

**PENGARUH PEMBELAJARAN ECOPRINT BERBASIS OPEN-ENDED PLAY
TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK**

Haysa¹, Asdi Wirman², Farida Mayar³, Mutia Afnida⁴

^{1,2} PG-PAUD Universitas Negeri Padang

¹ haysa143@gmail.com, ² asdiwirnan@fis.unp.ac.id, farida@fip.unp.ac.id³,
mutiaafnida@fip.unp.ac.id⁴

ABSTRACT

Low levels of creativity among early childhood students are caused by a learning approach that remains teacher-centered and fails to provide children with sufficient opportunities to explore and express their ideas freely. One alternative learning approach that can be implemented is ecoprinting based on open-ended play, which utilizes natural materials and gives children the freedom to create. This study aims to determine the effect of open-ended play-based ecoprint learning on the creativity of 5–6-year-old children at Aisyiyah Bustanul Athfal Sungai Buluah Kindergarten, Agam Regency. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The study sample consisted of 13 children, including 6 boys and 7 girls. Data were collected using an observation sheet containing six indicators of creativity and analyzed using descriptive statistics and a paired-sample t-test. The research results show that the children's average creativity score increased from 10.54 on the pretest to 19.92 on the posttest. The hypothesis test results show a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. These findings indicate that ecoprint learning based on open-ended play has a significant effect on enhancing the creativity of children aged 5–6 years. This activity provides children with opportunities to explore, solve problems, and produce diverse works using natural materials, making it an effective alternative learning activity for developing creativity in early childhood.

Keywords: ecoprint learning, open-ended play, creativity early childhood.

ABSTRAK

Rendahnya kreativitas anak usia dini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi serta mengekspresikan ide secara bebas. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan adalah kegiatan ecoprint berbasis open-ended play, yang memanfaatkan bahan alam dan memberikan kebebasan kepada anak dalam berkarya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran ecoprint berbasis open-ended play terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sungai Buluah, Kabupaten Agam. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 13 anak yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Data dikumpulkan melalui lembar observasi yang memuat enam indikator kreativitas dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas anak meningkat dari 10,54 pada

pretest menjadi 19,92 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran ecoprint berbasis open-ended play berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, serta menghasilkan karya yang beragam melalui pemanfaatan bahan alam, sehingga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci: pembelajaran ecoprint, *open-ended play*, kreativitas anak usia dini.

A. Pendahuluan

Periode anak usia dini memegang peranan penting dalam perjalanan hidup setiap individu, sebab pada masa ini anak mulai mengembangkan berbagai kemampuan dan pengalaman awal yang menjadi fondasi bagi kehidupannya di kemudian hari. Hal ini sejalan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini dan pendidikan, pada tahap ini memiliki peran yang sangat mendasar dalam memfasilitasi tumbuh kembang anak secara optimal serta menjadi faktor penentu keberhasilan mereka dalam menempuh jenjang pendidikan berikutnya (Kristsuana dkk., 2023).

Menurut Montessori, (2016), masa awal kehidupan hingga usia enam tahun dikenal sebagai periode keemasan (*golden age*). Adapun *golden age* (Priatna & Atika, 2025) yaitu fase di mana anak memiliki tingkat sensitivitas yang tinggi

terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, untuk merangsang dan mengoptimalkan perkembangan anak, pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting dalam memaksimalkan potensi anak pada periode emas ini, karena memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan perkembangan alami anak.

Afilah, (2025) mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini pada hakikatnya diarahkan untuk mengoptimalkan potensi serta kemampuan anak secara holistik, meliputi aspek nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni, melalui lingkungan belajar yang kondusif dan kolaboratif. Salah satu aspek yang tidak kalah penting dalam perkembangan anak adalah kreativitas, dimana rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan imajinasi

merupakan faktor penting yang menunjang berkembangnya kreativitas.

Kemampuan kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti membantu anak memecahkan masalah secara mandiri, merealisasikan potensi diri, serta memberikan rasa kepuasan dan pencapaian atas hasil yang diperoleh. Menurut Hidayat dkk., (2021) kreativitas tidak hanya mendukung perkembangan individu anak, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup secara keseluruhan.

