



## **Pemanfaatan Media Kopi dalam Kegiatan Seni Anak Usia Dini**

**Silfia Novita Rizki<sup>1</sup>✉, Joko Pamungkas<sup>1</sup>**

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia <sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v7i2.2984](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.2984)

### **Abstrak**

Media pembelajaran yang digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini memiliki banyak keragaman salah satunya yaitu media alam termasuk penggunaan media kopi. Penelitian ini memiliki tujuan mengidentifikasi upaya memanfaatkan media kopi dalam aktivitas seni dalam pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis kualitatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan menggunakan reduksi data, *display* data, dan kesimpulan serta menggunakan verifikasi data. Subjek pada penelitian ini adalah 4 guru dan kepala sekolah serta sebagian orang wali murid. Penelitian ini mendiskripsikan realitas di taman kanak-kanak tentang memanfaatkan media kopi dalam kegiatan seni. Hasil kegiatan melalui pemanfaatan tanaman kopi sangat beragam yaitu; mengecap dengan biji kopi, membuat mahkota dari daun kopi, kolase dengan kulit biji kopi, melukis dengan ampas kopi, menempel dengan daun kering, dan mengenalkan permainan tradisional dengan menggunakan biji kopi.

**Kata Kunci:** *anak usia dini; aktivitas seni; bahan ajar, bahan alam, kopi*

### **Abstract**

The learning media used in early childhood education is natural media including the use of coffee media. This study has the aim of identifying efforts to utilize coffee media in art activities in early childhood in Kindergarten. The type of research used in this research is qualitative with a descriptive qualitative approach. The collection of data used in this research are interviews, observation, and documentation. Data analysis used descriptive qualitative analysis techniques, namely data reduction, data display, conclusions, and data verification. The subjects in this study were 4 teachers and principals as well as some of the student guardians. This study describes the reality in kindergarten regarding the use of coffee media in art activities. The results of activities through coffee are very diverse, namely; tasting with coffee beans, making crowns with coffee leaves, collages with coffee bean shells, painting with coffee grounds, pasting with dry leaves, and introducing traditional games using coffee beans

**Keywords:** *Learning Materials, Natural materials, coffee, art activities, early childhood*

---

Copyright (c) 2023 Silfia Novita Rizki & Joko Pamungkas

✉ Corresponding author : Silfia Novita Rizki

Email Address: [silfianovita.2021@student.uny.ac.id](mailto:silfianovita.2021@student.uny.ac.id) (Yogyakarta, Indonesia)

Received 7 July 2022, Accepted 16 July 2022, Published 12 March 2023

## Pendahuluan

Negara Indonesia sebagai negara yang memiliki penduduk yang termasuk tinggi di dunia. Tahun 2023 negara Indonesia tercatat sebagai negara yang memiliki jumlah penduduk terbanyak keempat di dunia dengan usia produktif yang memiliki presentase terbanyak, sehingga kesempatan tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memberikan pembekalan pendidikan yang baik bagi generasi penerus negara dengan menjaga negara serta memberikan dampak positif di kemudian hari (Sugartiningasih et al., 2022). Pendidikan merupakan dasar dalam penentuan negara di masa depan. Pendidikan sebuah inisiatif yang terencana di dalam proses pembelajaran untuk dapat menstimulasi potensi yang dimiliki pada setiap individu (Fidesrinur et al., 2022). Pendidikan selanjutnya harus di fokuskan pada setiap fase umumnya di setiap jenjang umur anak utamanya di mulai dari pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang difokuskan pada usia dini dengan memberikan keterampilan dasar yang berguna untuk meningkatkan setiap aspek perkembangan yang ada pada anak sekaligus memberikan kesempatan anak untuk mengasah keterampilan bahkan kreativitas pada setiap individu (Dabis et al., 2022). Pendidikan anak usia dini dapat menjadi sebagai sarana untuk memberikan stimulus yang nantinya berpengaruh pada aspek perkembangan yang dimiliki dan menjadi dasar pendidikan selanjutnya. Lembaga pendidikan anak usia dini merupakan tempat dimana berisikan permainan sebagai sarana bermain dan belajar untuk anak usia 0-6 tahun dengan memberikan dampak terhadap aspek perkembangan nilai-nilai agama, moral, sosial-emosional, kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, kemampuan fisik-motorik, seni, bahkan kemampuan untuk menjaga diri pada tubuh (Sulastri, 2012). Pelayanan pada lembaga pendidikan anak usia dini difokuskan pada pembekalan keterampilan dasar yang berguna pada tahapan selanjutnya. Pembinaan pada pendidikan anak usia dini dimulai sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan memberikan stimulus pada setiap aspek perkembangan yang diharapkan dapat memberikan dampak positif pada anak serta memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lanjutan (Sugartiningasih et al., 2022).

