

Pendampingan Pembelajaran Berbasis Bermain Melalui Media *Balance and Sort Ball* pada Anak Usia 4-5 Tahun

Putri Khaerunnisa¹, Ashar²,
Nurul Nisya³, Yuniarti⁴,
Filayuliana⁵, Arnitasari⁶

^{1,3,4,5,6}) Program Studi Pendidikan
Profesi Guru Pendidikan Anak Usia
Dini, Fakultas Keguruan Ilmu
Pendidikan dan Sastra, Universitas
Islam Makassar, Indonesia

²) Program Studi Pendidikan Anak Usia
Dini, Fakultas Keguruan Ilmu
Pendidikan dan Sastra, Universitas
Islam Makassar, Indonesia
e-mail:

putrikhaerunnisa545@gmail.com

e-mail: ashar.dty@uim-makassar.ac.id

e-mail: nurulnisya@gmail.com

e-mail: iniyuni1433@gmail.com

e-mail: yuliyuli222667@gmail.com

e-mail: arnitasaribeba@gmail.com

Article history

Received : 2026-07-16

Revised : 2026-07-26

Accepted : 2026-07-26

*Corresponding Author

Email :

putrikhaerunnisa545@gmail.com



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Kegiatan *microteaching* merupakan bagian penting dalam pendidikan profesi guru untuk mengembangkan kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian calon pendidik. Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna pada anak usia dini adalah melalui pembelajaran berbasis bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kegiatan ini bertujuan mengenalkan jenis-jenis kendaraan (darat, laut, dan udara), mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama, serta menanamkan nilai karakter dan rasa syukur pada anak usia 4-5 tahun. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan pendekatan saintifik sederhana melalui tahapan mengamati, berdiskusi, mencoba, dan merefleksi dengan media *balance and sort ball*. Anak mengamati gambar kendaraan, mengelompokkannya sesuai jenis, dan melakukan permainan berpasangan dengan membawa bola bergambar menggunakan sumpit. Evaluasi dilakukan melalui observasi menggunakan lembar ceklis dan catatan anekdot untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa sebagian besar indikator perkembangan telah tercapai, seperti kemampuan bekerja sama, menjaga keseimbangan, mengelompokkan dan menyebutkan nama kendaraan, serta bergiliran saat bermain. Pembelajaran berbasis bermain melalui media *balance and sort ball* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini secara holistik.

Kata Kunci: *Microteaching* , Pembelajaran Berbasis Bermain, Media *Balance And Sort Ball* , Anak Usia Dini, Jenis-Jenis Kendaraan

Abstract

Microteaching activities are an essential component of teacher professional education, aiming to develop the pedagogical, professional, social, and personal competencies of prospective teachers. One effective way to create meaningful learning experiences for early childhood students is through play-based learning that aligns with their developmental characteristics. This activity aimed to introduce different types of transportation (land, sea, and air), develop children's critical thinking, communication, and collaboration skills, and foster character values and gratitude among children aged 4-5 years. The learning process was carried out using a simple scientific approach through observing, discussing, experimenting, and reflecting with the support of the *balance and sort ball* media.

Children observed pictures of vehicles, classified them based on their types, and participated in a paired game by carrying picture balls using chopsticks. Evaluation was conducted through observation using checklists and anecdotal notes to assess the achievement of learning objectives. The results showed that most developmental indicators were achieved, including cooperation, balance, vehicle classification and identification, and turn-taking during play. Therefore, play-based learning through the balance and sort ball media can serve as an effective alternative for promoting the holistic development of young children.

Keywords: *Microteaching, Play-Based Learning, Balance And Sort Ball, Early Childhood Education, Transportation*

© 2026 Author. All rights reserved

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang menjadi dasar bagi pengembangan berbagai aspek kemampuan anak (Arifudin *et al.*, 2021). Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat untuk mendukung perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, serta seni (Setiana & Eliasa, 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Salah satu pendekatan yang banyak diterapkan dalam PAUD adalah pembelajaran melalui bermain, karena aktivitas bermain memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui proses eksplorasi, interaksi, dan penemuan (Salhah, 2017).

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran di satuan PAUD diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada anak. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian pengetahuan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis (Ai Nopi Hartati, 2024). Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai pendamping yang memfasilitasi anak dalam mengeksplorasi lingkungan dan menemukan pengetahuan baru melalui berbagai aktivitas yang bermakna. Dengan demikian, penggunaan strategi dan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu komponen penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan (Basyori, 2025).

