

UPAYA PENINGKATAN PROGRAM SENI BERBASIS RAMAH LINGKUNGAN DENGAN PENDEKATAN MODEL CTL DI KAMPUNG RAWA SARI DEPOK

Selvia Noviani¹, Ririn Despriliani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

¹selvian28@gmail.com, ²ririnsenirupa@gmail.com

Abstrak

Terdapat berbagai program kesenian sebagai upaya mendukung kelestarian lingkungan yang dapat ditingkatkan. Salah satu program yang dimaksud yaitu kesenian *ecoprint*. *Ecoprint* merupakan seni yang menggunakan bahan alam dilakukan dengan teknik khusus pada kain. Kegiatan tersebut menarik dan dapat dengan mudah dilakukan terutama bagi kalangan remaja di Rawa Sari Depok. Program *ecoprint* pada penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model CTL. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan pelatihan dalam membuat karya *ecoprint* berbasis ramah lingkungan dengan menerapkan model pembelajaran CTL (*contextual Teaching and Learning*). Terdapat 7 komponen pembelajaran CTL yang dapat diimplementasikan pada penelitian, diantaranya yaitu: (1) konstruktivisme, (2) menemukan (*inquiry*), (3) bertanya, (4) masyarakat belajar, (5) pemodelan, (6) refleksi, dan (7) penilaian yang sebenarnya. Metode pembelajaran yang diaplikasikan adalah metode demonstrasi secara langsung. Selain untuk mengembangkan dan menganalisis efektifitas model pembelajaran CTL, kegiatan pelatihan *ecoprint* dikembangkan untuk mengasah kreativitas dan keterampilan pada remaja dengan rentang usia 12-14 tahun di Kampung Rawa Sari Depok di masa pandemi. Kegiatan pelatihan berkarya *ecoprint* dirancang sebagai agenda seni ramah lingkungan yang dapat dilakukan masyarakat maupun sekolah.

Kata Kunci: Ecoprint, Ramah Lingkungan, CTL (Contextual Teaching and Learning), Remaja,.

Efforts to Improve Environmentally Friendly Art Programs with the CTL Model Approach in Rawa Sari Village, Depok

Abstract

There are various art programs as an effort to support environmental sustainability that can be improved. One of the programs in question is the art of ecoprint. Ecoprint is an art that uses natural materials carried out with special techniques on fabrics. These activities are interesting and can be easily done, especially for teenagers in Rawa Sari Depok. The ecoprint program in this study was carried out by applying the CTL model. This research also aims to increase training activities in making eco-friendly based ecoprint works by applying the CTL (contextual Teaching and Learning) learning model. There are 7 components of CTL learning that can be implemented in research, including: (1) constructivism, (2) finding (inquiry), (3) asking, (4) learning community, (5) modeling, (6) reflection, and (7) actual assessment. The learning method applied is a direct demonstration method. In addition to developing and analyzing the effectiveness of the CTL learning model, ecoprint training activities were developed to hone creativity and skills in adolescents aged 12-14 years in Kampung Rawa Sari, Depok during the pandemic. The ecoprint work training activity is designed as an environmentally friendly art agenda that can be carried out by the community and schools.

Keywords: *Ecoprint, Environmentally Friendly, CTL (Contextual Teaching and Learning), Adolescent.*

PENDAHULUAN

Ecoprint merupakan salah satu karya seni yang memiliki ciri khas tersendiri karena hasilnya yang natural. Pembuatan *ecoprint* memanfaatkan bahan alam untuk mentransfer warna dan bentuk pada kain secara langsung (Maharani, 2018). Menurut (Irianingsih, 2018, hlm. 4) *ecoprint* merupakan salah satu kesenian menggarap kain dengan mengimplementasikan berbagai tanaman (bunga maupun dedaunan) sebagai komponen utama, dari tanaman tersebut terdapat pigmen yang menghasilkan warna serta motif yang alami.

Pengertian lain menurut (Vidya, 2019, hlm. 183) *ecoprint* merupakan karya seni dengan memanfaatkan bahan alam, umumnya dijadikan sebagai produk kriya. Hasil motif tanaman yang telah di transfer ke kain, melekat sesuai dengan pola yang di desain sedemikian rupa sehingga pigmen pada tanaman tersebut teraplikasikan pada kain. *Ecoprint* merupakan sebuah proses transfer warna dan bentuk melalui kontak langsung pada lembar kain (Flint dalam Pressinawangi, 2014).

