

BAB III

KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Kinerja Pengabdian

Kinerja pengabdian di lingkungan PAUD mencerminkan kontribusi nyata yang diberikan oleh seorang pendidik atau praktisi pendidikan dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan optimal anak-anak usia dini. Penulis yang berperan sebagai guru kelas di PAUD Adinda Kecapi Jepara memiliki tanggung jawab utama dalam mengelola kegiatan pembelajaran, mendampingi anak-anak dalam proses bermain sambil belajar, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Salah satu bentuk nyata dari kinerja pengabdian ini adalah upaya penulis dalam menanamkan nilai-nilai cinta terhadap tanah air melalui inovasi media pembelajaran berupa kartu bermain edukatif.

Dalam melaksanakan tugasnya, penulis tidak hanya mengajar, namun juga aktif dalam mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, merancang strategi pembelajaran berbasis nilai kebangsaan, serta mengevaluasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Melalui kegiatan ini, penulis berupaya menanamkan rasa bangga terhadap budaya dan simbol-simbol nasional kepada anak sejak usia dini. Kinerja pengabdian ini sejalan dengan tujuan utama pendidikan anak usia dini, yaitu membangun fondasi karakter positif yang akan berpengaruh pada perkembangan kepribadian anak di masa depan. Selain itu, pengalaman ini juga memberikan nilai tambah bagi penulis dalam memperkaya praktik profesional sebagai pendidik yang adaptif dan inovatif.

B. Kinerja Pengembangan Media Kartu Edukatif

Kinerja pengembangan di PAUD Adinda Kecapi Jepara diwujudkan melalui berbagai inovasi yang berbasis pada kebutuhan nyata anak-anak di kelas. Dalam kegiatan ini, mahasiswa sebagai penulis berperan aktif dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media kartu bermain

edukatif bertema cinta tanah air sebagai salah satu alat bantu utama dalam proses pembelajaran. Inovasi ini bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai nasionalisme, seperti pengenalan bendera, lambang negara, pahlawan nasional, serta tradisi budaya Indonesia, melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Sebagai bagian dari tugas akhir berbasis kajian penelitian, mahasiswa melakukan identifikasi kebutuhan, penyusunan desain media, serta observasi proses penggunaan kartu edukatif di kelas. Selain itu, mahasiswa juga terlibat dalam penyusunan program penguatan kapasitas guru di lingkungan PAUD Adinda, khususnya dalam hal integrasi nilai-nilai karakter ke dalam pembelajaran sehari-hari. Program ini mencakup pelatihan penggunaan media inovatif, diskusi reflektif, dan kolaborasi dengan guru-guru lain untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan efektif.

Seluruh rangkaian kegiatan ini didokumentasikan dan dianalisis secara sistematis sebagai bagian dari penelitian kualitatif yang berfokus pada implementasi media kartu edukatif sebagai sarana penanaman nilai cinta tanah air. Melalui refleksi berkala, kolaborasi dengan rekan sejawat, serta penerapan model pembelajaran berbasis permainan, diharapkan tercipta suasana belajar yang mendukung visi dan misi PAUD Adinda dalam mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas, berkarakter, dan memiliki kebanggaan terhadap identitas nasional.