Asri dkk, (2019) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan keterampilan hidup (*life skill*) yang memungkinkan seseorang melahirkan ide atau gagasan baru. Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal, baik berupa ide maupun karya, serta kemampuan untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang inovatif. Rahmadani dkk., (2019) mengungkapkan pada anak usia dini, kreativitas perlu dikembangkan melalui berbagai aktivitas seni karena kegiatan tersebut mampu merangsang imajinasi, membantu anak menemukan potensinya, serta

mengembangkan kemampuan dalam menuangkan ide dan menghasilkan karya.

Menurut Nugraha, (2025) kreativitas merupakan kemampuan individu dalam berpikir maupun bertindak untuk menemukan solusi terhadap suatu kondisi atau permasalahan secara cermat dan efektif, dengan cara yang unik, tidak konvensional, orisinal, serta menghasilkan keluaran yang tepat dan bernilai guna. Menurut Guilford kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban dalam merespon suatu permasalahan (Rezieka dkk., 2021).

Pada teori Guilford (Rezieka dkk., 2021), anak usia 5-6 tahun sudah seharusnya mulai menunjukan empat indikator kreativitas yaitu *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan ide), *flexibility* (kemampuan melihat berbagai alternatif), *originality* (kemampuan menghasilkan gagasan yang unik dan baru), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan ide secara mendalam. Jadi kreativitas adalah potensi yang dimiliki anak dan

merupakan bagian dari aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan penelitian terdahulu permasalahan kreativitas sering ditemui dalam pendidikan anak usia dini adalah dalam karya yang dihasilkan anak sering kali terpaku pada karya yang di contohkan guru, anak kesulitan dalam menjelaskan hasil karyanya, anak cenderung meniru karya dari teman serta, anak masih belum mampu mencoba atau mempertimbangkan berbagai pilihan warna secara beragam (Supriani dkk., 2024 & Sapaat, 2023). Hal ini diperkuat dengan pendapat (Dewi et al., 2025) kreativitas anak dikatakan belum berkembang apabila anak menunjukkan keterbatasan dalam menghasilkan ide (*fluency* rendah), kurang fleksibel dalam berpikir, minim orisinalitas, serta tidak mampu mengembangkan gagasan secara rinci. Selain itu, kurangnya eksplorasi, rasa ingin tahu, dan keberanian mencoba hal baru juga menjadi indikator rendahnya perkembangan kreativitas anak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan pembelajaran yang tidak membatasi ruang anak dalam mengeskpresikan imajinasi anak.

Salah satu pendekatan yang efektif untuk merangsang kreativitas anak adalah dengan memberikan kesempatan eksplorasi bebas melalui aktivitas seni yang bermakna dan terintegrasi dengan lingkungan sekitar. Salah satu bentuk aktivitas tersebut adalah *ecoprint*, yaitu teknik seni mencetak motif pada media kain atau kertas menggunakan bahan-bahan alam seperti daun, bunga, dan bagian tanaman lainnya (Wilda dkk., 2023).

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain, hal ini sejalan dengan pendapat Andayani, (2021) dalam bermain, anak dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, meningkatkan penalaran, dan memahami lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas. Kegiatan *ecoprint* dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk mengenal tekstur, warna, bahan alam, serta proses kreatif dalam menghasilkan pola unik yang berbeda satu sama lain.

Saputri dkk., (2025) mendefinisikan *ecoprint* sebagai teknik mencetak ramah lingkungan yang memanfaatkan bahan-bahan alami, seperti daun, bunga, dan

bagian tumbuhan lainnya, untuk menghasilkan motif dan warna alami pada kain. *Ecoprint* merupakan salah satu kegiatan seni berbasis alam memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini karena melibatkan eksplorasi bahan alam, proses mencoba, dan menghasilkan karya yang unik (Yunesti, 2023).

Namun, kegiatan *ecoprint* yang diterapkan tanpa pendekatan yang tepat berpotensi kembali menjadi kegiatan yang bersifat instruksional dan membatasi kreativitas anak. Oleh sebab itu, pembelajaran *ecoprint* dengan pendekatan *open-ended play* menjadi sangat penting agar anak dapat berperan aktif dalam menentukan bahan, proses, dan hasil karyanya sendiri.

Putra dkk., (2024) mengungkapkan *Open-ended play* merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain yang mengukung konsep kebebasan dalam bermain sebagai wujud inovasi dalam pengembangan bahan ajar bagi anak usia dini di lembaga PAUD.

