

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman Kanak-Kanak Bumitama didirikan pada tahun 2008 dibawah naungan PT. BUMITAMA. Bertempat di dua unit perumahan G6 PT. Bumitama Gunajaya Agro (BGA) Metro Manggau yang masing-masing dipergunakan untuk kelas TK A dan TK B. Namun pada tahun ajaran kedua TK Bumitama telah menempati gedung baru dengan empat ruangan yang terdiri dari dua ruang kelas, satu ruang guru dan satu ruang serbaguna. TK Bumitama diperuntukan bagi anak-anak usia TK di lingkungan PT. Bumitama Gunajaya Agro (BGA) wilayah 5 Region 3 yang terletak di Desa Riam Durian Kec. Kotawaringin Lama, Kab. Kotawaringin Barat, Prov Kal-Teng. Pada awal berdirinya TK Bumitama tahun 2008 memiliki 28 siswa/siswi, dan hingga tahun 2024/2025 tercatat sebanyak 178 siswa/siswi. Pada awal tahun 2019 TK Bumitama mendapat dua ruang baru perumahan G6 untuk memenuhi kebutuhan ruang belajar peserta didik. Dimana ruang tersebut dihibahkan untuk dipakai TK Bumitama. Dan pada tahun 2022 TK Bumitama mendapatkan bantuan ruang baru yaitu di Emplasmnet STRE yang terdiri dari 2 rombel.

TK BUMITAMA memiliki guru dan kependidikan yang sebagian besar ditunjang dengan tingkat pendidikan yang sesuai dengan tugas yang diampu. Tenaga pendidik dan kependidikan berjumlah 11 orang yang terdiri dari 1 orang Kepala Sekolah, 8 guru kelas yang memiliki kualifikasi SMA sampai S1, 1 orang tenaga administrasi (operator sekolah) dan 1 tenaga kebun (OB). Adapun karakteristik guru dan tenaga kependidikan secara rinci di lihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Daftar tenaga pendidik dan kependidikan TK Bumitama

No	Nama / NIP	Kualifikasi	Jabatan
1	Rika Septiani, S.Pd. AUD	S1	Kepala Sekolah
2	Enen Rusnianingrat	SMA	Guru Kelas
3	Riantie, A.Ma.PGSD	DII	Guru Kelas
4	Retno Eka Astuti, S.Pd	S1	Guru Kelas
5	Sri hartuti, M.Hum	S2	Guru Kelas
6	Ramlah, S.Pd.I	S1	Guru Kelas
7	Amin Dwi Astuti, S.Pd	S1	Guru Kelas
8	Intan RB Saragih, S.Pd	S1	Guru Kelas
9	Alisa Fiki Fransiska	S1	Guru Kelas
10	Ani Mangkuningsih	SMA	TU dan Operator
11	Kadi	SD	OB

Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, TK Bumitama senantiasa berupaya memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. TK Bumitama terus berkomitmen untuk memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Namun, dalam praktiknya, terdapat tantangan nyata yang belum sepenuhnya teratasi, khususnya dalam pengembangan kemampuan Kognitif dan koordinasi tangan dan mata pada anak-anak. Aktivitas tentang Kognitif sering kali dianggap membosankan oleh anak-anak, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan terlalu teoritis.

Permasalahan ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran Kognitif. Anak-anak cenderung cepat kehilangan minat, kesulitan memahami pembelajaran Kognitif dasar, serta tidak mampu mengaitkan pembelajaran dengan objek nyata di sekitar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mendukung kebutuhan perkembangan anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman konkret anak. Oleh karena itu,

dikembangkanlah alat permainan edukatif *Match Colour Fine Motor Ball*, sebagai alternatif media pembelajaran pengembangan Kognitif yang dirancang dengan bahan sederhana namun menarik bagi anak-anak. Media ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak mengenal warna dan koordinasi mata dan tangan secara lebih aktif, kontekstual, dan sesuai dengan dunia nyata mereka. Dengan menerapkan media ini dalam proses belajar mengajar di TK Bumitama, diharapkan dapat meningkatkan minat, pemahaman, serta keterlibatan anak dalam pembelajaran Kognitif, sekaligus menjadi langkah nyata dalam menjawab tantangan yang selama ini dihadapi pendidik.