Pada kegiatan *microteaching* ini, tema kendaraan dipilih karena merupakan tema yang dekat dengan kehidupan anak dan mudah ditemukan dalam lingkungan sehari-hari. Beragam kendaraan, baik yang digunakan di darat, di laut, maupun di udara, menjadi objek yang akrab bagi anak sehingga dapat membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Melalui tema tersebut, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai jenis dan fungsi kendaraan, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir logis, bekerja sama dengan teman, serta belajar mengikuti aturan dan bergiliran dalam kegiatan kelompok.

Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, digunakan media *balance and sort ball* sebagai sarana bermain edukatif yang menarik dan interaktif. Media ini memungkinkan anak untuk melakukan kegiatan mengelompokkan gambar kendaraan sesuai kategorinya sambil melakukan aktivitas fisik yang melibatkan keseimbangan tubuh. Selain membantu meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media tersebut juga dapat melatih koordinasi gerak,

konsentrasi, ketelitian, dan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain bersama (Wulandari, 2025). Keberadaan media yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan minat serta keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung (Najwa Ammara Jauza & Meyniar Albina, 2025).

Kegiatan *microteaching* tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik, tetapi juga menjadi kesempatan bagi calon guru untuk mengembangkan kompetensi pedagogik yang dimiliki (Solichah *et al.*, 2024). Melalui kegiatan ini, calon pendidik dapat mempraktikkan kemampuan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak usia dini (Windi Pebriannti, 2024). Pengalaman tersebut menjadi bagian penting dalam membentuk profesionalisme guru sekaligus meningkatkan kualitas praktik pembelajaran yang akan diterapkan di masa mendatang (Ananda *et al.*, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain dengan memanfaatkan media *balance and sort ball* dalam mengenalkan berbagai jenis kendaraan kepada anak usia 4–5 tahun. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menganalisis ketercapaian tujuan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan *microteaching* ini dilakukan pada 7-8 April 2026 di PAUD Negeri Biringkanaya dengan melibatkan anak kelompok usia 4–5 tahun sebagai subjek pembelajaran. Kegiatan ini dirancang dengan mengacu pada prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta menciptakan suasana yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Tema yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah “Petualangan” dengan subtema “Kendaraan (Darat, Laut, dan Udara)” yang dipilih karena dekat dengan lingkungan dan pengalaman sehari-hari anak.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik sederhana yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, bertanya, mencoba, dan mengungkapkan kembali pengalaman belajarnya (Chan *et al.*, 2024). Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka yang meliputi salam, doa bersama, dan apersepsi untuk mempersiapkan anak mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, guru mengajak anak melakukan kegiatan pemanasan berupa bernyanyi atau ice breaking bertema kendaraan agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Setelah itu, guru melakukan pengenalan berbagai jenis kendaraan melalui media visual, seperti gambar dan video. Guru juga memfasilitasi diskusi sederhana mengenai nama, fungsi, serta perbedaan setiap jenis kendaraan. Melalui kegiatan tanya jawab, anak didorong untuk menghubungkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya. Guru juga memberikan pertanyaan sederhana, seperti nama kendaraan, tempat kendaraan beroperasi, serta pengalaman anak menggunakan kendaraan, sehingga anak dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang dimilikinya.

Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan media *balance and sort ball* yang terdiri atas bola bergambar kendaraan, sumpit, dan wadah pengelompokan kendaraan (darat, laut, dan udara). Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan tujuan kegiatan serta memperagakan cara menggunakan media dengan benar. Anak-anak kemudian dibagi ke dalam kelompok yang terdiri atas dua orang. Secara bergantian, setiap anak memindahkan bola menggunakan sumpit, kemudian mengamati gambar pada bola dan mengelompokkannya ke dalam kategori kendaraan darat, laut, atau udara. Selama kegiatan berlangsung, anak didorong untuk bekerja sama, saling membantu, dan berdiskusi dengan pasangannya. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan, memberikan motivasi, serta mengamati proses belajar dan kemampuan anak dalam mengelompokkan jenis kendaraan.

Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak memeriksa kembali hasil pengelompokan yang telah dilakukan. Selanjutnya, guru mengadakan tanya jawab sederhana untuk mengetahui pemahaman anak mengenai jenis-jenis kendaraan. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban anak, meluruskan konsep yang masih kurang tepat, serta memberikan apresiasi atas partisipasi dan kerja sama anak selama pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan kesimpulan bahwa kendaraan dapat dikelompokkan menjadi kendaraan darat, laut, dan udara berdasarkan tempat beroperasinya, kemudian ditutup dengan doa bersama dan salam.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi dengan bantuan lembar ceklis dan catatan anekdot. Observasi difokuskan pada beberapa indikator perkembangan, antara lain kemampuan anak bekerja sama dengan pasangan, menjaga keseimbangan saat memindahkan bola, mengelompokkan kendaraan berdasarkan jenisnya, menyebutkan nama kendaraan dengan tepat, menunjukkan sikap bergantian saat bermain, berinteraksi dengan teman, menyampaikan hasil refleksi sederhana, mengekspresikan perasaan, serta menunjukkan sikap syukur selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil observasi tersebut digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

HASIL PEMBAHASAN

Bermain merupakan aktivitas yang memiliki peran penting dalam proses belajar anak usia dini karena melalui bermain anak dapat memperoleh berbagai pengalaman yang mendukung perkembangannya secara menyeluruh (Ruminingsih *et al.*, 2025). Kegiatan bermain tidak hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan berbagai nilai positif, seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, keberanian, kemampuan berkomunikasi, serta kerja sama dengan orang lain (Ashar *et al.*, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dinilai lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Azainil *et al.*, 2024).

Hasil pelaksanaan kegiatan *microteaching* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain dengan memanfaatkan media *balance and sort ball* mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Ketertarikan anak terhadap kegiatan sudah terlihat sejak tahap awal ketika guru memperkenalkan berbagai jenis kendaraan melalui gambar dan media visual. Kegiatan diskusi dan tanya jawab yang dilakukan selama pembelajaran membantu anak menghubungkan pengalaman yang dimiliki dengan informasi baru yang diperoleh. Kondisi tersebut membuat anak lebih mudah memahami materi yang dipelajari karena pembelajaran berlangsung secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.



Gambar 1. Kegiatan pengenalan media

Pada kegiatan inti, anak diberikan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan memainkan media *balance and sort ball*. Dalam permainan tersebut, anak diminta memindahkan bola bergambar kendaraan menggunakan sumpit kemudian mengelompokkannya ke dalam kategori kendaraan darat, laut, atau udara. Aktivitas ini tidak hanya membantu anak mengenali jenis kendaraan, tetapi juga menuntut kemampuan konsentrasi, keseimbangan, dan koordinasi gerak yang baik. Selain itu, pelaksanaan permainan secara berpasangan memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, serta belajar menghargai giliran selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2. Anak bermain media *balance and sort ball*

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik dan menunjukkan perkembangan yang positif pada berbagai indikator yang diamati. Anak terlihat mampu mengelompokkan kendaraan sesuai kategorinya, menjaga keseimbangan saat membawa bola, serta menyebutkan nama kendaraan yang dikenalnya. Selama kegiatan berlangsung, anak juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dan terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong partisipasi anak dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Linda Puspitasari, dkk. Penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar anak mengalami peningkatan secara konsisten pada setiap siklus pembelajaran, dengan capaian kategori baik dan sangat baik yang terus meningkat. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dinilai sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang mudah merasa jenuh terhadap pembelajaran yang monoton, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme mereka selama proses belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi strategi yang efektif bagi pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini (Pradana, 2024).

Dari aspek kognitif, kegiatan mengelompokkan kendaraan memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir logis anak (Hidayat & Maulidiyah, 2016). Melalui proses mengamati, membandingkan, dan mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik tertentu, anak belajar memahami konsep persamaan dan perbedaan suatu benda. Pengalaman tersebut membantu anak membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap tema pembelajaran karena mereka memperoleh kesempatan untuk menemukan konsep melalui aktivitas yang dilakukan secara

langsung. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berfokus pada penerimaan informasi, tetapi juga melibatkan kemampuan anak dalam mengolah dan memahami informasi tersebut.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ira Arini dan Ayu Fajarwati bahwa penggunaan media bahan alam dengan kegiatan pengamatan terbukti mampu meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia dini. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh antusiasme, perhatian, dan fokus anak yang semakin baik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah mengelompokkan bahan alam berdasarkan persamaan warna, ukuran, dan bentuk. Keterlibatan aktif anak dalam memanipulasi objek secara langsung memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan memudahkan mereka dalam memahami konsep klasifikasi. Oleh karena itu, penggunaan media langsung yang menarik tidak hanya meningkatkan kemampuan klasifikasi, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini secara optimal (Arini & Fajarwati, 2020).