Pembuatan karya seni *ecoprint* merupakan salah satu bentuk upaya kembali ke alam (*back to nature*) yang berorientasi pada peningkatan program ramah lingkungan. Hal tersebut diimplementasikan melalui penggunaan bahan-bahan *ecoprint* yang berusaha untuk tidak memuat kandungan berbahaya bagi manusia maupun bagi lingkungan. Penggunaan bahan-bahan dalam pembuatan *ecoprint* harus benar-benar mengacu pada konsep *eco-friendly*. Pada penelitian ini, penggunaan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan *ecoprint* seperti plastik, diganti dengan bahan yang dapat dengan mudah terurai dan dapat di daur ulang. Kertas roti merupakan salah satu alternatif bahan yang dipilih, karena memiliki tekstur yang tidak mudah

hancur jika terkena cairan jika dibandingkan dengan jenis kertas lainnya. *The use of natural materials in the creation of art is one indication that shows the awareness of the parties engaged in preserving and developing art that leads to environmental sustainability* (Tocharman, 2009).

Pentingnya program seni yang mendukung upaya ramah lingkungan dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini, pendekatan yang diaplikasikan adalah pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Model pembelajaran CTL dinilai efektif dan fleksibel, dapat diimplementasikan dalam segala kondisi. Pendekatan CTL mengaitkan kegiatan belajar dengan kondisi yang sedang terjadi yakni mengenai pandemi. Partisipan bebas untuk mengemukakan ide/ gagasannya melalui tema seputar pandemi dan orientasi pada lingkungan. *CTL learning model is a learning concept that can help educators to relate learning material to the real conditions that are being experienced* (Nurhadi, dalam Pahlevi, 2017).

Partisipan yang dituju pada penelitian *ecoprint* ini adalah remaja dengan rentang usia 12-14 tahun. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini, perubahan fisik sudah terlihat jelas dan emosionalnya belum stabil. Hal ini dapat dinyatakan dari hasil survey peneliti tahun 2020 yang dilakukan pada anak remaja Kampung Rawa Sari. Terdapat 10 dari 10 anak yang merasakan emosi yang tidak terkontrol, timbul rasa bosan, hingga stress karena kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring yang terlalu lama. Hal ini tentunya menyebabkan produktivitas remaja menjadi menurun karena tidak dapat beraktivitas seperti sedia kala seperti sebelum pandemi. *Adolescence is said to be "sturm und drang", meaning the times experienced with passionate emotions that arise because of the rules or norms that*

apply in society (Hall, dalam Diananda, 2018).

Sisi lain masa remaja disebut juga dengan usia emas atau usia yang produktif. Produktifitas pada remaja ini dapat ditingkatkan, terlebih selama pandemi ini mereka perlu melakukan kegiatan yang dapat menyalurkan emosi secara positif sekaligus mengasah kemampuan kreativitas dan keterampilannya. Salah satu kegiatan kreatif yang dapat dilakukan saat pandemi yakni dengan membuat karya kerajinan yang bermanfaat untuk mengasah *skill* atau kemampuan keterampilan yang dimiliki (Titus Theo dkk, 2021). Kegiatan kesenian yang dimaksud pada penelitian ini yaitu pelatihan membuat *ecoprint*.

Selain dijadikan sebagai stimulus kemampuan kreativitas dan keterampilan, kegiatan *ecoprint* sendiri belum pernah dilakukan seluruh partisipan. Berdasarkan hasil wawancara pada tahun 2020, seluruh partisipan tertarik untuk mempelajari *ecoprint* dan membuatnya. Hal tersebut tentunya mendorong peneliti untuk memperkenalkan sekaligus mengembangkan program pelatihan yang bermanfaat tidak hanya untuk manusia tetapi juga untuk lingkungan sekitar.