Menurut Tanumiharjo Penerapan *open-ended play* dapat mendukung perkembangan imajinasi anak serta meningkatkan

kemampuan berpikir simbolik dan abstrak (Astuti dkk., 2022). Melalui pendekatan ini, anak terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif secara lebih optimal. Selain itu *Open ended play* juga mendorong anak untuk dapat melakukan eksplorasi, mengetes ide dan konsep melalui *trial and error*.

Pendekatan *Open ended play* menyediakan lingkungan bermain yang minim stress dikarenakan pendekatan ini tidak menonjolkan benar atau salah, sehingga membuat anak-anak merasa tidak takut untuk membuat kesalahan. Sejalan dengan pendapat Astuti dkk., (2022) mengatakan melalui *Open ended play* anak memiliki ruang untuk bisa mengambil resiko dalam mempelajari hal baru tanpa harus takut akan berbuat kesalahan karena tidak ada salah dan benar dalam konsep bermain ini.

Jika dikaitkan dengan pembelajaran *ecoprint*, pendekatan *open ended play* berarti pendidikan seni tidak hanya berupa instruksi satu arah dari guru, tetapi anak diberi kebebasan untuk memilih bahan, mengeksplorasi kombinasi warna, serta merancang karya sesuai dengan imajinasinya sendiri. Hal ini

berbeda dengan kegiatan *ecoprint* yang menggunakan pendekatan konvensional dimana anak seringkali hanya mengikuti contoh yang telah diberikan atau pola yang telah ditetapkan oleh guru, Sehingga ruang kreativitas dan inisiatif anak menjadi terbatas.

Pembelajaran seni berbasis *open-ended play* pada kegiatan *ecoprint* mengintegrasikan prinsip permainan bebas dengan pembelajaran seni kontekstual, sehingga anak tidak hanya belajar teknik cetak motif alami, tetapi juga belajar berpikir kreatif, bereksperimen, menyelesaikan masalah, serta mengekspresikan ide secara mandiri yang pada akhirnya mendukung perkembangan kreativitas secara lebih optimal dan alami.

Namun praktik pembelajaran di banyak lembaga PAUD masih banyak menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru sehingga ruang eksplorasi anak dalam berkreasi menjadi terbatas. Hal ini sejalan dengan penelitian Farina, (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran masih banyak berpusat pada guru dan terbatas di dalam kelas, kondisi ini berdampak pada

rendahnya kreativitas anak dalam menghasilkan ide atau karya baru. Penelitian Supriani dkk., (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang terlalu terstruktur cenderung membuat anak meniru contoh yang diberikan guru dan kurang berani mengeksplorasi ide sendiri, sehingga kreativitasnya kurang optimal.

Berdasarkan observasi awal peneliti, Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Sungai Buluah memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas anak secara maksimal melalui kegiatan yang menyenangkan dan memberikan anak kesempatan eksplorasi bebas melalui aktivitas seni yang bermakna dan terintegrasi dengan lingkungan sekitar salah satunya melalui kegiatan *ecoprint* berbasis *Open Ended Play*.

Selain itu, penelitian terdahulu tentang *ecoprint* pada anak usia dini masih terbatas pada hasil akhir dan belum secara khusus mengkaji penerapan *ecoprint* berbasis *open-ended play*, sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah penelitian sekaligus memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pembelajaran PAnak UD.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya menemukan pengaruh pembelajaran *ecoprint* berbasis *open-ended play* terhadap perkembangan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak” adapun rumusan permasalahannya adalah apakah terdapat pengaruh pembelajaran *ecoprint* berbasis *open ended play* terhadap perkembangan anak di tamana kanak-kanak?.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen dalam bentuk *Pre-Eksperimental*, dengan desain penelitian “*one-group pretest-posttest design*”. Menurut (Sugiyono, 2017) eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Terdapat beberapa jenis desain eksperimen yang ada, dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimen *one-group pretest-posttest design*.

Peneliti menggunakan metode penelitian jenis *one-group pretest-posttest design* karena bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat

kreativitas anak sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran *ecoprint* berbasis *open-ended play*.

Populasi dalam penelitian ini yaitu anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sungai Buluah, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat yang berjumlah 50 orang anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok B di kelas Amanah 1 yang berjumlah 13 orang anak yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan selama lima pertemuan, meliputi satu kali pretest, tiga kali treatment, dan satu kali posttest.

