

BAB III

KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Kinerja Pengabdian

Menjadi seorang guru di TK memiliki peran penting, yaitu guru sebagai orang tua kedua bagi anak-anak ketika mereka berada di sekolah. Guru berfungsi untuk membantu dan mengarahkan anak-anak dalam mengenal lingkungan sekitar mereka serta membentuk perilaku baik yang mendukung perkembangan mereka secara keseluruhan. Adapun tugas dan tanggung jawab guru Taman Kanak-Kanak (TK) yang penulis emban di antaranya adalah:

- a. Mengajarkan kemampuan dasar seperti mengenal warna, berhitung, bahasa, serta pengetahuan dasar lainnya.
- b. Mengembangkan keterampilan sosial, emosional, Kognitif, dan fisik anak, yang sangat penting dalam tahap perkembangan mereka.
- c. Memantau kemajuan setiap anak dan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu perkembangan mereka.
- d. Menciptakan lingkungan belajar yang positif, teratur, dan menyenangkan, yang dapat merangsang anak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- e. Memberikan dukungan ekstra atau tantangan tambahan kepada anak-anak sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing.
- f. Memberikan konsultasi dan arahan kepada orang tua murid dalam mendukung perkembangan anak di rumah dan sekolah.
- g. Merancang dan melaksanakan pelajaran yang sesuai dengan usia anak dan standar pendidikan, agar mereka memperoleh pembelajaran yang efektif.
- h. Mengorganisasi materi dan sumber belajar yang tepat guna mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

1.2 Kinerja Pengembangan.

a. Proses pembuatan Media

1. Bahan

- a. Kardus bekas
- b. Lem cair
- c. Lem tembak
- d. Rol bekas Isolasi
- e. Cutter
- f. Pulpen
- g. Warna acrylic
- h. Tali
- i. Gunting
- j. Penggaris
- k. Pensil
- l. Bola warna-warni
- m. Botol bekas
- n. Penjepit

1. Cara Membuat

- a. Ambil kardus yang sudah tersedia kemudian gambar pola lingkaran pada kardus
- b. Jangan lupa membuat penyangga lubang dengan menggunting kardus dengan ukuran kecil dengan panjang disesuaikan dengan lubang yang telah dibuat pada kardus yang akan di jadikan papan.
- c. Lubangi kardus yang telah digambar pola lingkaran menggunakan cutter
- d. Pasang penyangga lubang pada belakang papan menggunakan lem tembak
- e. Pasang papan pada penyangga bawah dan diberi penyangga kiri kanan agar kokoh
- f. Tempel botol aqua bekas pada samping papan untuk tempat bola warna -warni menggunakan lem tembak
- g. Pasang tempat tali rekatkan dengan menggunakan lem tembak kemudian masukkan tali
- h. Beri pemberat pada tali yang berfungsi ganda sebagai pegangan untuk menggerakkan roll tempat bola

i. Beri warna pada papan sesuai dengan warna bola yang diinginkan

	Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media
	Gambar pola lingkaran pada kardus
	Membuat penyangga lubang dengan menggunting kardus dengan ukuran kecil dengan panjang disesuaikan dengan lubang yang telah dibuat pada kardus yang akan di jadikan papan
	Lubangi kardus yang telah digambar pola lingkaran menggunakan cutter



Pasang penyangga lubang pada belakang papan menggunakan lem tembak



Pasang papan pada penyangga bawah dan diberi penyangga kiri kanan agar kokoh



Tempel botol aqua bekas pada samping papan untuk tempat bola warna -warni menggunakan lem tembak



Pasang tempat tali rekatkan dengan menggunakan lem tembak kemudian masukkan tali Beri pemberat pada tali yang berfungsi ganda sebagai pegangan untuk menggerakkan roll tempat bola



Beri warna pada papan sesuai dengan warna bola yang diinginkan

Gambar 3. Proses pembuatan APE

a. Cara Menggunakan

- 1) Ambil bola paling bawah pada samping papan
- 2) Masukkan pada rol isolasi yang telah diberi tali
- 3) Tarik tali yang tersedia untuk mengangkat rol yang berisi bola warna warni
- 4) Masukkan bola pada lubang yang telah diberi warna sesuai dengan bola warna-warni yang telah tersedia
- 5) Lakukan sampai bola dan lubang terisi semua dengan bola warna warni.