Pembelajaran *ecoprint* ini diaplikasikan berdasarkan 7 komponen pembelajaran CTL menurut (Kemendiknas, dalam Nining & Mistina, 2018) diantaranya: (1) Konstruktivisme (*Constructivism*), dalam hal ini pembelajaran dikemas menjadi mengonstruksi bukan hanya menerima pengetahuan. siswa dibiasakan untuk memecahkan sebuah masalah melalui ide/gagasan mereka. (2) Menemukan (*Inquiry*), merupakan komponen inti dari model pembelajaran CTL. Arti dari menemukan yakni pendidik cakap dalam mendesain kegiatan yang merujuk pada tahapan observasi, bertanya, mengajukan dugaan, mengumpulkan data, dan penyimpulan. (3) Bertanya (*Questioning*), merupakan awal pengetahuan. Pada pembelajaran kontekstual, kegiatan bertanya disebut sebagai kegiatan pendidik untuk mendorong, mendidik, dan menilai

kemampuan siswa. Bagi siswa, bertanya adalah kegiatan menggali informasi, mengonfirmasi hal yang sudah dan belum terkonfirmasi. (4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*), diperoleh berdasarkan kerja sama dengan orang lain, *sharing* bersama teman, maupun dengan orang yang sama-sama tahu dan belum tahu. (5) Pemodelan (*Modeling*), pada pembelajaran kontekstual pendidik dapat berkolaborasi bersama siswa untuk menjadi model pada kegiatan belajar. (6) Refleksi (*Reflection*), dilakukan pada akhir pembelajaran dengan mengemukakan cara berpikir siswa mengenai apa yang sudah dipelajari. (7) Penilaian yang Sebenarnya (*Authentic Assesment*), data hasil pembelajaran harus didapat dari kegiatan nyata yang dilakukan siswa pada saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

Program pelatihan *ecoprint* yang dilakukan secara luring ini mengimplementasikan metode demonstrasi. Menurut (Suaedy, dalam Aryani, 2019) metode demonstrasi yaitu penyampaian materi dengan cara memperagakan tiap tahapan dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran demonstrasi dilakukan dengan menyampaikan informasi secara langsung pada anak. Metode demonstrasi berkaitan erat tata cara dan tahapan dalam membuat sesuatu yang terkait dengan materi yang dipelajari (Raditya, dalam Fince dkk, 2014). Dalam hal ini, metode demonstrasi dilakukan dengan memperagakan tahapan-tahapan dalam membuat *ecoprint* teknik ketuk. Tahapan yang dilakukan diantaranya: tahap mordanting, tahap mendesain tanaman pada kain/ *t-shirt*, dan tahap fiksasi.

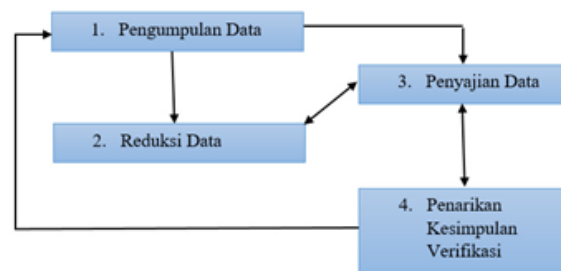
Sebagai pendukung dalam kegiatan *ecoprint*, penggunaan media pada pembelajaran *ecoprint* sebagai program kesenian ditampilkan dengan media *powerpoint*. Media tersebut termasuk media visual yang dapat menginterpretasikan ide atau gagasan yang abstrak ke dalam sebuah format realistik (Yaumi, 2017). Media *powerpoint* adalah salah satu media presentasi dengan menampilkan poin-poin

penting dalam *slide*. Media *powerpoint* dapat mempermudah pendidik dalam mengajar dan siswa lebih mudah menerima pembelajaran sehingga mendorong minat belajar pada siswa (Febriana, dkk, 2018). Pemilihan media PPT dikarenakan memudahkan penyampaian materi dan dapat dipelajari secara berulang oleh siswa.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai fakta-fakta yang ada di lapangan. Menurut Creswell (dalam Syafnidawaty, 2020) penelitian kualitatif dikatakan sebagai sebuah pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami sebuah gejala sentral.

