

STRATEGI GURU MENSTIMULASI MOTORIK HALUS PADA PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING ANAK KELOMPOK B DI TK KUSUMA MULIA I GADUNGAN KEDIRI

Meyda Nur Rohmah

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

meydanurrohmah@gmail.com

ABSTRACT

The right fine motor stimulation will affect the good and bad of fine motor development in children. Ironically, the COVID-19 pandemic has had an impact on education. So that learning switches to using Blended learning. As an educator, the teacher has a role to choose the right strategy in stimulating children's fine motor skills in blended learning. The application of blended learning at Kusuma Mulia I kindergarten, Gadungan Kediri uses an enriched virtual model. The teacher strategy used is the Expository Learning Strategy which focuses on the delivery of teachers to students with a shift system or alternately, namely in one class the students will be divided into 2 groups. The strategy that the teacher at Kusuma Mulia I kindergarten, Gadungan Kediri chose to stimulate fine motor skills in blended learning was through writing, thickening and coloring activities. In the implementation of the stimulation found factors that affect the implementation process, namely internal and external factors. Internal factors include the child's emotions and the child's level of development. while external factors include parents, communication tools, learning media, children's study rooms, and teacher readiness.

Keywords: Blended Learning; Fine Motor

ABSTRAK

Stimulasi motorik halus yang tepat akan mempengaruhi baik buruknya perkembangan motorik halus pada anak. Ironisnya, pandemi covid-19 memberikan dampak pada pendidikan. Sehingga pembelajaran beralih menggunakan pembelajaran Blended learning. Sebagai seorang pendidik, guru memiliki peran untuk memilih strategi yang tepat dalam menstimulasi motorik halus anak pada pembelajaran blended learning. Penerapan blended learning di TK Kusuma Mulia I Gadungan Kediri menggunakan model enriched virtual model. Strategi guru yang digunakan adalah Strategi Pembelajaran Ekspositori yang berfokus pada penyampaian guru kepada peserta didik dengan sistem shift atau bergantian yaitu dalam satu kelas peserta didik akan dibagi menjadi 2 kelompok. Strategi yang pilih guru di TK Kusuma Mulia I Gadungan Kediri untuk menstimulasi motorik halus pada pembelajaran blended learning adalah melalui kegiatan menulis, menebali dan mewarnai. Pada pelaksanaan stimulasi dijumpai faktor yang mempengaruhi proses pelaksanaan yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi emosi anak dan tingkat perkembangan anak. sedangkan faktor eksternal meliputi orang tua, alat komunikasi, media pembelajaran, ruang belajar anak, dan kesiapan guru.

Kata Kunci: *Blended Learning*, Motorik Halus

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian- bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat (Sujiono, 2019).

Anak usia dini perlu mendapatkan stimulus agar perkembangan motorik halus tidak terganggu (Sujiono, 2008). Pemberian stimulus yang baik dan terarah menjadikan perkembangan anak berkembang dengan cepat dibandingkan dengan anak yang kurang/tidak mendapatkan stimulus (Armitasari et al., 2018). Melihat pentingnya menstimulasi aspek perkembangan fisik motorik halus anak menjadi tanggung jawab seorang guru yang hendaknya memaksimalkan perannya memberikan stimulus dan pembelajaran dalam meningkatkan aspek perkembangan motorik halus anak.

Ironisnya, Pandemi Covid-19 telah menyelimuti dunia dari akhir tahun 2019 hingga tahun 2021 ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pola pendidikan di Indonesia (Pramana, 2020). Pemerintah Indonesia telah mengambil tindakan untuk meminimalisir dampak pandemi Covid-19 dengan dikeluarkannya keputusan bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 tahun 2021, Nomor HK.01.08/Menkes/4242/2021, Nomor 440-717 tahun 2021 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemic Coronavirus disease 2019 (Covid-19) yang salah satunya menyatakan bahwa “pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan/atau melaksanakan pembelajaran jarak jauh serta orangtua/wali peserta didik dapat memilih pembelajaran tatap muka terbatas atau pembelajaran jarak jauh bagi anaknya” (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Namun tak dapat dipungkiri bahwa masih banyak wali murid/orang tua yang khawatir akan pengawasan anak dalam *sosial distancing* atau jaga jarak ketika di sekolah.

