

BAB III

KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Kinerja Pengabdian

Penulis telah bekerja sebagai tutor anak usia dini selama lebih dari 21 tahun. Dalam sepuluh tahun terakhir, Penulis mengabdikan sebagai tutor di POS PAUD Cempaka. Penulis terlibat aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehari-hari di lembaga tersebut. Dalam menjalankan tugas sebagai tutor PAUD, Penulis berinteraksi secara langsung dengan anak usia dini dalam berbagai kegiatan pembelajaran serta pembiasaan perilaku sosial.

Penulis terlibat langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pembiasaan perilaku antri, seperti kegiatan mencuci tangan, pembagian makanan ringan, pengambilan alat bermain, serta pengaturan barisan saat anak masuk dan keluar kelas. Dalam pelaksanaannya, penulis masih sering menemukan anak yang belum memahami aturan antrian dengan baik. Perilaku yang muncul antara lain kurang sabar menunggu giliran, menyerobot antrian, dan saling mendorong antar teman. Kondisi tersebut mendorong penulis untuk mencari solusi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Program RPL ini, fokus kinerja pengabdian dilaksanakan selama satu semester, yaitu pada bulan Juni sampai Desember 2025. Selama periode tersebut, penulis tetap menjalankan tugas rutin sebagai tutor di lembaga PAUD. Selain itu, penulis melakukan refleksi secara berkelanjutan terhadap praktik pembelajaran yang dilaksanakan. Refleksi tersebut difokuskan pada upaya pembiasaan budaya antri di kalangan anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Sebagai tutor PAUD di POS PAUD Cempaka, penulis memiliki tugas utama dalam:

1. Merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta pengasuhan anak. Tugas tersebut mencakup penyusunan rencana kegiatan harian yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu, penulis melaksanakan pembelajaran

dengan pendekatan bermain sambil belajar.

2. Pendampingan terhadap anak dalam berbagai aktivitas rutin sehari-hari untuk membentuk kebiasaan dan perilaku sosial yang positif.

3.2 Kinerja Pengembangan

Berdasarkan pengalaman kerja dan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, penulis menemukan bahwa masalah utama dalam pembiasaan budaya antri terletak pada keterbatasan anak dalam memahami konsep giliran. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang bersifat konkret dan menarik turut memengaruhi efektivitas pembiasaan perilaku antri. Pembiasaan yang sebelumnya dilakukan lebih banyak melalui instruksi verbal. Cara tersebut dinilai belum efektif dan sering menyebabkan anak kehilangan minat dalam mengikuti aturan antrian.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis melakukan refleksi terhadap metode pembelajaran yang selama ini digunakan. Refleksi ini bertujuan untuk menemukan solusi alternatif yang lebih efektif dalam membiasakan perilaku antri pada anak usia dini. Upaya penyelesaian yang dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan sehari-hari anak. Pendekatan yang diterapkan meliputi observasi perilaku anak, perancangan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta penerapan media secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tabel 3. 1 Kondisi perilaku anak sebelum penerapan media

No	Indikator Perilaku Antri	BB	MB	BSH	BSB
1	Menunggu giliran	✓			
2	Mengikuti urutan antri	✓			
3	Mematuhi aturan		✓		
4	Bersikap tertib	✓			

Keterangan Tabel:

Tabel 3.1 menggambarkan kondisi awal perilaku antri anak sebelum diterapkannya inovasi media Rantik berdasarkan hasil observasi tutor.

Berdasarkan Tabel 3.1, sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam memahami perilaku antri masih belum terbentuk secara optimal. Anak masih sering mengalami kesulitan dalam menunggu giliran dan mengikuti urutan secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan menarik untuk membantu anak memahami konsep antri dengan lebih mudah.



Gambar 3.1 Perilaku Antri Anak Sebelum Penerapan Rantik

Dari gambar 3.1 tersebut menunjukkan kondisi anak-anak usia dini yang belum tertib saat mengikuti kegiatan yang membutuhkan antrian. Anak tampak saling mendahului, kurang sabar menunggu giliran, dan masih membutuhkan arahan intensif dari tutor. Situasi ini menggambarkan bahwa konsep antri masih sulit dipahami anak apabila hanya disampaikan melalui instruksi verbal. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik untuk membantu pembiasaan perilaku antri pada anak usia dini.