Melalui *best practice* ini, diharapkan pengalaman yang diperoleh dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan lingkungan masing-masing, tanpa harus bergantung pada alat bantu pembelajaran yang mahal atau rumit.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam karya kinerja ini adalah:

1. Bagaimana praktik pembelajaran Kognitif di TK Bumitama sebelum penggunaan *APE Match Colour Fine Motor Ball*?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *APE Match Colour Fine Motor Ball* dalam peningkatan kemampuan Kognitif anak?
3. Bagaimana peningkatan koordinasi tangan dan mata anak setelah penerapan media *Match Colour Fine Motor Ball*?

1.3 Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Pengabdian dan pengembangan dalam karya kinerja ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di TK Bumitama, yaitu rendahnya kemampuan anak dalam koordinasi tangan dan mata serta kurangnya minat belajar pada pembelajaran Kognitif. Permasalahan ini semakin kompleks oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, seperti buku atau penjelasan verbal dari guru, yang cenderung membuat anak-anak pasif, kurang fokus, dan minim antusiasme dalam mengikuti proses belajar.

Sebagai bentuk respons terhadap permasalahan tersebut, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif berbasis alat permainan edukatif, yakni alat permainan edukatif *Match Colour Fine Motor Ball*. Pemilihan bola warna warni sebagai bahan utama dalam media ini dilandasi oleh ketersediaan bahan permainan yang kurang di sekitar lingkungan sekolah, sehingga menggunakan bahan yang ada, menarik dari segi warna dan relevan atau disukai oleh anak di kehidupan anak sehari-hari.

Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan sebuah alat bantu belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Melalui pendekatan permainan edukatif, media *Match Colour Fine Motor Ball* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak, khususnya dalam koordinasi mata dan tangan, menyebutkan warna, serta mengembangkan konsentrasi dan minat belajar anak secara menyeluruh. Dengan demikian, lingkup pengabdian dan pengembangan ini tidak hanya mencakup aspek pemanfaatan potensi lokal sebagai media belajar, tetapi juga sebagai upaya strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

1.4 Tujuan Tugas Akhir Program RPL

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan observasi yang akan dilakukan ini yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan praktik pembelajaran Kognitif yang digunakan di TK Bumitama.
- b. Untuk menganalisis efektivitas alat permainan edukatif *Match Colour Fine Motor Ball* dalam meningkatkan kemampuan Kognitif anak usia dini di TK Bumitama.
- c. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan koordinasi tangan dan mata siswa di TK Bumitama melalui penerapan alat permainan edukatif *Match Colour Fine Motor Ball*.

1.5 Manfaat Tugas akhir Program RPL

- a. Manfaat tugas akhir RPL bagi Universitas
 - 1) Menjalani kerja sama yang baik dengan sekolah tempat mahasiswa praktik
 - 2) Mendapatkan masukan tentang pendidikan untuk bahan karya kinerja
 - 3) Menghasilkan mahasiswa yang unggul dalam kemampuan mengajar

- 4) Memenuhi standar kelulusan sarjana pendidikan
- b. Manfaat tugas akhir bagi tempat bekerja
- 1) Sebagai dasar untuk mengukur kinerja lembaga
 - 2) Sebagai dasar untuk mengembangkan lembaga
 - 3) Sebagai dasar untuk mendapatkan data real yang sedang terjadi di masyarakat
- c. Manfaat tugas akhir bagi mahasiswa/guru
- 1) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis
 - 2) Mengembangkan kemampuan analitis, logis, dan karya kinerja mahasiswa
 - 3) Melatih kemampuan memecahkan masalah secara sistematis
 - 4) Mengembangkan kemampuan komunikasi tertulis dan lisan
 - 5) Memperoleh gelar sarjana