Selain mendukung perkembangan kognitif, kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan fisik motorik anak. Penggunaan sumpit sebagai alat bantu permainan menuntut koordinasi antara gerakan tangan dan penglihatan agar bola dapat dipindahkan dengan baik tanpa terjatuh. Aktivitas tersebut melatih ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan motorik halus yang penting untuk menunjang berbagai aktivitas belajar lainnya. Pada saat yang sama, anak juga belajar mengontrol gerakan tubuh dan mempertahankan keseimbangan selama permainan berlangsung.

Hal ini sejalan dengan penelitian Nujma Kamila Fitri, dkk. Bahwa pembelajaran melalui proses mengklasifikasikan objek dengan pendekatan *deep learning*, peserta didik dapat belajar lebih aktif, santai, nyaman dan menyenangkan, serta tidak membosankan. Meskipun demikian, peserta didik tetap dapat memahami konsep materi yang dipelajari karena mereka terlibat penuh dalam kegiatan belajar dan kemampuan motorik halus menjadi berkembang (Fitri *et al.*, 2025).

Dari sisi sosial-emosional, kegiatan bermain berpasangan memberikan pengalaman yang berharga bagi anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Anak belajar untuk bekerja sama, saling membantu ketika menghadapi kesulitan, serta mematuhi aturan yang telah disepakati dalam permainan. Pengalaman tersebut secara tidak langsung membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan berkomunikasi, berempati, dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.



Gambar 3. Kegiatan mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak usia dini. Melalui aktivitas bermain, anak belajar memahami aturan, mengendalikan emosi, berinteraksi dengan lingkungan sosial, serta membangun hubungan yang positif dengan teman sebaya. Selain itu, kegiatan bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya secara lebih bebas. Hasil penelitian tersebut mendukung temuan dalam kegiatan ini, di mana anak menunjukkan kemampuan bekerja sama, berbagi peran, dan berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Harianja *et al.*, 2023).

Selanjutnya, penelitian mengenai pembelajaran STEAM dengan media loose parts menemukan bahwa keterlibatan anak dalam pembelajaran meningkat ketika mereka diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan berinteraksi secara langsung dengan media yang digunakan. Pengalaman belajar yang bersifat konkret membuat anak lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Ratna *et al.*, 2023). Kondisi tersebut selaras dengan hasil *microteaching* yang memperlihatkan tingginya partisipasi anak saat melakukan aktivitas mengelompokkan kendaraan melalui media *balance and sort ball*.

Selain itu, penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 menemukan bahwa permainan kelompok dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. Melalui aktivitas bermain bersama, anak belajar bekerja sama dalam mencapai tujuan, mematuhi aturan yang berlaku, menghargai giliran, serta menyelesaikan permasalahan sederhana yang muncul selama kegiatan berlangsung. Selain itu, interaksi yang terjadi dalam permainan turut membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Aulia & Sudaryanti, 2023). Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan pada kegiatan ini yang menunjukkan bahwa anak mampu menjalin kerja sama dan membangun interaksi positif dengan teman sebaya selama mengikuti permainan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa kegiatan bermain yang didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir, kemampuan motorik, komunikasi, serta sosial-emosional secara bersamaan. Dengan demikian, penggunaan media *balance and sort ball* dalam kegiatan *microteaching* ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis bermain merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan *microteaching* memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang terpadu melalui kegiatan bermain. Pemanfaatan media *balance and sort ball* tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kemampuan kognitif, motorik, dan sosial-emosional. Selain itu, aktivitas yang dilakukan melalui media tersebut turut melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, berpikir kritis, serta keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan anak usia dini.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis bermain melalui media *balance and sort ball* terbukti menjadi strategi yang efektif dalam mendukung proses belajar anak usia 4–5 tahun. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna karena anak memperoleh pengetahuan melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangannya. Melalui kegiatan mengenal, mengelompokkan, dan memindahkan

bola bergambar kendaraan, anak dapat belajar secara aktif tanpa merasa terbebani oleh proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar tujuan pembelajaran telah tercapai, seperti kemampuan anak dalam bekerja sama, mengelompokkan kendaraan berdasarkan jenisnya, menjaga keseimbangan, menyebutkan nama kendaraan, dan menunjukkan sikap bergiliran. Namun, kemampuan melakukan refleksi sederhana dan menunjukkan rasa syukur secara spontan masih memerlukan stimulasi dan pembiasaan yang berkelanjutan.