Pelaksanaan di lembaga pendidikan anak usia dini memfokuskan pada setiap aspek perkembangan anak dengan memberikan keterampilan dasar yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, serta aspek perkembangan seni yang disesuaikan pada kebutuhan anak dengan mempertimbangkan keunikan pada setiap anak (Sugartiningasih et al., 2022). Dengan adanya pelayanan yang baik terhadap pendidikan memungkinkan anak dapat mempelajari hal baru dengan baik dan memiliki pengalaman yang dapat digunakan dalam pengalaman selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memiliki proses pendidikan yang dibuat secara terencana dan memiliki tujuan agar pada pembelajaran di kelas guru terarah dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Khoiri, 2021). Pelaksanaan pendidikan dibantu dengan adanya material yang inovatif.

Kegiatan di kelas dapat dibantu dengan media dan bahan yang mampu menunjang topik tema. Media memiliki peran sebagai alat yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran serta dapat dimainkan permainan yang mengandung nilai edukatif, aman, serta berfungsi untuk meningkatkan kemampuan pada anak (Oman, 2017). Dengan adanya media yang baik, memungkinkan anak untuk senang sekaligus menambahkan pengalaman belajar anak. Anak umumnya tertarik pada pengamatan dan investigasi skala kecil seperti alam seperti; hewan dan air, mengamati teknologi sederhana, mengkaji fenomena yang berkaitan dengan alam dan teknologi, serta membuat artefak dari pengalaman anak (Barfod et al., 2020). Secara tidak langsung anak belajar dan menambah pengalaman. Sehingga, dengan adanya latar belakang tersebut penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi pemanfaatan media kopi dalam aktivitas seni yang diterapkan di TK PKK Tamansatriyan.

Kegiatan di dalam pendidikan anak usia dini tidak terlepas terhadap bermain. Bermain adalah sebuah aktivitas yang mengembirakan untuk anak. Bermain adalah aktivitas

rekreasi yang mempunyai sebuah tujuan meningkatkan hormon endorfin yaitu rasa senang dan bahagia bagi anak untuk memenuhi waktu yang kosong (Pratini & Erhamwilda, 2021). Seluruh kegiatan anak tidak terlepas dengan adanya bermain sehingga bermain memiliki banyak manfaat bagi anak (Mabagala & Mabagala, 2007). Anak menganggap bermain merupakan dunianya dimana sata bermain anak mampu memberikan ekspresi yang sejujurnya dan memunculkan potensi serta meningkatkan keterampilan yang dimiliki (Lestari & Safitri, 2022). Bermain yang memiliki potensi dan sifat edukatif menjadi hal yang penting bagi anak. Bermain bagi anak usia dini diharapkan memiliki nilai edukatif dengan karakteristik bermain bagi anak usia dini memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi anak serta kemampuannya (Oman, 2017). Bermain pada pendidikan anak usia dini dapat melalui pembelajaran yang menggunakan media yang mengandung nilai edukatif.

Media merupakan hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan secara efektif (Dabis et al., 2022). Media pembelajaran anak usia dini diharapkan yang memiliki karakteristik tertentu seperti; dapat dipegang, dilihat, dirasakan, dicium, bahkan didengar sehingga media pembelajaran anak usia dini diutamakan adalah benda nyata. Media pembelajaran anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dikarenakan pada tahap perkembangan memasuki tahap berpikir konkret (Fidesrinur et al., 2022). Media pembelajaran anak usia dini selain memiliki karakteristik khusus juga memiliki beragam manfaat dan dampak baik di pembelajaran kelas. Media pembelajaran anak usia dini yang diharapkan merupakan benda nyata memiliki manfaat seperti; 1. Media dapat dijadikan sebagai penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran, 2. Proses kegiatan di kelas terasa lebih nyata karena menggunakan media nyata, 3. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif karena media yang digunakan dapat dirasakan sehingga memunculkan rasa keingintahuan anak meningkat, 4. Guru menjadi lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran, 5. Kualitas dari aktivitas pembelajaran menjadi meningkat, dan 6. Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan di berbagai tempat (Fidesrinur et al., 2022).