Dari pendapat diatas salah satu metode yang cocok digunakan adalah metode *blended learning*. *Blended learning* (belajar campuran) merupakan salah satu metode yang memungkinkan peserta didik belajar secara daring (*online*) dan luring (*offline*) (Fajriyah & Amala, 2020). Perpaduan pembelajaran tatap muka dan penggunaan aplikasi media sosial ini memerlukan guru sebagai fasilitator dasar atau sebagai pengendali utama dari proses pembelajaran (Eriani & Amiliya, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “Strategi Guru Menstimulasi Motorik Halus pada Pembelajaran *Blended Learning* Anak Kelompok B di TK Kusuma Mulia I Gadungan Kediri”.

KAJIAN LITERATUR

Strategi Pembelajaran

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya suatu usaha untuk mencapai kemenangan dalam suatu peperangan (Aswan, 2016). Frelberg & Driscoll (dalam Saadie et al., 2008) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran pada berbagai

tingkatan, untuk peserta didik yang berbeda, dalam konteks yang berbeda pula. Gerlach & Ely (dalam Saadie et al., 2008) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih guru untuk menyampaikan pelajaran di lingkungan pembelajaran tertentu meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik.

Pembelajaran sebagai suatu proses kegiatan, terdiri atas tiga fase atau tahapan. Fase-fase proses pembelajaran yang dimaksud meliputi (Yusana et al., 2013):

- a. Perencanaan proses pembelajaran merupakan persiapan yang dilakukan oleh guru untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.
- b. Pelaksanaan pembelajaran merupakan penerapan RPP, pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
- c. Evaluasi atau penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan untuk menyusun atau memperbaiki rencana pembelajaran dikemudian hari.

Guru dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran, perlu mempertimbangkan pula dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, jumlah peserta didik, waktu (jam pertama, kedua, dst) dan berapa lama penyampaian isi materi pembelajaran (Koerniantono, 2018). Oleh karena itu, guru dapat memilih salah satu macam strategi pembelajaran. Adapun macam strategi pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE)
- b. Strategi Pembelajaran Inquiry (SPI)
- c. Strategi Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching Learning* (CTL)
- d. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)
- e. Strategi Pembelajaran Kooperatif/Kerjasama Kelompok (SPK)
- f. Strategi Pembelajaran Afektif/Sikap (SPA)
- g. Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berfikir (SPPKB)

Perkembangan Motorik Halus

Elizabeth B. Hurlock (dalam Sukamti, 2018) mengemukakan bahwa perkembangan motorik anak adalah suatu proses pengendalian gerak jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian berasal dari perkembangan felteksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir.

Sedangkan menurut John W. Santrock (Santrock, 2011) keterampilan motorik

halus (*fine motor skills*) merupakan keterampilan yang melibatkan gerakan-gerakan yang diselaraskan. Memegang mainan, menggunakan sendok, mengancingkan baju, atau meraih sesuatu yang memerlukan ketangkasan jari menunjukkan keterampilan motorik halus. Permulaan menjangkau dan menggenggam menandai pencapaian yang signifikan.

Motorik halus menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 ayat 3 yang berbunyi “motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk” (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Pada Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dijabarkan tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Tahap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Menggambar sesuai gagasannya,
- b. Meniru bentuk,
- c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan,
- d. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar,
- e. Menggunting sesuai dengan pola,
- f. Menempel gambar dengan tepat,
- g. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

Kegiatan stimulasi motorik halus anak dapat dilakukan dengan beberapa kegiatan sebagai berikut (Kasih, 2020):

- a. Menggambar dan Mewarnai

Tujuan dari menggambar dan mewarnai bukan sekedar untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas. Namun juga untuk melatih anak untuk memegang pensil dengan benar. Goresan tangan anak saat memegang krayon memerlukan koordinasi mata dan otot halus tangan.

- b. Bermain Playdoh

Playdoh atau lilin lunak dapat merangsang motorik halus anak. saat anak meremas dan membentuk maka otot-otot tangan dan mata dapat berkoordinasi sehingga berkembang dengan baik.

- c. Melipat Kertas

Kegiatan ini dapat menguatkan otot-otot jari tangan anak. Agar anak dapat melipat sendiri, ajari anak melipat lipatan sederhana terlebih dahulu.

- d. Menggunting Kertas

Kegiatan ini melatih koordinasi tangan dan mata, stimulasi kekuatan jari, melatih kesabaran, meningkatkan kepercayaan diri, serta ketelitian.