Penggunaan media alat permainan edukatif *Match Colour Fine Motor Ball* dalam kegiatan pembelajaran Kognitif dasar di TK Bumitama mendapatkan respons yang sangat positif dari anak-anak. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika permainan ini diperkenalkan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, aktif, dan menyenangkan. Anak-anak tampak bersemangat untuk mencoba, saling bergiliran, dan tidak ragu untuk melakukan kegiatan permainan saat berinteraksi langsung dengan media tersebut.

Permainan ini tidak hanya memancing rasa ingin tahu mereka, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Anak-anak lebih mudah memahami konsep warna dan pengelompokannya karena bentuk media yang konkret, dapat disentuh langsung, serta disajikan dalam bentuk permainan yang mereka sukai. Beberapa anak bahkan mampu menyebutkan warna yang sebelumnya sulit mereka ingat, serta menunjukkan pengelompokan warna tertentu dengan percaya diri.

Melalui pengamatan selama proses berlangsung, terlihat bahwa media ini berhasil menarik perhatian anak-anak lebih lama dibandingkan metode sebelumnya. Mereka lebih fokus, tidak cepat bosan, dan tampak menikmati setiap tahapan permainan. Hal

ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui media *loose part* yang inovatif mampu meningkatkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.



Gambar 4. Guru menjelaskan pada anak cara memainkan permainan alat permainan edukatif *Match Colour Fine Motor Ball*



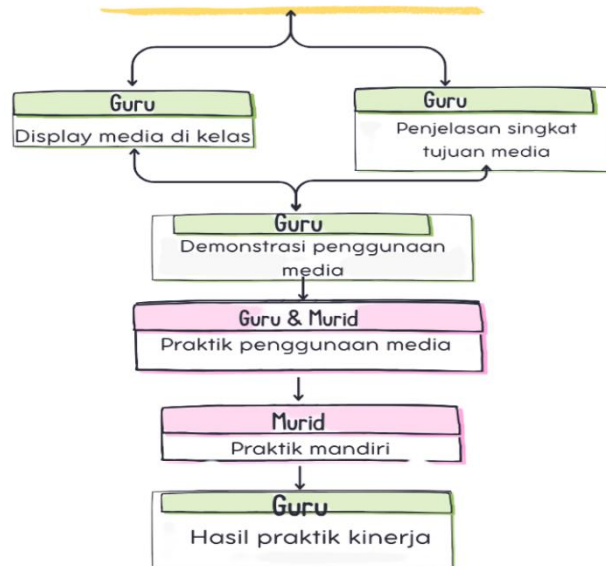
Gambar 5. Anak mengambil bola yang tersedia di samping papan kemudian di letakkan pada rol isolasi



Gambar 6. Anak-anak menunjukkan partisipasi aktif dan bersemangat dalam menunggu giliran

3.3. Bagan pelaksanaan kegiatan praktik kinerja

PRAKTIK PENGGUNAAN APE MATCH COLOUR FINE MOTOR BALL



Gambar 2. Bagan praktik penggunaan APE *Match Colour Fine Motor Ball*

Praktek penggunaan APE *Match Colour Fine Motor Ball* yang dilaksanakan di TK Bumitama kelas A berjalan dengan baik. Kinerja praktek diawali dengan guru menampilkan media di depan kelas agar peserta didik bisa mengamati media dengan baik. Setelah dirasa cukup guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik dan juga menjelaskan tujuan adanya media. Guru mendemonstrasikan langkah-langkah

penggunaan media di depan seluruh peserta didik. peserta didik mulai bergiliran untuk menggunakan media dibantu oleh guru jika ada yang kesusahan menggunakan media setelah dirasa cukup mahir maka peserta didik melakukan praktek tersebut secara mandiri. Setelah proses praktek selesai guru mendapatkan hasil yang diharapkan.

3.4 Indikator Capaian

Pelaksanaan kegiatan kinerja dilaksanakan di TK Bumitama dengan objek Kelas A, dengan jumlah siswa 15 orang di dalam kelas.