1. Pengembangan Inovasi Media Rantik

Sebagai bagian dari tugas pengembangan, penulis merancang dan

menggunakan inovasi media pembelajaran berupa Rantik. Media ini dikembangkan sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang bertujuan membantu anak memahami konsep antrian secara nyata dan visual. Rantik dirancang agar anak dapat melihat dan mengikuti urutan giliran secara langsung. Media ini terdiri dari papan magnet serta karakter boneka yang disusun secara berurutan sesuai dengan posisi anak dalam antrian.

Dalam penggunaannya, setiap anak diminta untuk menempelkan boneka magnet sesuai dengan urutan kedatangan atau giliran kegiatan yang akan dilakukan. Susunan boneka magnet tersebut menjadi penanda giliran masing-masing anak. Anak kemudian diminta menunggu hingga gilirannya tiba berdasarkan urutan yang telah tersusun. Melalui aktivitas ini, anak dapat melihat posisi gilirannya secara langsung serta memahami bahwa setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh layanan sesuai dengan urutan yang telah ditentukan.

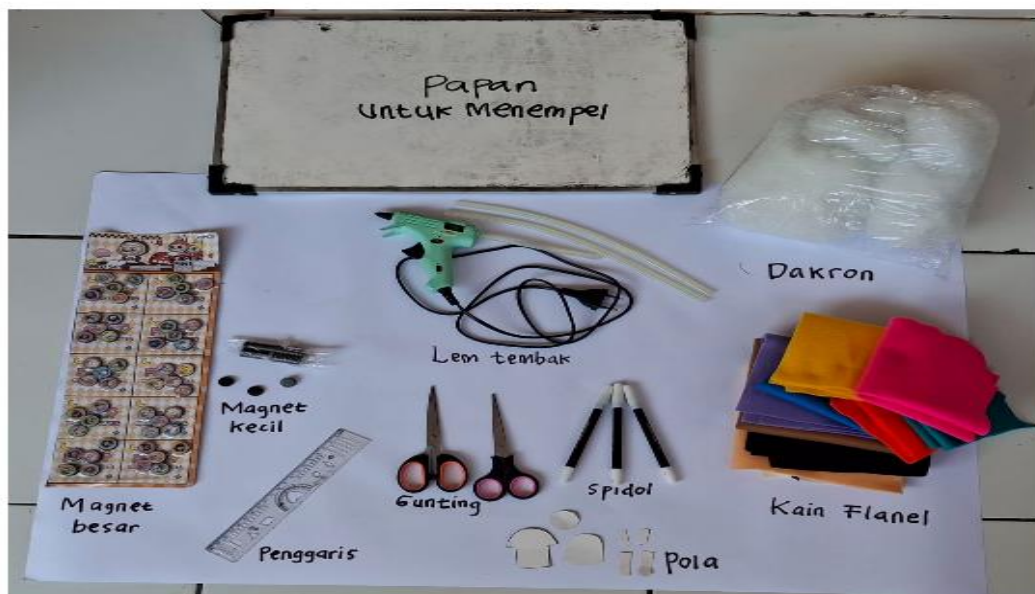
Inovasi media Rantik dirancang dengan memperhatikan aspek keamanan, daya tarik visual, serta kemudahan dalam penggunaannya oleh anak. Desain media dibuat sederhana agar mudah dipahami dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Proses penerapan media disajikan dalam bentuk permainan sehingga anak merasa senang dan tidak terbebani saat harus menunggu giliran. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan antrian tidak lagi dipandang sebagai aturan yang membatasi, melainkan sebagai bagian dari aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.



Gambar 3. 2 Inovasi Media Rantik

Gambar 3.2 menunjukkan inovasi media Rantik yang digunakan sebagai alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. Media ini dirancang dalam bentuk boneka kecil yang tangannya bergandengan menggunakan magnet, disusun secara berurutan untuk membantu anak memahami konsep antre dan giliran secara konkret. Setiap bagian media dapat dipindahkan dan ditempel, sehingga memungkinkan anak berinteraksi langsung selama kegiatan berlangsung. Desain media yang sederhana, aman, dan menarik membuat anak lebih mudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Media Rantai Antre Magnetik digunakan dengan cara anak menyusun dan menempelkan rantai magnet sesuai urutan giliran yang telah ditentukan oleh tutor. Setiap anak yang akan mengikuti kegiatan mengambil satu bagian rantai sebagai penanda giliran. Anak menunggu hingga penandanya berada di urutan pertama sebelum melakukan aktivitas yang telah ditentukan. Setelah selesai, penanda dipindahkan ke bagian belakang rantai sehingga anak lain dapat melanjutkan giliran berikutnya.