Media pembelajaran anak usia dini sangat bermacam-macam. Media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini salah satunya media yang berasal dari alam. Penggunaan media alam yang mengambil di lingkungan sekitar sebagai sarana agar anak dapat mengenal lingkungan alam serta sebagai sarana belajar, eksplorasi, bahkan eksperimen anak. Dikarenakan tujuan dari penggunaan media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada anak agar lebih mudah dipahami anak (Ulfadilah et al., 2021). Penggunaan media dari alam memberikan dampak bagi guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang lebih baik. Penyusunan perencanaan n tidak terlepas dari adanya bahan dan media yang digunakan sehingga jika menggunakan media dari bahan alam memberikan dampak baik seperti menjadi inovatif (Muzayyanah et al., 2022). Media pembelajaran yang sering digunakan dan umumnya salah satunya yaitu *loose parts*. Media *loose parts* memiliki manfaat diantaranya memberikan kesempatan pada anak untuk menyalurkan ide kreativitas menggunakan bahan-bahan yang dapat dikembangkan, diubah, dan diciptakan melalui permainan yang dilakukan sendiri (Priyanti & Jhoni Warmansyah, 2021). Dalam *loose part material* alam termasuk di dalamnya, namun penelitian ini fokus pada material alam utamanya material berbahan kopi.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media alam berfungsi agar menarik perhatian anak. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis alam diharapkan dapat mengoptimalkan dari rencana pembelajaran utamanya dalam tujuan pembelajaran sekaligus dapat memotivasi belajar pada anak (Dabis et al., 2022). Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan kepada anak agar mudah dipahami (Fazalani & Saputra, 2022). Contoh bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah bahan alam yang tersebar di lingkungan (Temiz & Karaarslan Semiz, 2018). Adapun kelebihan penggunaan bahan berbasis alam seperti penggunaan media bahan ramah pada kantong karena media alam dapat diambil di lingkungan sekitar. Kelebihan lain dalam penggunaan media alam diharapkan dapat mendorong anak untuk termotivasi belajar,

meningkatkan imajinasi, serta dapat membiasakan untuk mengingat akan pengalaman, sekaligus meningkatkan keberanian anak untuk memulai komunikasi terhadap orang lain (Dabis et al., 2022).

Material alam memungkinkan anak-anak untuk membentuk ikatan dan koneksi yang lebih kuat dengan materi yang dipejarai selama bermain (Gull et al., 2019). Dan sebagai pengenalan lingkungan anak. Bermain dengan bahan yang disediakan alam memiliki nilai tambah dalam membantu anak belajar peduli terhadap alam (Kiewra & Veselack, 2016). Sehingga, bahan alami dapat digunakan dalam berbagai cara untuk meningkatkan rasa ingin tahu keingintahuan dan antusiasme untuk belajar (Departement of education training and Employment, 2012). Penggunaan media alam mendorong anak untuk berinteraksi langsung melalui indera serta meningkatkan pengetahuan anak (Mulyati & Sumeriwati, 2021). Pemanfaatan media bahan alam dari berbagai material salah satunya yang dapat dimanfaatkan yaitu tanaman kopi.

Tanaman kopi merupakan tanaman yang umumnya tanaman yang hidup di daerah dataran tinggi. Tanaman kopi umumnya dimanfaatkan bijinya untuk diolah menjadi minuman. Tanaman kopi memiliki bahasa latin *genus coffea* dengan memiliki keluarga *rubiecee genus coffea* jenis tanaman tersebut memiliki lebih dari seratus jenis (Supriyadi, 2014). Kopi di negara Indonesia yang umumnya ditemukan yaitu jenis kopi robusta dan kopi arabika (Saputra, 2008). Jenis tanaman kopi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tanaman kopi jenis arabika. Latar belakang penggunaan jenis tanaman kopi arabika dikarenakan jenis kopi tersebut tumbuh di sekitar lembaga TK PKK Tamansatriyan. Penggunaan tanaman kopi di TK PKK Tamansatriyan dapat dimanfaatkan melalui kegiatan seni. Kegiatan seni biasanya dapat meningkatkan pemikiran kreatif anak. Kreativitas adalah seseorang yang mampu mengadakan, menemukan, bahkan menciptakan sehingga dapat menghasilkan sebuah karya atau keterbaruan (Fazalani & Saputra, 2022). Kreativitas umumnya dimulai dari interaksi stimulus melalui penglihatan seseorang (Kaufman & Sternberg, 1982).