Instrument penelitian berupa lembar observasi kreativitas yang disusun berdasarkan empat indikator kreativitas yaitu : Kelancaran (*Fluency*), Keluwesan (*Flexibility*), Keaslian (*Originality*), Elaborasi (*Elaboration*).

Adapun analisis data menggunakan uji T dengan membandingkan data hasil pretest dan posttest. Sebelum dilakukan uji T terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah dilakukan pretest dan posttest, diperoleh data yang menunjukkan perubahan skor kreativitas anak sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran *ecoprint* berbasis *open-ended play*. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah peningkatan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. uji normalitas menggunakan uji *shapiro wilk* karena jumlah sampel yang digunakan dibawah 30 orang.

Tabel 1 Uji Normalitas Shapiro Wilk

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.214	13	.107	.886	13	.086
posttest	.205	13	.141	.917	13	.226

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel diatas diperoleh data pretetst $0,086 > 0,05$. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas, karena hasil signifikan yang di dapat $> 0,05$.

Ada perbedaan dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok

eksperimen. Berdasarkan pengujian pada *pre-test*, kreativitas anak pada kelas eksperimen memiliki data nilai dengan rata-rata 10,5 pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen, diketahui bahwa terdapat 8 orang anak berada pada kategori Belum Muncul (BM), 4 orang anak berada pada kategori Mulai Muncul (MM), dan 1 orang anak berada pada kategori Mahir (M).

Dari data di atas domina jumlah anak yang berada pada kategori BM menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak belum mampu menampilkan indikator kreativitas yang diharapkan dalam kegiatan *ecoprint*. Anak pada kategori ini masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide, mengeksplorasi berbagai bahan, membuat variasi motif, serta menyelesaikan permasalahan yang muncul selama proses berkarya. Selain itu, anak cenderung menunggu arahan dari guru dan belum berani mengembangkan gagasannya secara mandiri.

Dari hasil *pre-test* tersebut menunjukkan bahwa mayoritas anak masih memerlukan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang mampu

memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan ide secara bebas. Oleh karena itu, pembelajaran ecoprint berbasis *open-ended play* diterapkan sebagai perlakuan untuk membantu meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Treatment diberikan sebanyak tiga kali untuk menstimulasi perkembangan kreativitas dengan kegiatan pembelajaran *ecoprint* berbasis *open-ended play* di kelas eksperimen. Setelah pemberian *treatment* kemudian dilakukan pengujian terakhir yaitu *Post-test*.

Berikut merupakan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen kelas Amanah 1, terlihat adanya perbedaan dan perbandingan hasil yang dicapai dari perlakuan yang telah diberikan:

Tabel 2 perbandingan uji statistic pre-test dan post-test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	13	8	14	10.54	2.259
Post-test	13	14	23	19.92	2.499
Valid N (listwise)	13				

Berdasarkan tabel perbandingan uji statistik pre-test dan post-test pada kelas Amanah 1, terlihat bahwa skor minimum yang didapatkan pada pre-test kelas

eksperimen adalah 8 dan skor maksimum sebesar 14 dengan mean (rata-rata) 10,54, standar deviasi 2,259. Sedangkan hasil post-test nilai minimunnya adalah 14 dengan nilai maksimum 23, mean (rata-rata) 19,92, standar deviasi 2,499.

Perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 9,38 poin, dengan total skor meningkat dari 137 menjadi 259. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator kreativitas, meliputi kemampuan menggunakan berbagai jenis daun, menyusun motif, menyelesaikan permasalahan selama kegiatan, menghasilkan motif yang unik, menambahkan ornamen dari bahan alam, serta mengombinasikan daun menjadi bentuk ecoprint yang kreatif.

Tabel 3 Hasil uji hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test - Post-test	-9.385	1.660	.460	-10.388	-8.381	20.381	12	.000

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai $t = -20,381$ dengan signifikansi adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan

antara skor pretest dan posttest, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, pembelajaran ecoprint berbasis open-ended play berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sungai Buluah.

Secara keseluruhan, peningkatan pada keenam indikator menunjukkan bahwa pembelajaran *ecoprint* berbasis *open-ended play* mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan ide secara bebas. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Putri & Mustakimah, (2025) yang menyatakan bahwa kegiatan *ecoprint* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, karena melibatkan proses eksplorasi bahan alam, penggunaan warna alami, dan praktik langsung oleh anak dalam menghasilkan karya.