- e. Meronce

Meronce merupakan kegiatan memasukkan benda-benda dengan berbagai bentuk bisa dengan manik-manik, sedotan, maupun benda-benda dari alam ke dalam seutas benang atau tali. Kegiatan ini melatih kekuatan jari tangan khususnya jari telunjuk dan ibu jari serta kelentukan jari-jari tangan

f. Meremas Busa Berisi Air

Kegiatan ini dapat menguatkan otot-otot tangan dan kelentukan jari-jari tangan.

Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari Inggris, terdiri dari dua kata yaitu *blended* yang berarti campuran atau kombinasi dan *learning* yang berarti pembelajaran. *Blended learning* merupakan gabungan atau campuran dari pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual (Dewi et al., 2019).

Driscoll & Carliner (dalam Istiningsih & Hasbullah, 2015) mendefinisikan "*blended learning integrates –or blends– learning program in different format to achieve a common goal*" yang berarti *blended learning* menggabungkan pembelajaran dalam format berbeda untuk mencapai tujuan umum sehingga dapat dikatakan bahwa *blended learning* merupakan kombinasi pembelajaran yang menggabungkan dua atau lebih metode.

Staker dan Horn (dalam Eriani & Amiliya, 2020) mempresentasikan *blended learning* kedalam empat model, yaitu:

a. Rotation Model

Rotation model merupakan cara peserta didik dalam beraktivitas belajar dari satu tempat pusat belajar ke tempat lainnya sesuai dengan RPP yang telah ditetapkan oleh guru. Misalnya peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas, kemudian siang fokus pembelajaran kelompok, dan kembali lagi belajar dikelas.

b. Flex Model

Flex model merupakan model yang dirancang dengan materi pembelajaran di dalam *e-learning* sehingga sebagian besar proses pembelajaran menggunakan fasilitas *online*. Kehadiran tatap muka hanya dilakukan jika diperlukan.

c. Self-blend Model

Self-blend model merupakan model belajar yang menekankan peserta didik secara mandiri berinisiatif mengambil kelas dari untuk melengkapi kelas tatap muka di sekolah.

d. Enriched Virtual Model

Enriched virtual model merupakan model dimana peserta didik belajar bersama-sama didalam kelas dan di lain waktu belajar jarak jauh atau *online*.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penggunaan pendekatan studi kasus dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mempelajari suatu kasus/kondisi masalah hingga menemukan realitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data, mereduksi data dengan cara melakukan koding hasil wawancara dan observasi, menyajikan data dari hasil pemadatan fakta dalam koding, dan terakhir yaitu dengan menarik kesimpulan.

HASIL

1. Strategi Guru dalam Menstimulasi Motorik Halus pada Pembelajaran *Blended Learning* Anak Kelompok B di TK Kusuma Mulia I Gadungan Kediri Pembelajaran *blended learning* yang ditetapkan oleh TK Kusuma Mulia I yaitu *Blended Learning Enriched Virtual Model*. Model ini mengaplikasikan pembelajaran dimana peserta didik dapat belajar bersama-sama didalam kelas dan di lain waktu peserta didik melakukan pembelajaran jarak jauh atau online. Dalam pelaksanaannya setiap minggu pembelajaran dilaksanakan selama 3 hari pembelajaran secara *offline* disekolah dan 3 hari pembelajaran secara *online* melalui aplikasi grup whatsapp. Penjadwalan yang dilakukan oleh TK Kusuma Mulia I untuk peserta didiknya adalah dengan membagi satu kelas menjadi dua kelompok yang akan melakukan pembelajaran secara bergantian seperti kelompok 1 dengan peserta didik absensi atas akan melakukan pembelajaran secara *offline* pada hari senin hingga rabu dan pembelajaran secara *online* pada hari kamis hingga sabtu. Sedangkan kelompok 2 absensi bawah akan mendapatkan pembelajaran secara *online* pada hari senin hingga rabu dan pembelajaran secara *offline* pada hari kamis hingga sabtu.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan TK Kusuma Mulia I menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori yang menekankan atau menitikberatkan proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru. Guru yang merupakan sumber belajar bagi peserta didik yang menjadikan guru memiliki kewajiban untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga peserta didik dapat memahami materi ajar dengan mudah, seperti halnya dalam merancang stimulasi motorik halus anak kelompok B pada pembelajaran *blended learning*. Agar strategi yang digunakan sesuai dengan materi ajar maka dilakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun tahapan yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

