

BAB III

KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Kinerja Pengabdian

Kinerja pengabdian dalam lingkungan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) memberikan keterlibatan aktif bagi pendidik dalam mendukung proses tumbuh kembang anak. Penulis berperan sebagai guru kelas di PAUD Adinda Tahunan Jepara bertanggung jawab dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Salah satu bentuk keterlibatan aktif penulis dari kinerja pengabdian ini adalah memperkenalkan konsep berhitung melalui media pembelajaran *stick game*.

Dalam melaksanakan tugasnya, penulis tidak hanya mengajar, namun juga aktif dalam melihat dan mengamati kebutuhan anak serta memilih metode yang sesuai untuk menstimulasi kemampuan kognitif dalam pengenalan angka dan berhitung. *Stick game* digunakan sebagai media pembelajaran berhitung yang menyenangkan dan mudah untuk digunakan oleh anak usia dini. Dengan adanya *stick game* anak dapat belajar berhitung sambil bermain. Melalui permainan ini, anak dapat lebih mudah untuk belajar berhitung, mengenal angka, serta mengembangkan koordinasi tangan dan mata.

Pengabdian ini menunjukkan penulis dalam memberikan pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, anak juga memiliki pengalaman yang dapat mendukung perkembangan pengenalan berhitung dasar anak sebagai bekal ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Melalui pengabdian di sekolah PAUD Adinda pengabdi tidak hanya berkontribusi terhadap perkembangan anak, tetapi juga mendapatkan pengalaman dalam bidang pendidikan demi tercapainya tujuan pendidikan. Kinerja ini akan bermanfaat sebagai upaya dalam memberikan pembelajaran bagi perkembangan intelektual, sosial emosional, dan motorik anak.

B. Kinerja Pengembangan

Kinerja pengembangan yang dilakukan penulis di PAUD Adinda Tahunan Jepara diwujudkan melalui inovasi berbasis pada kebutuhan nyata anak di kelas. Sebagai guru kelas, salah satu bentuk pengembangan profesional, penulis menciptakan suatu metode

pembelajaran berhitung menggunakan media *stick game*. *Stick game* dibuat dari stik es krim yang digunakan untuk membantu anak dalam memahami konsep berhitung dan angka secara konkret dan menyenangkan bagi anak.

Penulis juga secara aktif ikut terlibat dalam pengembangan program kompetensi guru, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak. Melalui praktik yang dilakukan oleh penulis dalam penggunaan media pembelajaran serta evaluasi yang dilakukan terhadap metode yang digunakan, penulis mendorong adanya pembelajaran yang lebih variatif dan efektif di lingkungan PAUD.

Inovasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga meningkatkan minat dan semangat anak dalam proses pembelajaran berhitung. Siswa antusias dan terlibat aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan media *stick game*. Pembelajaran berhitung melalui pendekatan yang mengedepankan permainan sebagai media belajar, anak akan lebih mudah untuk memahami sebuah pembelajaran serta tidak merasa bosan. Kegiatan pengembangan ini sejalan dengan visi PAUD Adinda dalam menyiapkan anak usia dini menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan siap untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.