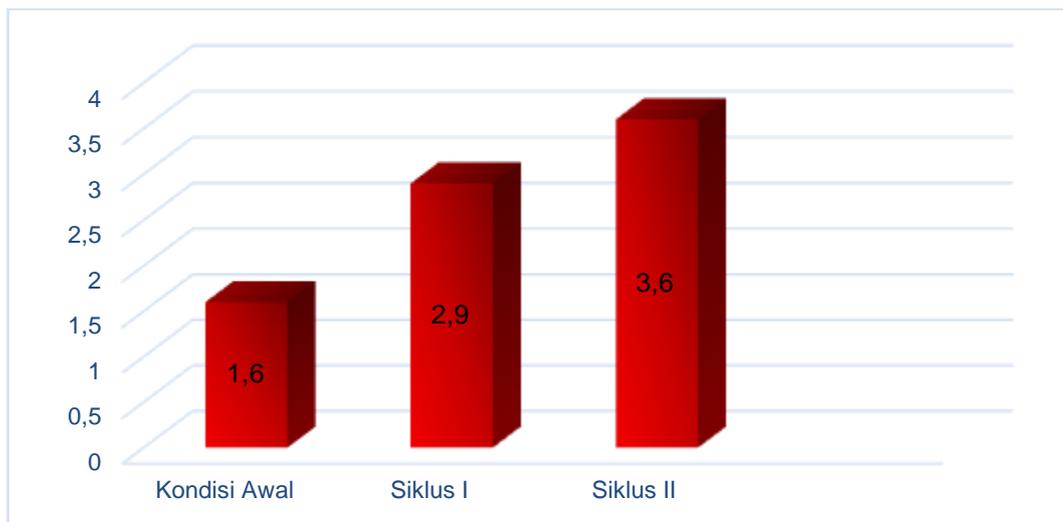
Pada siklus II terlihat tidak ada yang masuk kategori belum berkembang (BB) dan tidak ada pula yang termasuk kategori mulai berkembang (MB), ada 2 orang anak yang termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 10 anak yang masuk kategori berkembang sangat baik (BSB), dengan rata-rata 3,6 yang masuk kategori berkembang sangat baik, dan persentase peningkatan kreativitas anak 92% sehingga sudah memenuhi target yang ingin dicapai dan tidak perlu melakukan kegiatan lagi di siklus berikutnya Berikut akan diuraikan peningkatan kreativitas pada anak secara klasikal dari data awal sampai siklus I.

Tabel 4. Peningkatan Kreativitas Anak

No	Uraian	Peningkatan Kreativitas Anak		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata skor seluruh anak	1,6	2,9	3,6
2.	Kategori kreativitas anak	MB	BSH	BSB
3.	Persentase (%) anak yang mencapai kreativitas minimal	0%	50%	92%
4.	Kategori persentase (%) anak yang mencapai kreativitas	BB	MB	BSH

Berdasarkan data diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa rata-rata skor seluruh anak pada kondisi awal hanya 1,6 sedangkan anak yang mencapai kategori minimal (0%) dan termasuk pada kategori persentase belum berkembang. Pada siklus I rata-rata skor seluruh anak meningkat menjadi 2,9 sedangkan anak yang mencapai kategori minimal (50%) dan termasuk kategori persentase mulai berkembang. Kemudian pada siklus II rata-rata skor seluruh anak meningkat lagi menjadi 3,6 sedangkan anak yang mencapai kategori minimal (92%) dan termasuk kategori berkembang sangat baik.