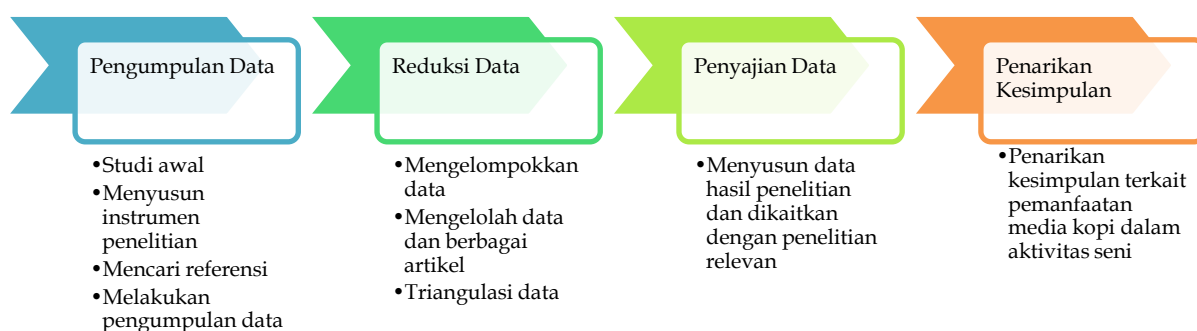
Kegiatan seni merupakan kegiatan yang utuh pada aktivitas anak sehingga membutuhkan material yang menarik dan inovatif salah satu bahan tersebut adalah bahan alam. Media alam memberikan media yang nyata bagi anak sehingga dapat dilihat dari segala arah secara langsung, nyata, bahkan jelas dan membantu anak (Arianti & Ismiatun, 2022). Pusat bahan alam didasarkan bahwa tempat anak-anak beraktivitas melalui alat yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan anak (Sholihah et al., 2018). Namun, penelitian ini terfokus pada media kopi dalam penggunaan pada aktivitas seni di TK PKK Tamansatriyan. TK PKK Tamansatriyan merupakan taman kanak-kanak yang terletak di Kabupaten Malang dengan jarak 8,7 km dari gunung Semeru yang berarti berlokasi di kaki gunung Semeru. Mayoritas penduduk dan walimurid TK PKK Tamansatriyan merupakan petani khususnya petani kopi dan TK PKK Tamansatriyan memiliki tujuan dalam pembelajaran yaitu mengenalkan dan menanamkan rasa cinta pada lingkungan termasuk pada tanaman kopi yang menjadi komoditas utama masyarakat sekitar lembaga.

## Metodologi

Permasalahan penelitian yang telah dijelaskan pada pendahuluan, sehingga penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif merupakan suatu pendekatan yang saling berkaitan mengenai variabel devinisi dan proposisi untuk menunjukkandan menjelaskan fenomena alamiyah (Creswell & Poth, 2018). Kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian dengan hasil berbentuk deskriptif tertulis dan lisan bersumber dari perilaku yang diamati dari sumber data. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi dalam upaya penggunaan aktivitas seni di berbagai media bersumber dari tanaman kopi di TK PKK Tamansatriyan. Penelitian dilakukan selama satu bulan yaitu bulan maret di tahun 2022. TK PKK Tamansatriyan terletak di Kabupaten Malang, Jawa Timur. Penelitian ini memiliki subjek adalah guru di TK PKK Tamansatriyan.

Pelaksanaan dalam penelitian ini ialah dengan cara mengembangkan bahan pengumpulan data yang disesuaikan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan dapatkan sesuai dengan data yang diperlukan. Data yang dikumpulkan merupakan data yang terkait pemanfaatan media kopi melalui kegiatan seni. Teknik yang dipakai dalam penelitian ini yaitu wawancara kepada kepala sekolah dan guru, studi dokumentasi dimana mendapatkan dokumentasi melalui observasi secara langsung terkait pemanfaatan media kopi dalam aktivitas seni di TK PKK Tamansatriyan. Data yang sudah diperoleh kemudian dikelola melalui berbagai macam teknik seperti; observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikelola. Teknik untuk menentukan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* (Moleong, 2010). Informan yang dipilih dalam penelitian ini; Kepala Sekolah, Guru Kelas, 25 Siswa dan Wali Murid.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa deskripsi kualitatif. Langkah-langkah analisis data dimulai dari reduksi data, display data, dan kesimpulan serta dilakukan verifikasi data. Pengecekan untuk keabsakan data dengan menggunakan triangulasi teknik seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian

## Hasil dan Pembahasan

Perkembangan seni pada usia 5-6 tahun yaitu; menggunakan pisau plastik pada plastisin atau bahan lainnya, melacak objek menggambar benda kasar, dapat membedakan warna, dapat membuat bentuk (segitiga, segiempat, dan lingkaran), menyimpulkan dari kupu-kupu, menggambar dengan bentuk tangan, dan melukis (rumah, pohon, bunga, dan awan) (Herr, 2013). Pada usia 5-6 tahun termasuk di periode pra operasional dalam seni anak-anak usia tersebut sudah dapat; menempatkan objek berdasarkan kenyataan, sudah dapat membuat garis *gesalt* dan *diagrams*, sudah dapat menggambar secara kombinasi, dan sudah pada tahap *pictorial* ditahap *early* dan *late* (Kellogg, 1979). Pada masa 4-7 tahun dalam tahap *preschmatic* atau masa prabagan yaitu tahap dimana objek yang digambarkan anak biasanya menggambar kepala-berkaki, ciri lainnya pada tahap ini anak menggambar dengan membentuk bentuk-bentuk dasar geometri agar memberikan kesan objek nyata (Fox & Schirmacher, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan di TK PKK Tamansatriyan. Data yang dikumpulkan diperoleh melalui teknik wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Jumlah guru di TK PKK Tamansatriyan sebanyak 4 orang. Jumlah siswa yaitu 25 anak dengan kelas A sebanyak 13 dan kelas B sebanyak 12 anak. Jumlah ruangan di TKK PKK Tamansatriyan sebanyak 3 ruangan terdiri dari 2 ruang kelas dan 1 ruang kepala sekolah.

Berikut uraian secara detail terkait pemanfaatan media kopi dalam aktivitas seni di TK PKK Tamansatriyan:

### Perencanaan Pembelajaran Penggunaan Material Kopi

Penelitian dilakukan di TK PKK Tamansatriyan pada bulan maret 2022 dengan subjek penelitian sebanyak 25 anak usia 4-6 tahun di dua kelompok yaitu A dan B. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan dengan peneliti mengkaji perencanaan pembelajaran, hasil

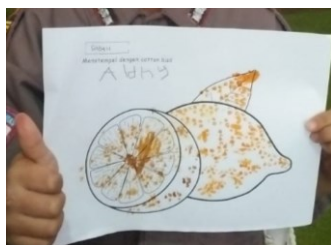
pembelajaran, dan wawancara kepala sekolah, guru, siswa dan beberapa walimurid. berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penggunaan media kopi untuk menunjang tema dan topik pada bulan tersebut yaitu kopi. Lembaga berupaya mengenalkan kopi di sekitar tempat tinggal dan lingkungan lembaga.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dengan insial S dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan material kopi terhadap siswa dengan tujuan untuk mengenalkan anak terhadap potensi yang terdapat dilingkungan sekitar dan agar menumbuhkan kecintaan terhadap tanaman lokal khususnya kopi karena kopi menjadi komoditas utama di lingkungan TK PKK Tamansatriyan. Salah satu guru TK PKK Tamansatriyan mengungkapkan jika anak-anak perlu dikenalkan bahkan dibiasakan dengan kopi karena dengan hal tersebut anak-anak akan memiliki rasa cinta terhadap lingkungan lebih jauh lagi diharapkan anak-anak menghormati petani kopi bahkan nanti akan menjadi petani kopi untuk mempertahankan tanaman lokal di lingkungannya. Serta, walimurid pun mengungkapkan sangat antusias ketika anaknya dikenalkan pada kopi dengan alasan meskipun sudah terbiasa dengan kopi namun anak-anak belum mengenal dan mengetahui lebih dalam lagi tentang tanaman kopi dan walimurid memiliki harapan jika anak-anak dikenalkan pada kopi agar anak-anak dapat mencintai tanaman yang ada di lingkungannya.

Berdasarkan wawancara oleh guru dan walimurid yaitu anak-anak perlu dikenalkan bahkan diberikan pengetahuan tentang kopi yang merupakan tanaman lokal di lingkungan sekitar dengan tujuan agar anak-anak memiliki rasa cinta terhadap lingkungan dan lebih jauh lagi agar dapat menghormati petani kopi bahkan nanti agar menjadi petani kopi untuk mempertahankan tanaman lokal di lingkungannya. Berdasarkan observasi selama satu bulan pada bulan maret, pemanfaatan material kopi dibagi berdasarkan bagian-bagiannya. Secara ringkas pemanfaatan media kopi sebagai berikut.

### Biji Kopi

Penggunaan biji kopi melalui kegiatan cap dan menempel. Anak-anak mengambil sejumlah biji kopi yang sudah dikupas dan kering namun belum di oven. Biji tersebut masih keras dan berwarna kuning kecoklatan. Pada kegiatan cap, belahan biji tersebut dimasukkan sebagian ke pewarna makanan yang sudah disiapkan oleh guru di atas piring kecil dengan berbagai warna. Disana anak-anak belajar tentang bentuk kopi yang setelah di cap pada kertas dengan berbagai warna yang disediakan. Kertas pada gambar yang terpakai memiliki banyak variasi dan gambar, sehingga anak-anak bebas memilih mengecap bentuk sesuai dengan minatnya. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru inisial I dapat disimpulkan bahwa anak-anak ketika ada di kegiatan mengecap pertama kali, anak-anak bingung pada biji kopi yang masih berwarna terang karena anak-anak hanya mengetahui jika kopi berwarna hitam dan ketika anak-anak mulai mengecap dengan media kopi tersebut anak-anak sangat antusias. Gambar 2 dan 3 disajikan hasil karya kegiatan cap dan menempel biji kopi.