Pendekatan kualitatif memiliki fokus pada analisis dan interpretasi yang berasal dari hasil data penelitian. Pengumpulan data diperoleh dari hasil: (1) observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung, (2) wawancara narasumber yaitu remaja Rawa Sari, (3) kuesioner yang diajukan dengan butir-butir pertanyaan mengenai pemahaman partisipan terkait *ecoprint*, (4) dokumentasi, yang bersumber dari foto-foto saat pelatihan berlangsung dan hasil karya partisipan dalam membuat *ecoprint*, (5) kepustakaan, dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, skripsi terdahulu, dan sumber lainnya. Penilaian *ecoprint* disajikan dalam bentuk deskripsi yang meliputi hasil pembelajaran dan hasil karya yang dibuat. Analisis data pada penelitian ini mengaplikasikan analisis data menurut Miles dan Huberman (1984) dengan tahapan awal proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan kemudian verifikasi (Sugiyono, 2019).



Gambar 1. Skema Teknik Analisis Data Kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset mengenai upaya peningkatan program pelatihan *ecoprint* di Kampung Rawa Sari dilakukan dengan 7 partisipan remaja. Penelitian diawali dengan melakukan studi pendahuluan untuk memperoleh informasi mengenai penelitian yang dilakukan. Informasi tersebut dihasilkan dari observasi atau pengamatan secara langsung ke tempat yang ditujukan. Selain itu, terdapat beberapa instrumen penelitian yang disiapkan seperti: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrumen media pembelajaran *powerpoint*, instrumen kuesioner, serta deskriptor penilaian yang harus di validasi terlebih dahulu. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 3 orang validator.

Tahap berikutnya adalah pengumpulan data melalui observasi, kemudian dari hasil wawancara ke-7 anak remaja, mengajukan kuesioner mengenai pengetahuan dan minat remaja terhadap *ecoprint*, dokumentasi kegiatan pelatihan *ecoprint*, dan kepustakaan yang mendukung penelitian ini dengan berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dan sumber lainnya. Dari hasil tersebut, peneliti mereduksi data dengan cara memilah dan memfokuskan data-data yang diperlukan dan yang tidak. Penyajian data disajikan dalam deskripsi hasil karya dan hasil pembelajaran secara kognitif (pengetahuan) dan secara afektif (sikap).

Kegiatan pelatihan *ecoprint* dilaksanakan dengan beberapa tahapan, yaitu: tahap mordanting, tahap menghias pada *t-shirt*, tahap fiksasi, dan presentasi diikuti tanya jawab mengenai karya yang

dibuat partisipan. Pelaksanaan dilakukan 2 hari, pada hari pertama tahap mordanting dan menghias tanaman pada *t-shirt*, hari kedua merupakan tahap presentasi dan sesi tanya jawab karya. Tahap fiksasi dilakukan dirumah partisipan masing-masing namun pada saat pembelajaran peneliti tetap mendemonstrasikan tahapan fiksasi. Penilaian pembelajaran mengacu pada tabel modifikasi Brent G Wilson dengan memuat aspek kreativitas dan keterampilan. Dari kedua aspek tersebut, terdapat indikator dan deskriptor pencapaian pembelajaran sebagai kriteria penilaian. Aspek kreativitas memuat 5 indikator, yaitu: 1) keserasian tema, 2) keunikan ide/ gagasan, 3) kelenturan berpikir, 4) kerincian bentuk (elaborasi), dan 5) penataan estetika. Presentase aspek kreativitas memperoleh bobot 46%. Aspek keterampilan memuat 4 indikator, yaitu: 1) Keterampilan Penguasaan Alat dan Bahan, 2) Keterampilan Penguasaan Teknik, 3) Hasil Transfer Warna Daun/ Bunga yang dinilai berdasarkan warna, tekstur, dan intensitasnya, dan 4) Keterampilan Kerapihan. Presentase keterampilan berdasarkan hasil modifikasi Brent G Wilson memperoleh bobot 54%.