- a. Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Berdasarkan temuan penelitian, TK Kusuma Mulia I Gadungan melakukan persiapan sebelum melaksanakan kegiatan stimulasi motorik halus sebagaimana pada umumnya yaitu dengan menyusun RPPH. Penyusunan RPPH dilakukan oleh semua guru

kelompok sehingga tidak ada perbedaan pada satu tingkat kelompok anak. Selain itu penyusunan kegiatan pembelajaran seperti pembukaan diterapkan sesuai SOP (*standar operasional prosedur*). Pemilihan materi disesuaikan dengan tema pada minggu tersebut serta anak dibagikan majalah/lks yang sesuai dengan tema, sehingga dalam menyusun materi maupun kegiatan stimulasi dapat dilakukan dengan menggunakan majalah/lks.

- 2) Kegiatan Stimulasi TK Kusuma Mulia I Gadungan memilih menggunakan menulis, menebali, dan mewarnai sebagai kegiatan stimulasi motorik halus anak kelompok B. Pemilihan kegiatan stimulasi motorik halus ini dilakukan karena terkendala pada peraturan yang mengharuskan kegiatan pembelajaran di sekolah tidak memakan waktu lama serta tidak ada kegiatan luar kelas. Persiapan tugas dan gambar untuk mewarnai dilakukan mandiri oleh guru kelas, seperti penyusunan tugas dan menggambar. Dalam pelaksanaannya stimulasi dilaksanakan secara offline dan online. Pada hari pertama dan kedua anak akan mendapatkan stimulasi dari pengerjaan tugas dengan menulis, menebali dan pada hari ketiga anak akan mendapatkan stimulasi melalui kegiatan mewarnai. Stimulasi motorik halus dengan mewarnai, menebali, dan menulis bertujuan untuk melatih anak untuk memegang pensil dengan benar. Goresan tangan anak saat memegang krayon dan pensil meningkatkan kekuatan otot-otot jari tangan dan koordinasi mata dengan otot halus tangan.

b. Pelaksanaan

Guru kelas kelompok B di TK Kusuma Mulia I Gadungan melaksanakan kegiatan stimulasi motorik halus pada anak kelompok B dengan memberikan tugas yang memiliki tingkat kesulitan berbeda setiap harinya untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak. Sebelum memasuki kegiatan inti guru akan menjelaskan kepada anak perintah dari tugas tersebut, seperti ketika anak akan mewarnai sebuah gambar tanaman maka guru akan menjelaskan nama, jenis, kegunaan, dan lain-lain.

Penambahan tingkat kesulitan dari sebuah tugas dilakukan secara bertahap, seperti yang ditemukan peneliti pada observasi lapangan bahwa pada kegiatan stimulasi dengan menulis dan menebali guru memberikan tugas dari LKS yang telah diberikan dan sesuai dengan tema ajar pada minggu itu. Sedangkan pada tingkat tugas mewarnai anak tidak sama pada setiap minggunya. Pada minggu pertama anak menggambar brokoli yang dominan dengan warna biru dan tidak memiliki banyak bidang warna. Lalu di minggu selanjutnya anak mewarnai buah-buahan dengan warna yang berbeda-beda dan memiliki bidang warna yang banyak.

Pelaksanaan stimulasi pada pembelajaran *online* adalah dengan memberikan tugas melalui aplikasi grup whatsapp dan dengan dampingan dari orang tua peserta didik untuk memantau pelaksanaan

saat anak mengerjakan tugas dirumah. Bukti pelaksanaan Terbatasnya alokasi waktu saat anak belajar disekolah maupun fokus anak ketika belajar dirumah berdampak pada emosi anak yang cenderung akan menurun. Dalam menyikapi hal tersebut, guru memberikan *reward* atau hadiah kepada anak sebagai pemacu semangat dalam mengerjakan tugas.

c. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, guru kelas kelompok B di TK Kusuma Mulia I Gadungan melakukan serangkaian penilaian akan ketercapaian perkembangan motorik halus anak. Kriteria pencapaian kemampuan motorik halus anak pada kegiatan mewarnai yaitu cara memegang alat warna, cara anak menggoreskan warna, kerapian anak dalam mewarnai, dan juga keterselesaian dalam mewarnai. Sedangkan proses penilaian yang dilakukan guru pada pembelajaran online yaitu kebersihan bidang di sekitar luar gambar warna, kerapian warna, warna melewati batas atau tidak, dan keterselesaian mewarnai.