**Gambar 2: Hasil Karya Kegiatan Cap**



**Gambar 3: Hasil Karya Kegiatan Menempel**

### Daun Kopi

Pemanfaatan tanaman kopi di bagian daun dimanfaatkan untuk melukis seperti membuat kerajinan dari daun, mencetak, menggunting, dan menempel menjadi bentuk yang

disesuaikan pada kegiatan (Sidabutar & Siahaan, 2019). Kegiatan seni pada penggunaan kopi melalui banyak kegiatan, salah satunya kegiatan menggunting. Kegiatan menggunting merupakan kegiatan memotong dari berbagai bahan dengan cara mengikut garis, alur, serta bentuk yang sesuai (Sriyanto & Lestari, 2020). Menggunting dapat menjadi teknik dasar untuk membuat kerajinan tangan (Sidabutar & Siahaan, 2019).

Penggunaan daun kopi basah digunakan untuk membuat mahkota daun dengan dibantu ranting yang dipotong-potong berguna untuk menyambungkan daun selanjutnya untuk membentuk lingkaran. Anak-anak berkreasi membuat mahkota dengan daun kopi dan hasilnya mahkota tersebut bervariasi dan bermacam-macam bentuknya (gambar 4). Selain biji-bijian, pengenalan kopi dapat melalui daun kopi. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru inisial A dapat disimpulkan bahwa anak-anak ketika ada di kegiatan membuat mahkota anak-anak belajar tentang bentuk daun utamanya daun kopi. Anak-anak juga belajar melipat bahkan menggunting daun agar sesuai dengan mahkota yang ingin dibuat.



Gambar 4: Hasil Karya Kegiatan Membuat Mahkota

### **Kulit Kopi**

Penggunaan kulit biji kopi digunakan untuk kegiatan kolase dengan yang sebelumnya anak-anak sudah menggambar satu bentuk bebas di kertas. Kolase tersebut menggunakan kulit biji kopi yang sudah dikupas dengan bijinya. Kulit kopi yang sudah kering lebih mudah direkatkan pada kertas. Kegiatan kolase merupakan kegiatan untuk menyusun bahan yang terbuat dari berbagai bahan kemudian ditempelkan pada kertas atau permukaan (Wandi & Mayar, 2019). Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru inisial I dapat disimpulkan bahwa anak-anak ketika ada di kegiatan kolase sangat antusias dan tertarik karena baru mengenal kulit kopi utamanya kulit kopi yang sudah kering.

### **Musik Melalui Biji Kopi**

Penggunaan biji kopi selain dengan cara mencap namun juga dapat digunakan sebagai bahan musik bagi anak usia dini. Biji-biji tersebut dimasukkan botol dengan berbagai ukuran dan anak-anak memainkannya dibantu oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru inisial I dapat disimpulkan bahwa anak-anak ketika ada di kegiatan musik menggunakan biji-bijian utamanya biji kopi dimasukkan kedalam botol sangat antusias karena mereka menggerakkan botol tersebut untuk menghasilkan bunyi. Beberapa anak memasukkan biji kopi dan botol berbeda dan hasilnya suara yang dihasilkan berbeda-beda.

### **Ampas Kopi**

Kopi yang sudah dibuat minuman, memiliki ampas. Ampas tersebut dapat digunakan sebagai bahan untuk melukis di kertas. Anak-anak menggunakan ampas tersebut dengan melukis berbagai gambar di kertas. Selain itu dapat juga menggunakan ampas kopi setelah anak-anak diperkenalkan bau harum kopi selanjutnya anak-anak memanfaatkan ampas kopi

yang telah digunakan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru inisial K dapat disimpulkan bahwa anak-anak ketika ada di kegiatan melukis dengan menggunakan ampas kopi anak-anak merasa semangat karena merupakan kegiatan baru yang mereka jumpai. Beberapa anak meninggalkan kuas dan memakai jari tangan untuk melukis menggunakan ampas kopi.

### **Daun Kering Kopi**

Penggunaan daun kering kopi dapat digunakan anak-anak untuk membuat kolase yang sebelumnya anak-anak menggambar pada kertas lalu anak-anak menggunting daun kering untuk ditempelkan pada kertas yang digambarkan terlebih dahulu. Kegiatan seni pada penggunaan kopi melalui banyak kegiatan, salah satunya kegiatan menggunting. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru inisial A dapat disimpulkan bahwa anak-anak ketika ada di kegiatan kolase menggunakan daun kering kopi anak-anak antusias untuk menggunting dan beberapa anak merasa kesulitan untuk menggunting bagian tengah daun. Sehingga, anak-anak hanya menggunakan daun yang dipinggirnya saja.