Aspek-Aspek Kemampuan	Produksi								Jumlah
	Kreativitas				Keterampilan				
	Kesesuaian dengan Tema	Keunikan Gagasan	Kelenturan (Fleksibilitas) Berpikir	Kerincian Bentuk (Elaborasi)	Penataan Pola	Keterampilan Penguasaan Alat dan Bahan	Penguasaan Teknik	Hasil Transfer Pigmen (Warna, Tekstur, Intensitas)	
A. Subject Matter									
1. Tema/ Judul	√	√	-	√	√	√	√	-	7
B. Struktur Visual (Elemen Rupa/ Unsur Rupa)									
1. Garis	-	-	-	√	√	-	-	-	2
2. Bentuk	√	√	√	√	√	√	√	√	10
3. Warna	√	√	√	√	√	-	√	√	9
C. Prinsip-Prinsip Seni Rupa/ Desain (Komposisi)									
1. Kesatuan	-	√	√	√	√	√	√	√	8
2. Keseimbangan	-	√	√	√	√	√	√	√	8
3. Keserasian	√	√	√	-	√	√	√	√	8
4. Irama	-	√	√	√	√	√	√	√	8
D. Alat, Bahan dan Teknik									
1. Alat	-	-	-	-	-	√	√	√	4
2. Bahan	-	-	-	-	-	-	√	√	3
3. Teknik	-	-	-	-	-	√	√	√	4
Penilaian per indikator	4	7	6	7	8	8	10	10	9
Penilaian per aspek		32					37		69
Penilaian per aspek (%)		46%					54%		100%

Gambar 2. Tabel Modifikasi Brent G Wilson

No	Nama	Nilai Akhir	Kategori
1.	Laila Maula Sari	92,36	Sangat Baik
2.	Devina Nur Wijaya	87,44	Baik
3.	Margiyanti Maulidiah	87,07	Baik
4.	Nur Laila Safitri	85,44	Baik
5.	Luthfia Maya	84,66	Baik
6.	Syakila Nur Zaila	82,40	Baik
7.	Kaila Nur Aisyah	81,09	Cukup Baik

Gambar 3. Rekapitulasi Penilaian Ecoprint

Terdapat kriteria penilaian yang memuat kategori sangat baik dengan rentang nilai (92-100), kategori baik (83-91), kategori cukup baik (75-82), dan kategori kurang baik (67-74). Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian akhir ketujuh partisipan remaja Rawa Sari, terdapat 1 anak memperoleh kategori hasil sangat baik dengan presentase (14,28%), 5 anak memperoleh kategori baik (71,42%), dan 1 anak dengan kategori cukup baik (14,28%).

Tahapan Desain Pengembangan Pelatihan Ecoprint

Kegiatan pelatihan *ecoprint* di desain dengan beberapa rangkaian. Sebelum diterapkan pada *t-shirt*, kegiatan *ecoprint* dilakukan melalui tahap eksplorasi terlebih dahulu. Eksplorasi dilakukan sebanyak 3 kali dengan aplikasi pada kain katun polos, totebag, dan masker. Setelah mengimplementasikan pada bahan yang sederhana untuk eksplorasi, partisipan dilatih untuk mengaplikasikan *ecoprint* pada bahan yang lebih kompleks yakni pada *t-shirt* berbahan katun.



Gambar 4. Eksplorasi pada Totebag



Gambar 5. Karya Ecoprint pada *T-shirt*

Dalam penelitian pelatihan pada anak remaja ini, dihasilkan produk *ecoprint* yang berbeda pada tiap tahapan. Pada tahap eksplorasi, penerapan *ecoprint* dilakukan pada media: (1) kain katun polos berukuran 20x20 cm, (2) totebag katun, (3) dan masker, sedangkan pada tahap yang kedua, pengaplikasian *ecoprint* dilakukan pada 1 media, yakni *t-shirt*. Pada setiap tahapan baik eksplorasi dan tahap pengembangan karya, terdapat tema yang dikaitkan dengan pembelajaran CTL itu sendiri. Tema yang diberikan sesuai dengan konteks yang sedang dialami dan orientasi pada keramah lingkungan. Tahap eksplorasi pada kain polos dan totebag, ranah tema berkaitan dengan sumber daya alam sekitar, sedangkan eksplorasi *ecoprint* pada masker berkaitan dengan situasi yang sedang terjadi atau yang dialami mengenai semangat di masa pandemi. Pada tahap pengembangan karya dengan media *t-shirt*, siswa bebas untuk mengembangkan gagasan/idenya untuk memilih tema yang berkaitan dengan ramah lingkungan dan pandemi. Selain mengimplementasikan *ecoprint* pada media, tahapan penelitian ini terdapat sesi presentasi dan tanya jawab karya dimana pada sesi ini siswa dituntun untuk aktif agar kemampuan kreativitas dan keterampilan yang dimiliki dapat teridentifikasi dengan optimal.