Gambar 3. 3 Alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembuatan inovasi media Rantik terdiri dari bahan-bahan sederhana, aman, dan mudah ditemukan di lingkungan PAUD. Alat yang digunakan antara lain gunting, lem tembak, spidol, penggaris, dan papan alas kerja untuk menunjang aktivitas anak. Adapun bahan

yang digunakan meliputi kain flannel warna-warni, dakron, magnet besar, magnet kecil, serta potongan pola gambar yang akan disusun menjadi boneka rantai antrean. Pemilihan alat dan bahan tersebut disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, sehingga mudah dimanipulasi, menarik secara visual, dan aman digunakan di bawah bimbingan tutor. Melalui penggunaan alat dan bahan ini, anak dapat terlibat aktif dalam proses pembuatan media sekaligus mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan sikap tertib selama kegiatan berlangsung.



Gambar 3. 4 Proses pembuatan Rantik

Dari gambar 3.4 tersebut menunjukkan anak-anak usia dini yang tampak antusias mengikuti kegiatan pembuatan inovasi media Rantik bersama tutor di dalam kelas. Anak-anak terlibat aktif dalam proses menggunting, menyusun, dan menempel bahan dengan bimbingan guru, sehingga kegiatan berlangsung secara kolaboratif dan tertib. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan motorik halus anak, tetapi juga menumbuhkan sikap sabar, kerja sama, dan kesadaran akan pentingnya menunggu giliran. Melalui keterlibatan langsung dalam

pembuatan media, anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sehingga konsep antrian dapat dipahami secara lebih bermakna.

Dari aktivitas pembuatan media Rantik, anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini membantu anak memahami konsep urutan dan giliran secara konkret, sekaligus melatih keterampilan motorik halus melalui aktivitas menggunting, menempel, dan menyusun bahan. Selain itu, anak belajar bersabar, menunggu giliran, bekerja sama dengan teman, serta mengendalikan emosi saat berbagi alat dan bahan, sehingga perkembangan sosial-emosional dan sikap disiplin anak dapat terstimulasi dengan baik. Keterlibatan aktif dalam kegiatan juga meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Hasil Pengembangan yang Dicapai

Penggunaan inovasi media Rantik memberikan dampak positif terhadap sikap anak-anak di POS PAUD Cempaka. Berdasarkan hasil pengamatan selama media tersebut diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, terlihat adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan. Anak mulai menunjukkan sikap yang lebih tertib dalam mengikuti aturan antrian. Selain itu, anak juga tampak lebih mampu menunggu giliran dan memahami urutan kegiatan yang harus dijalani.

Dari hasil pengamatan selama media tersebut diterapkan, terdapat beberapa perubahan perilaku yang nyata, yaitu:

- a. Anak-anak menjadi lebih sabar dalam menunggu gilirannya, tanpa perlu selalu diberi peringatan oleh tutor.
- b. Terjadi pengurangan konflik fisik dan verbal selama proses antrian berlangsung.
- c. Anak-anak mulai menunjukkan kemampuan untuk mengatur diri sendiri dalam mengantri.
- d. Aktivitas belajar menjadi lebih rapi dan terorganisir.
- e. Tutor merasa lebih mudah mengelola kelas ketika ada kegiatan yang membutuhkan antrian.



Gambar 3. 5 Penerapan inovasi media Rantik di luar kelas

Gambar 3.5 tersebut memperlihatkan anak-anak usia dini yang sedang menggunakan inovasi media Rantik di luar kelas. Anak tampak antusias dan fokus mengikuti urutan antrian dengan memindahkan atau menempelkan magnet sesuai giliran masing-masing. Melalui penggunaan media ini, anak belajar memahami konsep antrian secara konkret, visual, dan menyenangkan. Kegiatan tersebut juga melatih kesabaran, kedisiplinan, serta kemampuan anak dalam mengikuti aturan selama proses belajar berlangsung.