Temuan ini memperkuat bahwa pendekatan bermain sambil belajar merupakan metode yang efektif bagi anak usia dini karena sesuai dengan dunia anak yang identik dengan eksplorasi, rasa ingin tahu, dan aktivitas bermain (Trinova, 2012). Melalui permainan yang dirancang secara edukatif, anak dapat membangun pengetahuan, meningkatkan keterampilan sosial, melatih kemampuan motorik, serta mengembangkan kemampuan berpikir secara alami dalam suasana yang menyenangkan.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis bermain, didukung oleh pendekatan saintifik sederhana, dapat membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain bermanfaat bagi perkembangan peserta didik, kegiatan *microteaching* ini juga menjadi sarana bagi calon guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berkualitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada PAUD Negeri Biringkanaya yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan *microteaching*. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, guru pamong, serta seluruh pihak yang telah memberikan arahan, motivasi, dan bantuan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan menjadi pengalaman berharga dalam pengembangan kompetensi calon guru PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ai Nopi Hartati¹, Y. V. Y. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini dalam Membentuk Pembelajaran Aktif. *Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Ananda, R., Nurpadila, N., Putri, D. K., & Putri, Z. J. (2023). Analisis Keterampilan Profesional Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2802>
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Ma'sumah, Supeningsih, Lestarinigrum, A., Suyatno, A., Umiyati, Fitriana, Puspita, Y., Nugroho Catur Saputro, A., Ma'arif, M., Harianti, R., & Ahmad Hardoyo Sidik, N. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. In *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Arini, I., & Fajarwati, A. (2020). Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi Pada Anak Usia Dini. *Visi : Jurnal Ilmiah Ptk Pnf*, 15(2).
- Ashar, Idamayanti, R., & Jumrah, A. M. (2024). Pendampingan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dan Cegah Aksi Bullying Sejak Dini Melalui Kelompok Kerja Kepala Sekolah. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4). <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.942>

- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Azainil, A., Susilowati, E., & Norizal, T. (2024). Ragam Model Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(3). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1531>
- Basyori, S. I. (2025). Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Dunia Pendidikan Modern. *Syntax Idea*, 7(4). <https://doi.org/10.46799/syntaxidea.v7i4.12827>
- Chan, F., Noviyanti, S., Kornia Sari, D., & Ayu Lestari, R. (2024). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran ilmu Pengetahuan Sosial. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.332>
- Fitri, N. K., Rizaldi, A., & Hidayatulloh, R. (2025). Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Siswa Dan Siswi Paud Mutiara Di Skb Kota Cilegon. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39708>
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hidayat, -, & Maulidiyah, E. C. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Membilang Benda Sekitar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.12376>
- Najwa Ammara Jauza, & Meyniar Albina. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Pradana, P. H. (2024). Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 12(2). <https://doi.org/10.20961/kc.v12i2.86044>
- Ratna, A., Arbarini, M., & Loretha, A. F. (2023). Pembelajaran STEAM dengan Media Loose Parts di Kelompok Bermain Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4468>
- Ruminingsih, R., Nia Agustina, Heni Purwulan, Oktaviani Maratush Sholikhah, & Lilik Purwaningsih. (2025). Pentingnya Bermain Untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol7.no2.a10647>
- Salhah. (2017). Perencanaan Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *An-Nahdhah*, 10.
- Setiana, & Eliasa, E. (2024). Karakteristik Perkembangan Fisik , Kognitif , Emosi Sosial , dan. *Journal of Human And Education*, 4(6).
- Solichah, R., Mulyati, S., & Rahmasita, S. (2024). Peran Microteaching Dalam Peningkatan Kemampuan Mengajar Calon Pendidik. *Jurnal Dikdas Bantara*, 7(1). <https://doi.org/10.32585/Dikdasbantara.v7i1.5066>

- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3). <https://doi.org/10.15548/Jt.V19i3.55>
- Windi Pebriannti. (2024). Pengembangan Kompetensi Guru Paud dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1477>
- Wulandari, I. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Pendidikan*, 3(4).