

BAB III

KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Kinerja Pengabdian

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru sekaligus kepala sekolah di KB Al-Hikam 01, Kecamatan Taman, Kabupaten Pemalang, merupakan perwujudan tanggung jawab profesional dalam penyelenggaraan layanan pendidikan anak usia dini yang bermutu. Pengabdian ini dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai bentuk keterlibatan aktif dalam mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Dalam pelaksanaannya, penulis tidak hanya menjalankan fungsi sebagai pengajar, tetapi juga berperan sebagai pendidik yang berupaya memahami karakteristik, kebutuhan, serta potensi setiap anak. Melalui kegiatan pengabdian tersebut, penulis berkomitmen untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan selaras dengan tahapan perkembangan anak usia dini.

Dalam menjalankan tugas di KB Al-Hikam 01, penulis bertanggung jawab menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada pendekatan belajar sambil bermain. Setiap kegiatan dirancang agar anak terlibat secara aktif melalui proses eksplorasi, pengamatan, dan pengalaman langsung. Pembelajaran dilaksanakan secara tematik dan interaktif sehingga anak lebih mudah memahami konsep yang dipelajari serta mampu mengaitkannya dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Melalui observasi yang dilakukan secara rutin, penulis menyesuaikan strategi dan media pembelajaran dengan kemampuan serta minat anak, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal dan tetap menyenangkan.

Sebagai wujud inovasi pembelajaran, penulis mengembangkan dan menerapkan Permainan Dadu Sosial sebagai media edukatif untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Melalui permainan ini, anak diarahkan untuk berinteraksi, bekerja sama, menunggu giliran, serta mengekspresikan perasaan secara sederhana sesuai dengan tahap perkembangannya. Kegiatan bermain yang dirancang secara terstruktur tersebut tidak hanya mendukung perkembangan sosial emosional, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, empati,

dan tanggung jawab pada diri anak. Dengan demikian, Permainan Dadu Sosial berperan sebagai media pembelajaran yang interaktif sekaligus sebagai sarana pembentukan karakter sosial anak sejak dini. Selain melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan secara berkala sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan kegiatan di kelas. Secara keseluruhan, kinerja pengabdian ini mencerminkan komitmen penulis dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini melalui pembelajaran inovatif yang kreatif, inspiratif, dan berorientasi pada penguatan perkembangan sosial emosional anak.

B. Kinerja Pengembangan Media Permainan Dadu Sosial

Pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini merupakan bagian strategis dari upaya peningkatan profesionalitas guru dalam menyelenggarakan proses belajar yang bermutu. Dalam perannya sebagai guru sekaligus kepala sekolah di KB Al-Hikam 01, penulis berupaya menghadirkan inovasi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan perkembangan anak usia dini. Pengembangan tersebut tidak semata-mata diarahkan pada pencapaian aspek akademik, tetapi lebih menekankan pada penguatan perkembangan sosial emosional melalui kegiatan belajar yang kontekstual, bermakna, dan menyenangkan bagi anak.

Salah satu bentuk inovasi yang dikembangkan adalah media pembelajaran Permainan Dadu Sosial, yaitu media bermain edukatif yang dirancang untuk menumbuhkan kemampuan interaksi sosial, kerja sama, serta pengelolaan emosi anak. Melalui permainan ini, anak dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar yang mendorong komunikasi, kepatuhan terhadap aturan sederhana, dan kemampuan mengekspresikan perasaan. Penerapan Permainan Dadu Sosial menjadikan proses pembelajaran di KB Al-Hikam 01 lebih hidup dan menarik, sekaligus berperan dalam menanamkan nilai-nilai sosial positif sebagai bagian dari pembentukan karakter anak usia dini.