Tabel 3. 2 Kondisi perilaku anak setelah penerapan media

No	Indikator Perilaku Antri	BB	MB	BSH	BSB
1	Menunggu giliran			✓	
2	Mengikuti urutan antri			✓	
3	Mematuhi aturan				✓
4	Bersikap tertib			✓	

Keterangan Tabel:

Tabel 3.2 menunjukkan hasil observasi perilaku antrian anak setelah penerapan inovasi media Rantik dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil pada Tabel 3.2 memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada perilaku antre anak. Mayoritas anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah menggunakan media pembelajaran. Selain memberikan dampak positif bagi anak, proses pembuatan media ini juga menjadi pengalaman belajar yang bermakna bagi penulis. Melalui kegiatan tersebut, penulis dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenali permasalahan yang muncul dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Penulis juga memperoleh pengalaman dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, pengalaman kerja yang dimiliki dapat diolah dan dikembangkan menjadi karya akademik yang tersusun secara sistematis dan terstruktur.

3.3 Refleksi Kinerja Pengabdian dan Pengembangan

Dari kegiatan pengabdian dan pengembangan yang dilakukan, penulis menyadari bahwa pengalaman kerja di lapangan merupakan sumber pembelajaran yang sangat penting. Berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sehari-hari dapat dijadikan bahan refleksi untuk pengembangan pembelajaran. Masalah tersebut dapat menjadi dasar dalam menciptakan inovasi yang relevan dan aplikatif. Dengan analisis dan refleksi yang mendalam, inovasi pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara praktis sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.



Gambar 3. 6 Anak menggunakan inovasi media Rantik di dalam kelas

Gambar 3.6 tersebut menunjukkan perubahan perilaku anak-anak usia dini setelah penerapan inovasi media Rantik dalam kegiatan pembelajaran. Anak tampak lebih tertib, sabar menunggu giliran, dan mengikuti urutan antrean sesuai aturan yang disepakati bersama. Media yang digunakan membantu anak memahami konsep antre secara konkret dan visual, sehingga kegiatan berlangsung lebih teratur dan kondusif. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung pembiasaan perilaku sosial positif pada anak usia dini.

Tabel 3. 1 Perbandingan perilaku anak sebelum dan sesudah penerapan inovasi media Rantik

Indikator	Sebelum Media	Sesudah Media
Menunggu giliran	BB	BSH
Mengikuti urutan	BB	BSH
Mematuhi aturan	MB	BSB
Sikap tertib	BB	BSH

Keterangan Tabel:

Tabel 3.3 menyajikan perbandingan tingkat perkembangan perilaku antre anak sebelum dan sesudah penerapan inovasi media Rantik. Berdasarkan Tabel 3.3, terlihat jelas adanya peningkatan perkembangan perilaku antre anak. Inovasi media Rantik membantu anak memahami konsep antre secara konkret dan konsisten.

Tabel 3. 2 Hasil observasi umum perilaku antre anak

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
Ketertiban antrean	Anak lebih tertib dan teratur
Kesabaran	Anak mampu menunggu giliran
Kepatuhan aturan	Anak mengikuti aturan tanpa diingatkan
Interaksi sosial	Anak saling menghargai

Keterangan Tabel:

Tabel 3.4 menunjukkan hasil observasi umum perilaku antre anak selama proses pembelajaran dengan menggunakan inovasi media Rantik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan inovasi media Rantik berdampak positif terhadap perkembangan sosial emosional anak, khususnya dalam

pembiasaan perilaku antre, kesabaran, dan kepatuhan terhadap aturan. Karya kinerja ini menunjukkan bahwa guru PAUD memiliki peran strategis sebagai agen perubahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi yang bersifat sederhana dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap perilaku anak. Selain itu, penerapan media tersebut turut menciptakan lingkungan belajar yang lebih tertib, nyaman, dan kondusif. Melalui proses pengembangan ini, penulis semakin memahami pentingnya sikap reflektif dan kreatif dalam menjalankan peran sebagai tutor PAUD.