PEMBAHASAN

1. Faktor Yang Mempengaruhi Pelaksanaan Stimulasi Motorik Halus Anak Kelompok B Pada Pembelajaran *Blended Learning* di TK Kusuma Mulia I Gadungan Kediri

a. Faktor Internal

1) Emosi Anak

Emosi anak dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh pada cepat atau lambatnya peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurchayyo, 2017). Tingkat kondisi emosional anak yang baik dan positif akan menunjukkan keberhasilan peserta didik dan kenyamanan peserta didik saat stimulasi berjalan. Sedangkan jika kondisi emosional anak menunjukkan sedang berada pada kondisi buruk atau negative berarti anak tidak nyaman dengan stimulasi yang diberikan dan cenderung untuk tidak melaksanakan kegiatan. Dalam menghadapi emosi anak, guru di TK Kusuma Mulia I memberikan *reward* atau hadiah untuk mengembalikan kondisi emosional anak yang terus- menerus melaksanakan pembelajarana didalam kelas.

2) Tingkat Perkembangan Anak

Tingkat perkembangan anak yang berbeda-beda akan berpengaruh pada stimulus yang diberikan. Perkembangan anak di TK Kusuma Mulia I mengalami perbedaan satu sama lain. Dimana anak tidak memiliki kekuatan dalam menggenggam sebuah benda, sehingga memerlukan pemberian stimulus yang berbeda pula dari teman sekelas. Stimulus motorik halus yang diberikan guru adalah dengan memberikan tugas menebali garis putus-putus secara bertahap dan terus menerus. Selain pemberian stimulus yang berbeda, pendampingan yang diberikan guru pun akan lebih banyak dari temansekelas.

b. Faktor Eksternal

1) Orang Tua

Perilaku orang tua secara langsung maupun tidak langsung akan

dipelajari dan ditiru oleh anak (Komaini, 2018). Pada kondisi yang mengakibatkan anak tidak dapat belajar disekolah menjadikan pendampingan orang tua ketika berada dirumah berperan penting untuk mengoptimalkan waktu belajar anak (Yusuf, 2020). Orang tua diharapkan dapat berpartisipasi menjadi pendamping, pengawas, dan pengganti tenaga pendidik dalam memberikan materi ajar selama anak berada di lingkungan rumah.

2) Alat Komunikasi

Pelaksanaan pembelajaran secara campuran tatap muka dan berbasis web atau pembelajaran *blended learning* memerlukan sarana untuk pembelajaran *online* yaitu alat komunikasi. Pada pelaksanaan *blended learning* guru di TK Kusuma Mulia I membagikan materi ajar dan tugas belajar secara *online* melalui aplikasi grub whatsapp. Hal ini tentunya memerlukan adanya alat komunikasi dan kecakapan orang tua dalam mengoperasikan alat komunikasi tersebut seperti *handphone*.

Tata letak sekolah yang berada di tengah pedesaan menjadikan ketimpangan akan kemampuan pengoperasian alat komunikasi modern. Sehingga guru TK Kusuma Mulia I memberikan keringanan untuk pengambilan tugas di rumah guru terdekat.

3) Media Pembelajaran

Pemahaman dan pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ini penting, hal ini dikarenakan pemilihan yang tepat oleh seorang guru bertujuan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat tersampaikan pada peserta didik (Wahid, 2018). TK Kusuma Mulia I memilih untuk menggunakan media pembelajaran berupa buku/LKS/majalah yang dibagikan kepada peserta didik sesuai dengan tema pembelajaran, sehingga kegiatan stimulasi motorik halus dapat diambil dari media tersebut.

Pada stimulasi motorik halus melalui kegiatan mewarnai guru menggunakan media gambar. Persiapan media yang dilakukan guru adalah dengan menggambar sendiri media mewarnai atau menggunakan gambar yang ada pada *google*. Media pembelajaran tersebut disediakan guru dengan penyesuaian pada tingkat tahapan anak.

4) Ruang Belajar Anak

Ruang belajar anak merujuk pada tempat dan waktu pelaksanaan proses pembelajaran (Chaeruman, 2020). Pelaksanaan pembelajaran di TK Kusuma Mulia I memilih untuk menghindari kerumunan dengan menerapkan pembelajaran secara shift atau bergantian. Pada setiap minggunya pembelajaran akan dilaksanakan selama 3 hari secara offline dan selama 3 hari secara online. Proses pembelajaran di sekolah memiliki alokasi waktu yang terbatas.