### **Permainan Tradisional Material Kopi**

Penggunaan material biji-bijian dapat digunakan melalui banyak aktivitas seni salah satunya adalah mengenalkan permainan tradisional. Penggunaan biji-bijian dapat dimanfaatkan seperti biji jambu, biji srikaya, biji salak, kacang tanah, kacang hijau, biji kopi, dan biji dari buah-buahan (Sidabutar & Siahaan, 2019). Anak-anak dapat menggunakan biji kopi dengan memainkan permainan tradisional. Permainan ini membutuhkan tujuh biji dengan lubang berjumlah lima dan lubang besar dua yang berada di samping. Anak-anak memainkan permainan ini dengan berhadapan dan dilakukan dengan dua pemain. Lubang tersebut anak-anak lingkari karena bidang permainan tersebut terbatas untuk 12 anak di dalam kelas. jadi, anak-anak lainnya berinisiatif menggunakan lingkaran dengan kapur di meja. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru inisial I dapat disimpulkan bahwa anak-anak ketika ada di permainan dakon anak-anak antusias utamanya karena bahan yang digunakan yaitu benar-benar biji kopi yang sungguhan. Sehingga anak-anak memainkan permainan tersebut dengan semangat dan mau bersabar menunggu antrian bermain.

### **Simpulan**

Terdapat pemanfaatan penggunaan media kopi melalui kegiatan seni pada pembelajaran anak usia dini. Bahan alam merupakan bahan yang dapat dirasakan melalui berbagai indera manusia sehingga dapat terlihat secara nyata dan jelas. Kajian ini mendeskripsikan realitas yang ada di taman kanak-kanak tentang pemanfaatan media kopi dalam kegiatan seni. Dengan tujuan yaitu anak-anak perlu dikenalkan bahkan diberikan pengetahuan tentang kopi yang merupakan tanaman lokal di lingkungan sekitar dengan tujuan agar anak-anak memiliki rasa cinta terhadap lingkungan dan lebih jauh lagi agar dapat menghormati petani kopi bahkan nanti agar menjadi petani kopi untuk mempertahankan tanaman lokal di lingkungannya. Hasil kegiatan melalui kopi sangat beragam yaitu mengecap dengan biji kopi, membuat mahkota dengan daun kopi, kolase dengan kulit biji kopi, melukis dengan ampas kopi, menempel dengan daun kering, dan mengenalkan permainan tradisional dengan menggunakan biji kopi.

### **Ucapan Terima Kasih**

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada kepala sekolah, guru, dan walimurid yang telah berpartisipasi aktif membantu dalam penelitian ini serta kepada Dosen atas masukan yang diberikan dan Universitas Negeri Yogyakarta selaku universitas yang memberikan kesempatan dan dukungan atas penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Arianti, E. A., & Ismiatun, A. N. (2022). Stimulasi kemampuan berpikir logis anak kelompok A melalui media bahan alam selama pembelajaran daring. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 215. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10418>
- Barfod, K., Stevenson, M. P., & Bentsen, P. (2020). Outdoor Learning in Early Childhood. In *Encyclopedia of Teacher Education* (Vol. 28, Issue 2, pp. 1-5). [https://doi.org/10.1007/978-981-13-1179-6\\_360-1](https://doi.org/10.1007/978-981-13-1179-6_360-1)
- Creswell, J., & Poth, C. (2018). Qualitative inquiry research design: choosing among five approaches. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Dabis, Y., Arifin, I. N., Gorontalo, U. N., Desember, D., Maret, D., Alam, B., & Belajar, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Alam terhadap Motivasi Belajar Anak Kelompok B. *Student Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 46-54. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE/article/view/994>
- Departement of education training and Employment. (2012). *Everyday and natural materials*. Information correct at time of printing. <https://currimundiss.eq.edu.au/Supportandresources/Formsanddocuments/Documents/Prep resources/ac - everyday natural materials.pdf>
- Fazalani, R., & Saputra, N. (2022). Kain Perca Batik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Di Paud Al-Karimah. *On Teacher Education*, 3(2), 127-138. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3285>
- Fidesrinur, F., Fitria, N., & Amelia, Z. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan dan Pembuatan Media Pembelajaran Kognitif pada Kegiatan Rutinitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(2), 75. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i2.943>
- Fox, J. E., & Schirmacher, R. (2014). *Art and creative development for young children*. Cengage Learning.
- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions Of Loose Parts In Early Childhood Outdoor Classrooms: A scoping review. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), 37-52. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1225658.pdf>
- Herr, J. (2013). *Creative resourcses for the early childhood classroom* (6th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (1982). *The cambridge handbook of creativity*. Cambridge University Press.
- Kellogg, R. (1979). *Children's drawing/children's minds*. Avon Books.
- Khoiri, A. (2021). Meningkatkan kemampuan matematika dasar pada anak usia dini melalui pemanfaatan media alam. *Al-Athfal: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 181-207. <https://ejurnal.iaipd-nganjuk.ac.id/index.php/al-athfal/article/view/216>
- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms. *The International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 4(1), 70. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1120194.pdf>
- Lestari, M. O., & Safitri, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Guru Anak Usia Dini Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Program Mahasiswa Kreatif*, 6(1), 3. <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/pkm-p/article/view/1160>
- Mabagala, S., & Mabagala, D. L. (2007). The importance of play during childhood: the lesson for care givers, parents and pre-schools in tanzania. *Huria - Journal of the Open University of Tanzania*, 11(1), 111-126. <https://www.ajol.info/index.php/huria/article/view/86065>
- Moleong, L. J. (2010). Metodologi penelitian kualitatif. In *Remaja Rosdakarya*.
- Mulyati, S., & Sumeriwati, H. (2021). The Implementation of Learning Natural Materials Centers in an Effort to Improve Early Chilhood 5-6 Years Science Skills in Kindergarten Al -Azhar Diniyyah Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 11(2), 370.