Product Test

Penggunaan media pada kegiatan pelatihan *ecoprint* sebelumnya sudah

dilakukan tahapan pengujian validasi oleh ahli media dan ahli material. Penilaian terdiri masing-masing 3 ahli media dan material. Media pembelajaran berupa *powerpoint* yang diujikan kembali setelah melakukan penilaian pada media yang digunakan.

Media *powerpoint* yang sudah divalidasi diterapkan pada pembelajaran *ecoprint* yang kedua yang diaplikasikan pada *t-shirt*. Produk hasil *ecoprint* ini ditujukan untuk remaja Rawa Sari yang memiliki latar belakang, pola kehidupan, serta kebiasaan yang berbeda. Penilaian karya pada tahap eksplorasi dilakukan oleh 2 penilai. Penilai pertama dilakukan oleh peneliti, penilai kedua oleh guru seni. Penilaian tahap pembuatan *ecoprint* pada *t-shirt* dilakukan oleh 3 penilai. Penilai pertama oleh peneliti, dan dua penilai lainnya dinilai oleh guru seni. Penilai maupun validator dipilih dengan latar belakang yang sama yakni memiliki pengalaman pendidikan minimal S1, mengajar sekurang-kurangnya 1 tahun, dan memiliki latar belakang pendidikan seni.

Uji Ahli Media

Dalam tes pengujian media, terdapat beberapa aspek yang memuat indikator yang menjadi penilaian sebagai pengukur pembelajaran *ecoprint*. Aspek yang dimaksud yaitu: (1) Aspek Multimedia, dengan memuat 5 indikator: keterbacaan, aspek kemudahan penggunaan, kualitas tampilan dan tayangan, kualitas pengelolaan program, dan kualitas dokumentasi. (2) Aspek Kualitas Instruksional, memuat 9 indikator: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas interaksi, dampak pada siswa, memberi dampak bagi pendidik, dan kualitas sajian materi. (3) Aspek Materi, memuat 7 indikator: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan/ keruntutan, daya tarik, kesesuaian, dan kejelasan informasi.

Media pembelajaran untuk kegiatan *ecoprint* ini sudah melalui tahap uji coba

oleh 3 ahli media dengan memperoleh penilaian sebagai berikut: ahli 1, memperoleh nilai validitas 74,28 yang dapat dikatakan cukup baik, ahli 2 memperoleh nilai 91,42 masuk dalam kategori baik, dan ahli 3 memperoleh nilai 82, 59 dengan kategori baik. Dari hasil ketiga ahli tersebut, maka dapat dikalkulasikan dengan memperoleh nilai 82, 59 masuk kategori baik/layak untuk diterapkan pada pembelajaran. Dari ahli media ini, terdapat beberapa catatan yang mendominasi pada tampilan. Penerapan teks harus lebih dibesarkan, dan tampilan harus menyesuaikan template yang cocok untuk remaja.

Uji Ahli Materi

Dalam uji ahli materi ini dilakukan oleh 1 orang validator. Uji materi yang berkaitan dengan penilaian *ecoprint*, terdapat beberapa aspek yang memuat indikator serta deskriptor untuk mengukur ketepatan penilaian. Aspek tersebut dibagi menjadi 2, yaitu aspek kreativitas dan keterampilan. Aspek kreativitas memuat 5 indikator penilaian: (1) Kesesuaian dengan tema, dalam hal ini tema yang diambil oleh siswa menyesuaikan dengan “Keindahan alam sekitar” atau “Semangat di Masa Pandemi”. (2) Keunikan gagasan, Keunikan gagasan siswa dalam mentransformasikan tema dari karya yang dibuatnya sesuai dengan imajinasinya. (3) Kelenturan berpikir, kemampuan siswa dalam menggambarkan gagasan yang berorientasi pada pemahaman kesadaran akan karya ramah lingkungan. (4) Kerincian bentuk, menilai detail bentuk daun/ bunga yang diaplikasikan pada *T-shirt* dengan memperhatikan bentuk keseluruhan hasil karya. (5) Kemampuan siswa dalam mengatur unsur rupa sesuai dengan komposisi seperti irama, point of interest, kesatuan, dan keseimbangan.