5) Kesiapan Guru

Guru sebagai sumber belajar yang memberikan materi ajar kepada anak memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan perencanaan pembelajaran (Afidah, 2021).

Persiapan yang dilakukan oleh guru TK Kusuma Mulia I Gadungan Kediri dalam memberikan stimulasi pada pembelajaran *blended learning* adalah dengan penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian

(RPPH) pandemi. Namun pada penyusunan guru mengalami kendala yaitu karena waktu yang terbatas dan kurangnya pengetahuan akan perencanaan pembelajaran di masa pandemi, guru tidak dapat menyusun RPPH secara umum dengan format tertentu dan dibukukan/diketik. Guru menuliskan materi ajar pada buku tulis tanpa adanya keterangan akan alur pelaksanaan kegiatan

SIMPULAN

Pada pelaksanaan stimulasi dijumpai faktor yang mempengaruhi proses pelaksanaan yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi emosi anak dan tingkat perkembangan anak. Sedangkan faktor eksternal meliputi orang tua, alat komunikasi, media pembelajaran, ruang belajar anak, dan kesiapan guru. Strategi guru dalam memberi stimulus motorik perlu mempertimbangkan faktor internal dan eksternal ini agar pembelajaran dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran.

REFERENSI

- Afidah, N. (2021, May 7). Kesiapan Guru dengan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. RADARSEMARANG.ID.
<https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2021/05/07/kesiapan-guru-dengan-pembelajaran-daring-pada-masa-pandemi-covid-19/>
- Armitasari, D., Susanti, Y., & Ph, L. (2018). Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah. *JURNAL PENDIDIKAN KEPERAWATAN INDONESIA*, 4(1), 30.
<https://doi.org/10.17509/jpki.v4i1.12340>
- Aswan, H. (2016). *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovaif, Kreatif, Efektif & Menyenangkan)*. Aswaja Pressindo.
- Chaeruman, U. A. (2020). Ruang Belajar Baru dan Implikasi Terhadap Pembelajaran di Era Tatanan Baru. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 142.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p142--153>
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). *Blended Learning (Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi)*. Swasta Nulis.
- Eriani, E., & Amiliya, R. (2020). Blended Learning: Kombinasi Belajar Untuk Anak Usia Dini di Tengah Pandemi. *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(01), 11–21. <https://doi.org/10.46963/mash.v3i01.112>
- Fajriyah, L., & Amala, N. (2020). *Blended Learning Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19*. 1, 11.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/ppn>
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Kasih, K. C. (2020, April 1). 10 Permainan Sederhana untuk Melatih Motorik Halus Anak PAUD Halaman all. KOMPAS.com.
<https://edukasi.kompas.com/read/2020/04/01/101500871/10-permainan-sederhana-untuk-melatih-motorik-halus-anak-paud>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 137 Tahun 2014 tentang Standar tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Keputusan Bersama Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koerniantono, M. E. K. (2018). *Strategi Pembelajaran*. 3(1), 17.
- Komaini, A. (2018). *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Nurchahyo, H. (2017, June 2). *Peran Emosi dan Motivasi dalam Proses Belajar*. KOMPASIANA. <https://www.kompasiana.com/habibnurchahyo/5930a857ca23bde610e89451/peran-emosi-dan-motivasi-dalam-proses-belajar>.
- Pramana, C. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19*. Universitas Tarumanagara Jakarta, 2. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557>
- Saadie, M., W., S. A., & Mahmud. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Universitas Terbuka.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak* (V. Pakpahan, Trans.). Salemba Humanika.
- Sujiono, B. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka.
- Sujiono, B. (2019). *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka.
- Sukamti, E. R. (2018). *Perkembangan Motorik*. UNY Press.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Istiqra': *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2), Article2. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Yusana, D. M. W., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Bangsa Pada Siswa SMK Negeri 2 Tabanan*. 2, 10.
- Yusuf. (2020, Oktper). *Partisipas Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Selama Pembelajaran Daring*. STIT Al-Kifayah Riau. <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/partisipasi-orang-tua-terhadap-pendidikan-anak-selama-pembelajaran-daring/>.