Pembelajaran *ecoprint* berbasis *open-ended play* juga memberikan kebebasan kepada anak dalam memilih daun, menyusun motif, serta menciptakan hasil cetak sesuai gagasan masing-masing. Kebebasan bereksplorasi tersebut mendorong berkembangnya

kemampuan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan mengembangkan ide secara rinci (*elaboration*), sehingga kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Salma dkk., (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bahan alam (*loose parts*) mampu meningkatkan kreativitas anak secara signifikan. Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bahan, memecahkan masalah, mengemukakan ide, dan menghasilkan karya berdasarkan imajinasi mereka sendiri.

Pembelajaran *ecoprint* melalui pendekatan *open-ended play*, anak bebas menentukan bentuk motif, memilih daun yang akan digunakan, serta mencoba berbagai susunan hingga menghasilkan karya yang unik. Kebebasan dalam bereksplorasi inilah yang menjadi salah satu faktor utama meningkatnya kreativitas anak pada penelitian ini. Menurut Dwiantari (2025) penggunaan media pembelajaran berbahan alam mampu mendorong penerapan *open-ended*

play sehingga dapat menstimulasi kreativitas dan kemampuan berpikir divergen pada anak usia dini. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya mengikuti instruksi guru, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai bahan alam serta menghasilkan karya sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing.

Pada pembelajaran *ecoprint* berbasis *open-ended play*, anak tampak lebih percaya diri mencoba berbagai susunan daun, bereksperimen dengan motif yang berbeda, serta memperbaiki hasil karyanya sesuai dengan keinginan. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas berkembang melalui pengalaman belajar yang eksploratif tanpa dibatasi oleh satu jawaban yang benar. Cahyani dkk., (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran *open-ended* mendorong anak mengembangkan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, rasa percaya diri, serta keberanian dalam mengambil keputusan selama proses belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *ecoprint* berbasis *opend-ended play* terhadap

kemampuan kreativitas pada anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Amalia & Maulida, (2023) menunjukkan bahwa *Open-ended play* melalui media bahan alam (*loose parts*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan pada anak salah satunya kemampuan kreativitas anak.

Menurut Yunesti, (2023) kegiatan *ecoprint* memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas dikarenakan kegiatan *ecoprint* merupakan kegiatan yang berpusat pada aktivitas anak yang dilakukan dengan penggunaan media yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak salah satunya kreativitas. Aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dapat dilakukan dengan adanya variasi kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Dengan adanya variasi yang dilakukan guru maka akan membuat anak menjadi lebih banyak mengenal kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak pada kelas Amanah1 menggunakan pembelajaran *ecoprint* berbasis *open-ended play* pada pre-test memperoleh nilai 137 dengan rata-rata 10,5 dan post-test dengan nilai 259 dengan rata-rata 19,9. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar $0.000 < 0,05$, sehingga dinyatakan bernilai signifikansi (terdapat perbedaan). Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis (H_a) dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu terdapat pengaruh pembelajaran *ecoprint* berbasis *open-ended play* terhadap kemampuan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Sungai Buluah Kabupaten Agam Sumatera Barat.

Keterbatasan pada penelitian ini adalah penelitian hanya dilakukan pada satu lembaga dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh anak usia dini. Selain itu, waktu pelaksanaan penelitian yang relatif

singkat menyebabkan pengamatan hanya menggambarkan perkembangan kreativitas anak selama kegiatan penelitian berlangsung.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji pembelajaran *ecoprint* maupun pendekatan *open-ended play*. Penelitian berikutnya dapat dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih besar, waktu pelaksanaan yang lebih panjang, atau menggunakan metode penelitian yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian pada aspek perkembangan anak lainnya, seperti kemampuan berpikir kritis, motorik halus, sosial-emosional, bahasa, maupun kemampuan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afilah, A. N. (2025). Meningkatkan Kreativitas Anak Menggunakan Media Bahan Alam. *Pendiksar: Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–9.
- Amalia, D., & Maulida, L. (2023). Open Ended Play Melalui Media Loose Part Dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Lentera Anak*, 4(1), 1–10.

- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 230–238.
- Asri, S., Yetti, R., & Wirman, A. (2019). Efektivitas Bermain Kulit Jeruk Bali Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Kasih Ibu Pasaman Timur Sepgita Asri. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 41–48.
- Astuti, W., Endah, D., Aini, N., Sangadah, L., & Malang, U. N. (2022). Pengembangan Open Ended Play Untuk Meningkatkan Kompetensi Abad 21 (4cs) Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Graha Pengabdian*, 4(3), 223–236.
- Cahyani, N. B., Winata, W., & Dewi, H. I. (2020). Open-Ended Game With Visual Art To Develop Creativity Culture In Early Childhood. In *2nd International Conference On Arts And Design Education (Icade)*, 419(Icade 2019), 42–45.
- Dewi, N. K., Asrowi, A., Yusuf, M., & Sukarmin, S. (2025). Profiling Creative Thinking Skills In Early Childhood: Low Achievement Across Problem Identification , Fluency , Flexibility , Transformation , And Originality. *Proceedings Of International Conference On Neuroscience And Learning Technology (Iconsatin)*, Iconsatin. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-525-6>
- Dwiantari, W. P., & Istiana. (2025). Inovasi Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Bahan Alam Di Tk Tunas Harapan Sedayu Arjosari Tahun Pelajaran 2024 / 2025. *Jurnal Sentra: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 22–31.
- Farina, M. (2025). Pemanfaatan Lingkungan Alam Sebagai Sumber Belajar Anak. *Sinergi: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(7), 3003–3011.
- Hidayat, H., Delviana, D., Fauziah, D. F., & Yuniar, M. (2021). Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Bentuk Geometri Di Era Digital. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 4(1), 17–21. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V4i1.8>
- Kristsuana, L. N., Puspitasari, D., Lanapu, G. D., & Zega, A. S. (2023). Penggunaan Flashcard Untuk Menumbuhkan Minat Anak Usia Dini Dalam Mendengarkan Cerita. *Aletheia Christian Educators Journal*, 4(2), 47–52. <https://doi.org/10.9744/Aletheia.4.2.47-52>
- Montessori, M. (2016). *Pikiran Yang Mudah Menyerap (Terjemahan Dari The Absorbent Mind)*. Pustaka Pelajar.
- Nugraha, M. D. M. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak Di Lingkungan Keluarga. *At-Taklim :Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 565–585.
- Priatna, D. R., & Atika, A. R. (2025). Permainan Bola Sebagai Aktivitas Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini.

- 8(5), 543–552.
- Putra, Y. D., Putri, N. E., Sinta, N. A., Pendidikan, G., Usia, A., Inovatif, B. A., & Merdeka, K. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Paud Melalui Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Inovatif Berbasis. *Communnity Development Journal*, 5(4), 6875–6886.
- Putri, N. K., & Mustakimah. (2025). Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Ecoprint. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 8(1), 31–40. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V8i1.893>
- Rahmadani, S., Pransiska, R., & Wirman, A. (2019). Pengaruh Kegiatan Menstempeldengan Spons Terhadap kreativitas Pencampuran Warna. *Potensia, Jurnal Ilmiah*, 4(2), 95–104.
- Rezieka, D. G., Wibowo, D. V., & Insiyah, M. (2021). Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anakusia Dini*, 4(1), 31–46.
- Salma, S., Putri, S. U., & Nikawanti, G. (2023). Penerapan Pembelajaran Steam Menggunakan Media. *Jurnal Pelita Paud*, 8(1), 1–13.
- Sapaat, S. (2023). Relationship Between Collage Activities And Early Childre N ' S Creativity. *Genius: Indonesia Journal Of Early Childhood Education*, 4(2), 109–122. <https://doi.org/10.35719/Gns.V4i2.131>
- Saputri, E. H., Wirman, A., Yeni, I., & Anggraini, V. (2025). Improving Children ' S Creativity Through Activities Ecoprint Batik Based On Local. *International Journal Ofmultidisciplinary Research Of Higher Education(Ijmurhica)*, 8(2), 241–250.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Vol. 5). Alfabeta,Cv.
- Supriani, R., Rahardjo, M. M., & Wacana, K. S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Berbasis Loose Part. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(8), 8640–8645.
- Wilda, S., Putri, D., Marlisa, W., & Arifin, Z. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Teknik Ecoprint. *Paud Lectura: Journal Of Early Childhood Education*, 6(2), 82–91. <https://doi.org/10.31849/Paud-Lectura.V>
- Yunesti, D. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Percobaan Sains Sederhana Dengan Kegiatan Ecoprint. *Icej: Islamic Childhood Education Journa*, 2(1), 25–32.