Aspek keterampilan memiliki 4 indikator diantaranya yaitu: (1) aspek keterampilan penguasaan alat dan bahan, kemampuan siswa dalam mengoperasikan alat dan bahan sesuai dengan aturan,

sehingga siswa dapat menghasilkan karya yang sesuai. (2) Aspek keterampilan penguasaan teknik, dalam hal ini siswa diharapkan mampu untuk menguasai teknik ketuk dalam pembuatan *ecoprint* sehingga mengaplikasikan tanaman dengan baik pada *t-shirt*. (3) Hasil transfer pigmen (tekstur, warna, intensitas). (4) Aspek keterampilan kerapihan, dalam hal ini yang menjadi penilaian adalah kemampuan siswa dalam mengoperasikan alat, bahan, dan teknik secara baik dan benar sehingga menghasilkan karya yang rapih sesuai yang diharapkan.

Hasil dari validasi tersebut, terdapat masukan dalam indikator keterampilan, seperti: kata “proses” tidak perlu dituliskan pada indikator jika yang dinilai adalah hasil karyanya, penilaian indikator hasil transfer pigmen dapat dijelaskan dengan spesifik, misal dari segi warnanya pekat atau tidak dan sebagainya. Pada aspek kreativitas, penataan estetika diubah menjadi penataan pola. Selain mengoreksi mengenai indikator, *expert judgment* atau validator memberi masukan mengenai deskripsi pada indikator per aspek pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil eksplorasi dan pengembangan produk dapat disimpulkan bahwa:

1. Belum adanya kegiatan kesenian di wilayah Kampung Rawa Sari mendorong peneliti untuk memperkenalkan sekaligus meningkatkan kegiatan pelatihan dalam membuat karya *ecoprint* dengan menerapkan model pembelajaran CTL (*contextual Teaching and Learning*).
2. Program pelatihan membuat *ecoprint* pada Remaja Rawa Sari dapat meningkatkan produktifitas terutama dalam meningkatkan kemampuan kreativitas dan keterampilannya dalam berkarya selama pandemi.
3. Berdasarkan hasil eksplorasi dan pengembangan pada media *t-shirt*, kegiatan pelatihan *ecoprint* dapat dijadikan sebagai program seni berbasis

ramah lingkungan yang dapat direkomendasikan baik bagi masyarakat maupun di sekolah dengan berbagai kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. <http://e-journal.stit-islamic-village.ac.id/index.php/istighna>, 126.
- Aryani, D. (2019). Penggunaan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Pokok Lagu-Lagu Daerah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 172-180.
- Febriana Khaerunnisa, Y. S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 31-41.
- Fince, A. R. (2015). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penyebab Benda Bergerak di Kelas 1 SDN Dampala Kec. Bahodopi Kab. Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 1*, 218-231.
- Irianingsih, N. (2018). Yuk Membuat ECO PRINT Motif Kain dari Daun dan Bunga. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pahlevi, F. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Kontekstual pada Materi Karya Seni Rupa Terapan Nusantara dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa. *e-jurnalmitrapendidikan*, 14.
- Nining Mariyaningsih, M. H. (2018). BUKAN KELAS BIASA: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif. Surakarta: CV Kekata Group.
- Maharani, A. (2018). Motif dan Pewarnaan Tekstil di Home Industry Kain Art Fabric "Ecoprint Natural Dye". Yogyakarta: *eprints.uny.ac.id*.
- Nissa Pressinawangi, D. W. (2014). Eksplorasi Teknik Ecoprint dengan Menggunakan Limbah Besi dan Pewarna Alami untuk Produk Fashion. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain*, 1.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Syafnidawaty. (2020, Oktober 29). Penelitian Kualitatif. Diambil kembali dari Universitas Raharja: <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kualitatif/>
- Titus Theo, L. N. (2021). Karya Kreatif Era Pandemi. Semarang: Universitas Katolis Soegijapranata.
- Tocharman, M. (2009). Eksperimen Zat Pewarna Alami dari Bahan Tumbuhan yang Ramah Lingkungan sebagai Alternatif untuk Pewarnaan Kain Batik. *file.upi.edu*, 8.
- Vidya Kharisma, U. S. (2019). Pelatihan Teknik Ecoprint Untuk Guru PAUD. Seminar Nasional: Seni, Teknologi, dan Masyarakat #4, 183-187.
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences (hal. 25-30). Pare-Pare: PPs STAIN Pare-Pare.