Dengan indikator capaian sebagai berikut:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 2. Indikator capaian pelaksanaan kinerja

No	Indikator capaian
1	Anak mampu mengenal warna
2	Anak mampu menyebutkan warna yang tersedia secara berurutan
3	Anak mampu mencocokkan warna bola dengan warna lubang yang tersedia pada papan
4	Anak dapat menarik tali pengangkat bola ke lubang yang tersedia
5	Anak menunjukkan minat dan antusias saat menggunakan media
6	Anak aktif terlibat dalam aktivitas pengelompokan warna menggunakan media
7	Anak dapat bekerja sama dalam kelompok saat menggunakan media
8	Anak menunjukkan peningkatan hasil dari awal hingga akhir kegiatan

Tabel 3. Tabel kemampuan Kognitif dasar AUD sebelum dan sesudah menggunakan APE

No	Kemampuan Kognitif dasar Anak Usia Dini sebelum menggunakan alat permainan edukatif <i>Match Colour Fine Motor Ball</i>	Kemampuan Kognitif dasar Anak Usia Dini sesudah menggunakan alat permainan edukatif <i>Match Colour Fine Motor Ball</i>
1	Anak kurang mampu mengenal warna	Anak mampu mengenal warna
2	Anak kurang mampu menyebutkan warna yang tersedia secara berurutan	Anak mampu menyebutkan warna yang tersedia secara berurutan
3	Anak kurang mampu mencocokkan warna bola dengan warna lubang yang tersedia pada papan	Anak mampu mencocokkan warna bola dengan warna lubang yang tersedia pada papan
4	Anak belum dapat menarik tali pengangkat bola ke lubang yang tersedia	Anak dapat menarik tali pengangkat bola ke lubang yang tersedia
5	Anak belum menunjukkan minat dan antusias saat menggunakan media	Anak menunjukkan minat dan antusias saat menggunakan media
6	Anak belum aktif terlibat dalam aktivitas pengelompokan warna menggunakan media	Anak aktif terlibat dalam aktivitas pengelompokan warna menggunakan media
7	Anak kurang dapat bekerja sama dalam kelompok saat menggunakan media	Anak dapat bekerja sama dalam kelompok saat menggunakan media
8	Anak belum menunjukkan peningkatan hasil kegiatan	Anak menunjukkan peningkatan hasil dari awal hingga akhir kegiatan

Kategori kemampuan siswa	Sebelum	Sesudah
BB	7 Anak	2 Anak
MB	4 Anak	1 Anak
BSH	3 Anak	6 Anak
BSB	1 Anak	6 Anak

3.5 Refleksi praktik kinerja, tantangan dan pembelajaran profesional guru

Didalam pelaksanaan praktik kinerja guru di TK Bumitama kelas A sudah berjalan dengan lancar, didukung oleh kepala sekolah dan semua pihak -pihak yang ada di TK Bumitama. Selama praktek berlangsung semua siswa antusias dalam melaksanakan kegiatan praktek yang didampingi oleh guru, yang awalnya malu malu kemudian dengan antusias mengikuti kegiatan tersebut. Semua anak anak melaksanakan kegiatan praktek secara bergantian dan dengan sabar menunggu giliran. Perubahan yang terjadi setelah peserta didik selesai menggunakan media adalah mereka sudah bisa menyebutkan warna-warna yang tersedia dengan baik, bisa mengelompokkan warna yang tersedia pada bola dan lubang pada papan, menarik tali dengan koordinasi tangan dan mata dengan baik, bisa dengan sabar menunggu giliran, menunjukkan minat yang positif dan antusias, dan bisa berkomunikasi secara aktif dengan teman sebaya yang sebelumnya belum terlihat atau kurang nampak pada peserta didik. Tantangan yang guru rasakan adalah kurangnya waktu praktik sehingga peserta didik hanya bisa memasukkan setengah dari bola yang tersedia sehingga harus berbagi dengan teman agar semua mendapatkan kesempatan yang sama. Hambatan lainnya adalah ada sebagian peserta didik masih lambat dalam melaksanakan kegiatan sehingga membutuhkan waktu ekstra. Pembelajaran yang dapat guru ambil adalah tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam kegiatan praktek ini, manajemen waktu yang baik sangat dibutuhkan dalam kegiatan praktek ini.