- <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v11i2.235>
- Muzayyanah, Anam, N., & Rahman, F. (2022). Development Of Non-Uptitude Creativity In Early Childhood Through Waste, Natural And Synthetic Media (Loose Parts) In Ra Mamba'ul Hikmah Jember. *Proceedings International Conference On Humanity Education And Social*, 1(1), 35–43. <http://ejurnal.staiattaqwa.ac.id/index.php/iches22/article/view/159>
- Oman, F. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 02(1), 10. <http://103.20.188.221/index.php/assibyan/article/view/1334>
- Pratini, R., & Erhamwilda. (2021). Pengaruh Permainan Beklen Biji Kopi terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun di Paud X Kota Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(2), 86–94. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i2.388>
- Priyanti, N., & Jhoni Warmansyah. (2021). The Effect of Loose Parts Media on Early Childhood Naturalist Intelligence. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 239–257. <https://doi.org/10.21009/jpud.152.03>
- Saputra, E. (2008). Kopi dari Sejarah, Efek bagi Kesehatan Tubuh dan Gaya Hidup. In *Yogyakarta: harmoni, Grafindo*. Harmoni.
- Sholihah, M., Sukartiningsih, W., & Bachri, B. S. (2018). The Influence of Learning Models of Natural Materials on the Cognitive and Motoric Development of Children in Group B in Kindergarten. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)*, 212, 710–714. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.161>
- Sidabutar, R. R., & Siahaan, H. (2019). Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Daun dalam Kegiatan Pembelajaran. *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 39–47. <https://doi.org/10.32505/atifaluna.v2i1.930>
- Sriyanto, A., & Lestari, P. (2020). Peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B melalui kegiatan bermain kreasi loose part TK ABA 1 Pandean Karanganyar Ngawi. *Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Keagamaan Islam*, 6(2), 86–111. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/allubab/article/view/4345>
- Sugartiningih, Siti Hikmawati, Any Handriyani, Windah Yunan Kristianawati, & Eroh Rohayati. (2022). Penciptaan Sumber Daya Manusia Berkualitas Jenjang Usia Dini Melalui Kreativitas Wisata Edukasi Ibu dan Anak. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.37373/bemas.v3i1.147>
- Sulastri, A. T. (2012). Peningkatan keterampilan Motorik halus melalui kegiatan mosaik pada anak kelompok B di TK Pamardisiwi Muju-muju Yogyakarta. *Pendidikan Guru PAUD S1 Universitas Negeri Yogyakarta*. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/view/119>
- Supriyadi, H. (2014). Budidaya Tanaman Kopi Untuk Adaptasi Dan Mitigasi Perubahan Iklim. In *Perspektif* (Vol. 13, Issue 1, pp. 35–48).
- Temiz, Z., & Karaarslan Semiz, G. (2018). Combining art activities and nature in pre-school education. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 2(3), 556–570. <https://doi.org/10.24130/eccd-jecs.1967201823103>
- Ulfadilah, N., Mulyana, E. H., & Muslihin, H. Y. (2021). Pemanfaatan Media Permainan Sains untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 49–58. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.6605>
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>