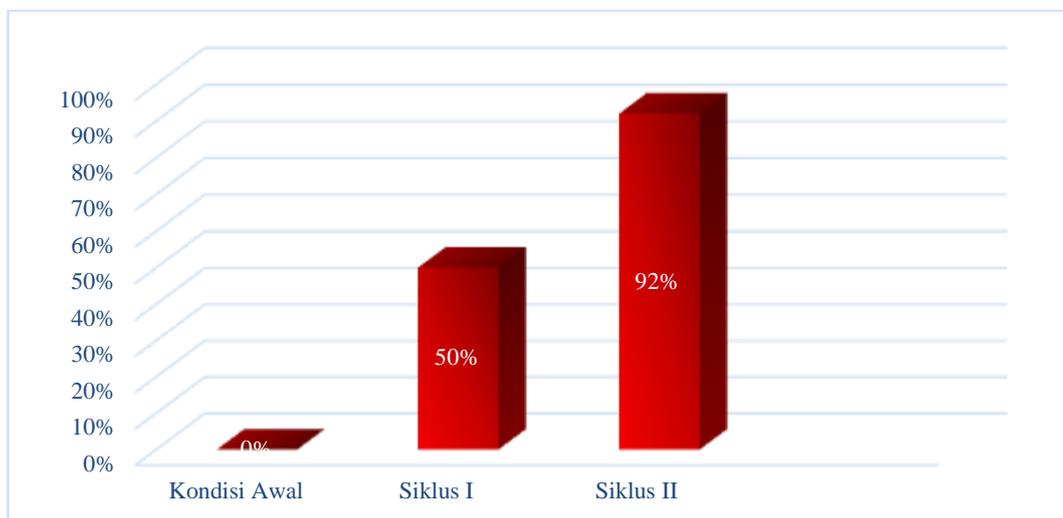
Sebagai ilustrasi untuk melihat sejauh mana peningkatan rata-rata skor dan persentase anak yang mencapai kreativitas anak, berikut diagram batang peningkatan kreativitas anak setelah menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning*.



Gambar 3. Diagram Batang Peningkatan Rata-Rata Kreativitas Anak

Berdasarkan diagram batang di atas dapat dijelaskan peningkatan rata-rata skor kreativitas seluruh anak pada data kondisi awal hanya 1,6 kemudian setelah diberi tindakan dengan menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* menggunakan metode *outdoor learning* pada siklus I mengalami peningkatan 1,3 sehingga menjadi 2,9 namun belum mencapai target yang diharapkan, maka dari itu dilakukan lagi penelitian siklus II dengan hasil rata-rata skor seluruh anak mengalami peningkatan 0,7 sehingga menjadi 3,6 secara klasikal.

Persentase peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan dari kegiatan membuat *ecoprint* dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Batang Peningkatan Persentase Kreativitas Anak

Berdasarkan diagram di atas, dapat dijelaskan bahwa persentase peningkatan kreativitas anak pada kondisi awal 0%, kemudian setelah diberikan tindakan dengan menggunakan kegiatan membuat *ecoprint* pada siklus I mengalami peningkatan 50% namun belum mencapai target yang diharapkan, maka dari itu dilakukan lagi penelitian siklus II. Persentase kreativitas anak pada siklus II mengalami peningkatan 42% sehingga menjadi 92% dan termasuk kategori berkembang sangat baik secara klasikal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B RA Asslam Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2022/2023.

4. SIMPULAN

Berdasarkan Hasil pembahasan dan analisis penelitian tindakan kelas ini dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan membuat *ecoprint* dengan metode *outdoor learning* dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B di RA Asslam Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang secara individu maupun klasikal. Hal ini dapat dilihat dari kondisi awal untuk rata-rata skor anak yaitu 1,6 yang dapat dikategorikan mulai berkembang (MB) dengan persentase perkembangan (0%) termasuk pada kategori persentase belum berkembang (BB). Setelah dilakukan tindakan kelas kreativitas anak meningkat setiap siklusnya yaitu siklus I rata-rata skor seluruh anak 2,9 dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan anak yang mencapai kategori minimal 50% dan termasuk kategori persentase mulai berkembang (MB). Kemudian pada siklus II rata-rata skor seluruh anak meningkat lagi menjadi 3,6 yang berarti dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), dengan anak yang mencapai kategori minimal yaitu 92% dan termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Keseluruhan kenaikan persentase mencapai 42% dan kenaikan rata-rata mencapai 0,7.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis, semoga segala bantuan tercatat sebagai amal saleh dan senantiasa mendapat imbalan berupa pahala yang berlipat dari Allah SWT.

REFERENSI

- Dewi, N. W. R. (2021). Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 1(3), 381-391, <http://jurnal.ekadanta.org/index.php/Widyalaya/article/view/132>.
- Hikmah, A. R., & Retnasari, D. (2021). “*Ecoprint* Sebagai Alternatif Peluang Usaha *Fashion* yang Ramah Lingkungan”. *Prosding: Jurnal Pendidikan Teknik Boga Busana*. 16(1), <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/44478>.
- Erwin. W. (2017). *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA