



Efektivitas Media Batik *Ecoprint* Terhadap Kreativitas Siswa SD Dalam Mata Pelajaran SBdP

Munawarotus Sholihah^a, Naili Rofiqoh^b

^{a,b} Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa kelas IV SDN 1 Menganti pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya pada materi membatik. Kondisi tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional dan keterbatasan sarana prasarana sekolah, di mana kegiatan siswa masih terbatas pada mewarnai gambar batik hasil cetakan (*print-out*). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media batik *ecoprint* dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar pada mata pelajaran SBdP. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen *One-Group Pre-test-Post-test Design* terhadap 34 siswa yang ditentukan melalui teknik *total sampling*. Proses implementasi dilakukan secara sistematis melalui enam tahapan PjBL, yaitu: pemberian pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek secara mandiri, menyusun jadwal, memantau kemajuan proyek melalui teknik pukul (*pounding*), menguji hasil karya (sapu tangan, *totebag*, dan taplak meja), serta mengevaluasi pengalaman belajar. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes kinerja produk yang dinilai berdasarkan empat aspek kreativitas: *Fluency* (kelancaran), *Flexibility* (keluwasan), *Originality* (keaslian), dan *Elaboration* (terperinci). Analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* serta penghitungan *N-Gain* melalui perangkat lunak Jamovi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media batik *ecoprint* melalui model PjBL secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa, terbukti dari kenaikan nilai rata-rata dari 52,8 (*pre-test*) menjadi 84,2 (*post-test*). Uji statistik menunjukkan nilai $p < 0,001$ dengan *effect size* sebesar 2,04 kategori Sangat Besar serta *N-Gain* sebesar 0,641(6,41%) kategori Sedang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi media batik *ecoprint* sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa karena memberikan pengalaman belajar langsung yang eksploratif. Penggunaan bahan alam dalam media ini tidak hanya memicu orisinalitas karya, tetapi juga menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan sarana prasarana di sekolah.

Kata Kunci: Batik *Ecoprint*, Kreativitas, *Project Based Learning*, SBdP

Submitted: 10-05-2026 Approved: 20-04-2026. Published: 23-04-2026

Corresponding author's e-mail: 221330001112@unisnu.ac.id

ISSN: Print 2722-1504 | ONLINE 2721-1002

<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/index>

Abstract

*This research is motivated by the low levels of creativity among fourth-grade students at SDN 1 Menganti in the Cultural Arts and Crafts (SBdP) subject, particularly in batik-making. This condition stems from conventional teaching methods and limited school infrastructure, which restricts student activities to coloring pre-printed patterns. The primary objective of this study is to examine the effectiveness of ecoprint batik media in enhancing elementary school students' creativity. Employing a quantitative approach with a One-Group Pre-test—Post-test experimental design, the study involved 34 students selected through total sampling. The implementation followed the six stages of Project-Based Learning (PjBL): posing essential questions, autonomous project design, scheduling, monitoring progress via the pounding technique, assessing products (handkerchiefs, tote bags, and tablecloths), and evaluating the learning experience. Data were collected through product performance tests assessing Fluency, Flexibility, Originality, and Elaboration, then analyzed using paired sample *t*-tests and *N*-Gain calculations via Jamovi software. The results demonstrate that ecoprint batik media through the PjBL model significantly improves creativity, with mean scores rising from 52,8 to 84,2. Statistical analysis yielded a *p*-value < 0,001, an effect size of 2,04 (Very Large), and an *N*-Gain of 0,641 (64,1%) in the Medium category. It is concluded that ecoprint batik is highly effective in fostering creativity by providing direct, explorative learning experiences. Furthermore, the use of natural materials serves as an innovative solution to overcome school infrastructure limitations while triggering student originality.*

Keywords: *Ecoprint Batik, Creativity, Project-Based Learning, Art, Culture, and Craft.*

INTRODUCTION

Pendidikan seni rupa di tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peran yang sangat fundamental dan krusial sebagai media utama untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta anak sejak usia dini (Sayuna et al., 2024). Seni rupa tidak hanya melatih kemampuan estetika, tetapi juga membantu anak memahami ekspresi visual dan komunikasi simbolik sejak dini (Zumrotun et al., 2023). Untuk memastikan keberhasilan proses ini, sarana dan prasarana merupakan komponen krusial yang mendukung kelancaran suatu kegiatan, termasuk di bidang pendidikan, di mana penyediaan fasilitas menjadi kebutuhan utama untuk mempermudah pelaksanaan aktivitas (Khawani & Rahmadana, 2023). Ketersediaannya menjadi salah satu sumber daya penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Marwati et al., 2024). Harapan utama dalam transformasi pendidikan seni rupa di Sekolah Dasar adalah mewujudkan pembelajaran yang dapat berjalan maksimal melalui dukungan penuh dan ketersediaan sarana serta prasarana yang optimal (Dilah, 2023).

Pemenuhan fasilitas yang harus mendukung perkembangan potensi peserta didik merupakan kewajiban yang diamanatkan, ini sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 45 serta Permendikbudristek Nomor 22 Tahun 2023. Ketersediaan fasilitas penunjang, mulai dari ruang kelas yang inspiratif, peralatan seni yang beragam, hingga akses ke bahan-bahan non-konvensional, menjadi prasyarat mutlak, sebab lingkungan yang kaya fasilitas ini tidak sekadar meningkatkan kemampuan teknis, melainkan juga mendorong perkembangan keberanian bereksperimen. Melalui dukungan lingkungan tersebut, hasil karya siswa tidak hanya menjadi tugas sekolah, melainkan cerminan murni dari kemampuan berpikir orisinal. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir yang orisinal dan daya cipta yang terukur melalui aspek yang dinilai meliputi *Fluency* (kelancaran), *Flexibility* (keluwasan), *Originality* (keaslian), dan *Elaboration* (terperinci) (Danuarta,

2024). Pengembangan kreativitas pada anak usia sekolah sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran dan kesempatan eksplorasi (Endrasari et al., 2025).

Namun, terdapat beberapa masalah yang mempengaruhi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), terutama dalam bidang seni rupa materi membatik. Kendala internal yang teridentifikasi meliputi keterbatasan kompetensi guru dalam mengelola variasi model pembelajaran, yang cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penayangan video semata, sehingga menghambat ruang eksplorasi ide siswa (Sayuna et al., 2024). Hal ini diperburuk oleh faktor struktural di mana pendamping belajar merupakan guru kelas yang merangkap tugas, sehingga kurang penguasaan mendalam terhadap teknik seni spesifik seperti membatik. Selain itu, upaya praktik eksploratif siswa juga terhambat oleh keterbatasan fasilitas pendukung yang kurang memadai di sekolah. Akumulasi dari kendala-kendala ini berdampak langsung pada rendahnya kecakapan siswa dalam mengekspresikan kreativitas saat pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 1 Menganti, yang dilaksanakan pada Senin, 10 November 2025, menunjukkan permasalahan utama adalah keterbatasan sarana prasarana dan pengembangan kreativitas yang merata. Sebagai contoh, pada materi membatik, siswa hanya print-out gambar batik dari rumah dan diwarnai di sekolah. Untuk mengatasi masalah ini, guru menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Meskipun diakui kurang maksimal, media yang digunakan meliputi proyektor dan papan tulis untuk menunjukkan contoh karya atau menayangkan video dari Youtube. Kondisi tersebut diperkuat dengan data hasil angket kreativitas yang dilakukan terhadap 34 siswa, di mana ditemukan bahwa tingkat kreativitas siswa secara umum masih memerlukan peningkatan yang signifikan. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas hanya mencapai 49,4, dengan kelompok siswa pada kategori sangat rendah mencapai 35,3% (12 siswa), serta kategori rendah sebesar 14,7% (5 siswa). Jika dijumlahkan, terdapat 50% (17 siswa) atau separuh dari jumlah siswa di kelas yang memiliki tingkat kreativitas di bawah standar kecukupan. Hal ini mencerminkan adanya hambatan nyata dalam pengembangan ide kreatif siswa yang selama ini masih terbatas pada metode konvensional.

Guru berpendapat bahwa pengembangan kreativitas siswa memerlukan pemberian stimulus yang kaya serta beragam. Fokus pengembangan ini tidak hanya tertuju pada hasil akhir, melainkan juga pada proses pengerjaan karya. Penggunaan berbagai alat yang bervariasi sangat disarankan untuk memperluas wawasan berpikir siswa, sementara variasi metode pembelajaran diterapkan agar mereka mendapatkan pengalaman artistik yang lebih luas. Guru senantiasa mendorong siswa untuk berani mencoba teknik serta eksplorasi terhadap bahan-bahan baru guna meningkatkan daya imajinasi mereka. Perubahan fundamental yang diharapkan adalah tumbuhnya keberanian siswa dalam menyalurkan kreativitas sehingga mampu membuat karya seni yang autentik sesuai tingkat keterampilan masing-masing. Penilaian dilakukan dengan pendekatan holistik dan individu untuk menghargai keunikan setiap karakter karya melalui pengamatan mendalam sejak tahap awal hingga karya selesai.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, media batik *ecoprint* dipilih sebagai solusi inovatif yang memanfaatkan bahan alam. Dalam pelaksanaannya, media ini akan diterapkan menggunakan kerangka model *Project Based Learning* (PjBL) agar proses penciptaan karya lebih terarah dan eksploratif. Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan dibandingkan dengan model konvensional, terutama pada materi aplikatif seperti pembuatan *ecoprint* (Faridatun, 2022). Model *Project Based Learning* (PjBL) dipahami sebagai pendekatan untuk menghasilkan produk fungsional, meningkatkan pemahaman siswa dalam memecahkan masalah, dan menumbuhkan kreativitas (Nusfiyah, 2024). Menurut Darmansyah (2023), salah satu keunggulan model ini adalah kemampuannya dalam mendukung perkembangan kreativitas siswa secara signifikan.

Efektivitas penggunaan media batik *ecoprint* dalam mata pelajaran SBdP tercermin pada perpaduan antara kemampuan motorik dan pemanfaatan bahan alam secara inovatif. Melalui media ini, siswa mampu memenuhi aspek *fluency* (kelancaran) dalam mengeksplorasi potensi tumbuhan, *flexibility* (keluwesan) dalam memadukan berbagai bentuk serta pigmen warna alami, hingga *originality* (keaslian) dalam menyusun komposisi desain yang unik, serta *elaboration* (terperinci). Keunggulan media batik *ecoprint* terbukti saat siswa mampu mentransformasi bahan alam menjadi produk seni yang orisinal dan estetis melalui eksperimen mandiri yang sistematis. Seluruh rangkaian proses penciptaan karya ini menunjukkan bahwa implementasi media batik *ecoprint* sangat relevan dengan teori indikator kreativitas yang dikembangkan oleh Danuarta (2024). Batik *Ecoprint* dipilih karena merupakan media yang solutif bagi sekolah yang minim sarana prasarana (karena menggunakan bahan alam yang mudah didapat).

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen satu kelompok (*One-Group Pre-test—Post-test Design*). Desain ini dipilih karena penelitian hanya melibatkan satu kelas, yaitu kelas IV SDN 1 Menganti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Total Sampling* (Sampling Jenuh), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Desain penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media batik *ecoprint* terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Data dikumpulkan melalui instrumen tes kinerja untuk mengukur kreativitas siswa. Data tes kinerja dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata pada setiap produk yang dihasilkan siswa. *Pre-test* dilaksanakan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* dilaksanakan setelah penerapan model PjBL teknik *ecoprint*. Instrumen tes kinerja yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* bersifat identik dan disusun berdasarkan rubrik kreativitas Danuarta (2024), sehingga perubahan skor yang diperoleh secara valid mencerminkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Untuk menjamin kualitas instrumen, rubrik penilaian divalidasi secara logis melalui uji validitas isi (*content*

validity) oleh ahli (*expert judgment*). Selanjutnya, instrumen diuji reliabilitasnya menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* (α) untuk memastikan data yang dihasilkan bersifat konsisten dan dapat dipercaya.

Penerapan media batik *ecoprint* dalam penelitian ini dilakukan melalui model *Project Based Learning* (PjBL) untuk memberikan ruang eksplorasi yang maksimal bagi kreativitas siswa. Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) ini difokuskan untuk memfasilitasi siswa dalam menciptakan karya seni secara aktif dan mandiri melalui tahapan proyek yang sistematis. Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan (perizinan dan validasi), pelaksanaan *pre-test*, pemberian perlakuan (*treatment*) berupa model PjBL batik *ecoprint*, dan diakhiri dengan *post-test*. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan Jamovi uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) untuk menguji hipotesis dan mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini juga menggunakan tes kinerja produk untuk menilai keterampilan siswa dalam menghasilkan karya *ecoprint*. Data yang tersaji merupakan nilai rata-rata murni dari kinerja produk, tanpa melalui proses uji statistik jamovi.

RESULTS AND DISCUSSION

RESULTS

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media batik *ecoprint* terhadap kreativitas siswa melalui model *Project Based Learning* (PjBL). Subjek penelitian terdiri dari 34 siswa. Data diperoleh melalui tes kreativitas (*pre-test* dan *post-test*) serta tes kinerja produk *ecoprint* yang meliputi pembuatan sapu tangan, totebag dan taplak meja. Sebelum dilakukan uji *paired sample t-test*, data yang diperoleh diuji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kreativitas	Nilai	W	Sig. (p)
	Pre-Test – Post-Test	0.974	0.591

Berdasarkan Tabel 1, Statistik uji yang menunjukkan tingkat kesesuaian data sampel dengan distribusi normal sebesar 0,974 (W). Semakin mendekati angka 1, data semakin terdistribusi normal. Nilai signifikansi sebesar 0,591 ($> 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Asumsi normalitas terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test* data kreativitas siswa seperti yang ditunjukkan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil analisis rata-rata *pre-test* dan *post-test* kreativitas terhadap *ecoprint*

Kreativitas	N	Mean	Median	SD	SE
Pre-Test	34	52.8	53.0	15.49	2.66
Post-Test	34	84.2	82.0	6.88	1.18

Berdasarkan Tabel 2, *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kreativitas siswa sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) *pre-test* sebesar 52,8. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kreativitas siswa masih tergolong rendah. Nilai *Standar Deviation* (SD) sebesar 15,49, *Standar Error* (SE) sebesar 2,66 menunjukkan bahwa terdapat variasi nilai yang cukup tinggi antar siswa. Kondisi tersebut disebabkan oleh pembelajaran sebelumnya yang masih cenderung menggunakan metode konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa belum memiliki kesempatan yang cukup untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dalam kegiatan berkarya.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media batik *ecoprint*, dilakukan *post-test* untuk mengetahui perubahan kreativitas siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*Mean*) *post-test* meningkat menjadi 84,2 dengan *Standar Deviation* (SD) 6,88, dan *Standar Error* (SE) menurun menjadi 1,18. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 31,4 poin dari *pre-test* ke *post-test*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Untuk memastikan kelayakan analisis lebih lanjut, maka perlu diuji Dengan *Paired Sample T-Test* dan hasil analisisnya disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel. 3 Hasil Analisis *Paired Samples T-test*

	Statistic	df	p	Mean difference	SE difference	95% Confidence Interval		Effect Size
						Lower	Upper	
Pre-Test Post-Test Student's t	-11.9	33.0	<.001	-31.4	2.64	-36.8	-26.1	Cohen's d -2.04

Berdasarkan Tabel 3, uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t sebesar -11,9 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 33 dan nilai signifikansi (p) < 0,001. Nilai rata-rata selisih (*mean difference*) antara *pre-test* dan *post-test* adalah -31,4 dengan standar error selisih sebesar 2,64. Selain itu, diperoleh interval kepercayaan 95% dengan batas bawah (*lower*) sebesar -36,8 dan batas atas (*upper*) sebesar -26,1. Interval ini tidak melewati nol, yang semakin memperkuat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, penggunaan media batik *ecoprint* terbukti berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Sementara, nilai *effect size* sebesar 2,04 termasuk dalam kategori Sangat Besar, yang menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan sangat kuat. Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya peningkatan kreativitas siswa, dilakukan analisis N-Gain dengan hasil pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis *N-Gain*

N-Gain	N	Mean	Median	Std. Deviation	Minimum	Maximum
	34	0.641	0.661	0.189	0.200	0.907

Hasil analisis N-Gain pada tabel 4 menunjukkan jumlah data (N) sebanyak 34 dengan nilai *n-gain* sebesar 0,641(64,1%) termasuk dalam kategori Sedang. Rentang nilai dari 0,200 hingga 0,907 menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan kreativitas, meskipun tingkat peningkatannya berbeda-beda.

Penelitian ini juga menggunakan tes kinerja produk untuk menilai keterampilan siswa dalam menghasilkan karya *ecoprint*. Data yang tersaji merupakan nilai rata-rata murni dari kinerja produk, tanpa melalui proses uji statistik jamovi dengan perhitungan nilai akhir (skala 100) sesuai dengan empat indikator kreativitas (Danuarta, 2024), maka skor maksimal adalah 16.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk sapu tangan memperoleh nilai rata-rata 85,65, totebag 82,06, dan taplak meja 91,41. Nilai tertinggi terdapat pada produk taplak meja, sedangkan nilai terendah pada *totebag*. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam membuat karya *ecoprint* meningkat seiring dengan pengalaman praktik yang dilakukan selama pembelajaran.

DISCUSSION

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media batik *ecoprint* menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa yang signifikan. Peningkatan nilai dari 52,8 menjadi 84,2 menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan proyek nyata mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada aktivitas siswa (*student centered learning*) melalui kegiatan praktik langsung. Dalam penelitian ini, kegiatan proyek dilakukan melalui pembuatan berbagai produk batik *ecoprint* menggunakan bahan alami seperti daun. Proses ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi bentuk dan motif, sehingga menghasilkan karya yang beragam. Siswa terdorong untuk berpikir kreatif dalam menentukan komposisi, memilih bahan, serta menyusun desain tata letak motif daun pada media kain. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek yang tekanan pada pengalaman langsung (*learning by doing*).

1. Proses Implementasi Media Batik *Ecoprint*

Proses implementasi media batik *ecoprint* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 1 Menganti dilakukan secara sistematis melalui enam tahapan model *Project-Based Learning* (PjBL). Proses diawali dengan pemberian pertanyaan mendasar untuk memicu rasa ingin tahu siswa terhadap potensi warna alami. Pada tahap perencanaan, siswa diberikan kebebasan penuh untuk mengeksplorasi ide, mulai dari pemilihan jenis daun hingga penentuan tata letak motif secara mandiri. Untuk menjamin kelancaran kerja, peneliti bersama siswa menyusun jadwal pelaksanaan agar proyek berjalan sesuai target.

Selanjutnya tahap pemantauan (*monitoring*), peneliti mengamati langsung keaktifan siswa saat mempraktikkan teknik ketuk (*pounding*). Fokus pengamatan terletak pada ketelitian siswa dalam menggunakan palu kayu agar warna yang dihasilkan tajam dan

merata. Tahapan ini tidak hanya mengasah kreativitas, tetapi juga melatih ketelatenan serta koordinasi motorik halus siswa. Efektivitas media ini semakin terlihat pada tahap pengujian hasil. Setiap siswa berhasil menciptakan karya yang berbeda-beda, seperti *totebag*, sapu tangan dan taplak meja, dengan motif unik yang mencerminkan gaya seni masing-masing. Rangkaian kegiatan diakhiri dengan evaluasi pengalaman belajar melalui sesi refleksi, di mana siswa mampu menceritakan kendala teknis serta solusi yang mereka temukan. Secara keseluruhan, penggunaan media batik *ecoprint* dalam model PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, yang ditunjukkan melalui keberanian mereka dalam mengeksplorasi ide serta kemandirian dalam menghasilkan karya seni yang orisinal

2. Efektivitas Penggunaan Media Batik *Ecoprint*

Efektivitas penggunaan media batik *ecoprint* melalui model *Project-Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 1 Menganti menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Pada kondisi awal, kemampuan kreativitas siswa tergolong rendah dengan nilai rata-rata (*pre-test*) sebesar 52,8, yang mengindikasikan keterbatasan eksplorasi ide akibat pola pembelajaran konvensional. Namun, setelah implementasi proyek *ecoprint* yang dilakukan melalui enam tahapan sistematis mulai dari pemberian pertanyaan mendasar hingga evaluasi pengalaman belajar dengan nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan menjadi 84,2. Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek melalui media alami efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan relevan dengan lingkungan sekitar. Proses tersebut terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, karena mereka didorong untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya yang orisinal melalui pengalaman belajar yang nyata.

Secara statistik, efektivitas ini diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$, mengonfirmasi adanya perbedaan yang sangat nyata antara kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Perolehan nilai *effect size* sebesar 2,04 merepresentasikan pengaruh dalam kategori Sangat Besar, yang menegaskan bahwa integrasi media *ecoprint* tidak hanya memberikan perubahan, tetapi juga memiliki dampak yang sangat kuat terhadap transformasi potensi kreatif siswa menjadi kompetensi yang terukur. Hal ini juga didukung oleh perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,641 (64,1%) kategori Sedang, yang menunjukkan adanya pertumbuhan daya cipta yang konsisten pada seluruh subjek penelitian.

Efektivitas media ini tercermin pada kualitas produk yang dihasilkan, di mana pembuatan taplak meja memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 91,41, diikuti oleh sapu tangan 85,65 dan *totebag* 82,06. Karakteristik media *ecoprint* yang bersifat eksploratif dengan hasil akhir yang unik terbukti mampu mendorong kebebasan siswa dalam berkreasi saat menyusun komposisi bahan alam. Pemanfaatan bahan dari lingkungan sekitar membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan nyata bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan batik *ecoprint* terbukti sangat efektif sebagai media pembelajaran SBdP dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar.

3. Besarnya Peningkatan Kreativitas Siswa

Besarnya peningkatan kreativitas siswa kelas IV SDN 1 Menganti setelah penggunaan media batik *ecoprint* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) tergolong signifikan. Berdasarkan hasil analisis data, peningkatan kreativitas ditunjukkan oleh selisih nilai rata-rata yang signifikan, yakni dari 52,8 pada tahap *pre-test* menjadi 84,2 pada *post-test*. Secara numerik, penggunaan media ini memberikan kontribusi peningkatan sebesar 31,4 poin, yang mengonfirmasi adanya transisi positif dari pola pembelajaran konvensional (*teacher-centered*) menuju pengalaman belajar berbasis proyek (*learning by doing*) yang lebih eksploratif.

Secara statistik, besarnya peningkatan ini dikategorikan dalam tingkat efektivitas sedang berdasarkan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,641 (64,1%). Signifikansi peningkatan tersebut semakin dipertegas oleh hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai $p < 0,001$, yang membuktikan bahwa perbedaan kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan terjadi secara nyata. Selain itu, nilai *effect size* sebesar 2,04 menempatkan pengaruh penggunaan media batik *ecoprint* dalam kategori sangat besar. Hasil tersebut membuktikan bahwa keterlibatan siswa dalam mengeksplorasi motif dan bahan alami secara langsung meningkatkan kreativitas siswa. Proses pembuatan karya estetis seperti sapu tangan, *totebag*, hingga taplak meja menunjukkan adanya pengembangan aspek orisinalitas dan keterampilan motorik yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media batik *ecoprint* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 1 Menganti.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media batik *ecoprint* secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas IV SDN 1 Menganti. Pengaruh model PjBL ini dibuktikan secara empiris melalui peningkatan nilai rata-rata kreativitas siswa dari 52,8 menjadi 84,2. Secara statistik, efektivitas kombinasi model dan media ini masuk dalam kategori sedang dengan perolehan nilai *N-Gain* 0,641 (64,1%) serta memberikan dampak pengaruh dalam kategori sangat besar merujuk pada nilai *effect size* 2,04.

Keunggulan model PjBL dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya mentransformasi pembelajaran dari pola konvensional menjadi pengalaman belajar langsung (*learning by doing*). Melalui enam tahapan proyek yang sistematis, media batik *ecoprint* memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide orisinal. Penggunaan teknik *pounding* pada berbagai produk seperti sapu tangan, *tote bag*, dan taplak meja terbukti efektif mengasah aspek kelancaran (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*) siswa dalam menciptakan karya seni.

Pemanfaatan media batik *ecoprint* berbahan alami juga hadir sebagai solusi strategis atas keterbatasan fasilitas sekolah. Dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, model PjBL mampu memfasilitasi siswa dalam menghasilkan karya yang autentik dan estetis. Secara keseluruhan, penggunaan media batik *ecoprint* dalam kerangka pembelajaran berbasis proyek terbukti secara nyata meningkatkan motivasi, keterampilan motorik, serta orisinalitas kreativitas siswa di sekolah dasar.

BIBLIOGRAPHY

- Danuarta, H. S. (2024). PENGARUH KETERSEDIAAN SARANA DAN PRASARANA DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 4(2), 263–269. <https://doi.org/10.56135/adiba.v4i2.689>
- Dilah, S. (2023). Pembelajaran IPA Berbasis Higher Order Thinking Skills di SD Era Society 5.0. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n3.p161-166>
- Endrasari, Y., Br Manurung, N., Christiana, N., Asmara, A., & Hidayat, T. (2025). ANALISIS EFEKTIVITAS PENDEKATAN PROJECT-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS VII PADA PEMBELAJARAN SENI DAN PRAKARYA. *Jurnal Semarak Mengabdi*. <https://doi.org/10.56135/jsm.v4i2.242>
- Faridatun, F. (2022). Ecoprint ; Cetak Motif Alam Ramah Lingkungan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i1.9002>
- Fauzi, D., Universitas, A., Budhi, S., Budi, R. J., No, U., Komplek, L., & Kab, P. (2024). MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(2), 2024. <https://doi.org/10.56135/jpds.v7i2.236>
- Henri, Z., & Wulandari, D. (2022). *Seni Rupa Anak dan Pembinaannya: Perspektif Wacana Kreativitas dan Pedagogi Kreatif*. Cantrik Pustaka.
- Khawani, A., & Rahmadana, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Abad 21 pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Kreatifitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 231–240. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4280>
- Marwati, S., Rochana, T., Setyaning Usri Yusro, I., Ratna Sari, H., & Rusnoto, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar SBdP dengan Pembelajaran Model Project Based Learning di SD Negeri 1 Tleter. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Dasar Pada Kurikulum Merdeka*. <https://doi.org/10.56135/prosiding.inovasipendidikan.2.2.310>
- Rafik, M., Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, & Siti Nurdianti Muhajir. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>
- Nursanti, A. D., & Susiani, T. S. (2024). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Rupa tentang Tekstur pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bumirejo Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85102>
- Nusfiyah, K. (2024). Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) melalui Video Project dalam Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Peserta Didik. *Journal of Islamic Education*, 2(1), 16–21. <https://doi.org/10.61231/jie.v2i1.245>
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titalay, H. D. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KETERLAMBATAN PADA PROYEK PEMBANGUNAN GEDUNG ASRAMA MAN 1 TULEHU MALUKU TENGAH. *Jurnal Simetrik*, 11(1). <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615E>

- Sayuna, V. M., Karma, N., & Dewi, N. K. (2024). Analisis Kesulitan Guru Kelas V Dalam Melaksanakan Pembelajaran SBDP Materi Seni Rupa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.7650>
- Syafril, E. P. E., & Agel, H. H. (2023). Eco-print Batik: Eco-Friendly Products of Green Business based on Indigenous Knowledge in Bantul. *Proceedings of London International Conferences*, 8, 54–65. <https://doi.org/10.31039/plic.2023.8.166>
- Undari, Mayrisa, Darmansyah, D. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pjbl (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Abad 21. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v10i1.1970>
- Vibriyanto, N., Titik, C. S., & Hoirina, A. S. (2025). Ecoprint Batik as an Eco-friendly Industry in Supporting SDGs in Rural Areas of Madura Island: A Case Study. *KnE Social Sciences*, 10(20), 91–102. <https://doi.org/10.18502/kss.v10i20.19620>
- Zumrotun, E., Attalina, S. N. C., & Niswah, N. (2023). *Pembelajaran seni rupa dan keterampilan di SD*. Kediri: Cahya Ghani Recovery.

