Vol 6 No 1 (2026) P-ISSN 2807-9205 | E-ISSN 2808-0041
DOI: 10.54180/joeces.v6i1.898

Strategi Guru PAUD dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di Era Digital

Faradillah Rusliana[1*], Rusmayadi[2], Sri Rika Amriani[3], Delvhina Manga[4]
faradillah.rusliana@unm.ac.id[1*], rusmayadi@unm.ac.id[2], sri.rika.amriani@unm.ac.id[3], delvhina.manga@unm.ac.id[4]
[1234]Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru PAUD dalam menghadapi tantangan perkembangan motorik anak usia dini di era digital. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di PAUD Al-Ma'arif Makassar. Subjek penelitian terdiri atas 9 informan, yaitu 1 kepala sekolah, 4 guru, dan 4 orang tua yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tantangan utama yang dihadapi guru adalah tingginya penggunaan gadget pada anak yang berdampak pada berkurangnya keterlibatan anak dalam aktivitas fisik dan stimulasi motorik. Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru menerapkan berbagai strategi, seperti mengintegrasikan kegiatan bermain aktif dalam pembelajaran, memberikan aktivitas berbasis pengalaman langsung (*hands-on activities*), serta menjalin kerja sama dengan orang tua dalam memberikan stimulasi motorik di rumah. Faktor pendukung pelaksanaan strategi meliputi ketersediaan sarana bermain, dukungan sekolah, kreativitas guru, dan keterlibatan orang tua, sedangkan faktor penghambat meliputi tingginya penggunaan gadget, kurangnya pengawasan orang tua, keterbatasan ruang bermain, dan perbedaan kemampuan motorik anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengembangan motorik anak usia dini di era digital memerlukan kolaborasi antara guru, sekolah, dan keluarga melalui penyediaan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Kata Kunci: Strategi Guru, Perkembangan Motorik, Anak Usia Dini, dan Era Digital.

ABSTRACT

This study aims to analyze the strategies employed by early childhood education (PAUD) teachers in addressing the challenges of motor development in young children in the digital age. The study employs a qualitative approach, specifically a descriptive qualitative research design, and was conducted at the Al-Ma'arif PAUD in Makassar. The research subjects consisted of 9 informants: 1 school principal, 4 teachers, and 4 parents, selected using purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion-drawing techniques. The results of the study indicate that the primary challenge faced by teachers is the high use of gadgets among children, which leads to reduced child engagement in physical activities and motor stimulation. To address this challenge, teachers implemented various strategies, such as integrating active play activities into learning, providing hands-on activities, and collaborating with parents to provide motor stimulation at home. Factors supporting the implementation of these strategies include the availability of play equipment, school support, teacher creativity, and parental involvement, while inhibiting factors include high gadget usage, lack of parental supervision, limited play space, and differences in children's motor skills. The research findings indicate that the development of motor skills in early childhood in the digital age requires collaboration between teachers, schools, and families through the provision of active and meaningful learning experiences tailored to children's developmental needs.

Keywords: Teacher Strategies, Motor Development, Early Childhood, and Digital Era.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan yang signifikan terhadap kehidupan anak usia dini. Kehadiran perangkat digital seperti telepon pintar, tablet, televisi, dan berbagai aplikasi berbasis internet menjadikan anak semakin dekat dengan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Penggunaan teknologi tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Nurjanah & Mukarromah (2021), perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 telah memengaruhi pola belajar anak usia dini, sehingga lembaga PAUD dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut. Meskipun teknologi memberikan berbagai kemudahan dalam akses informasi dan pembelajaran, penggunaan perangkat digital yang berlebihan dapat memengaruhi aktivitas fisik anak yang berperan penting dalam proses tumbuh kembangnya.

Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting pada masa anak usia dini. Kemampuan motorik mencakup motorik kasar yang berkaitan dengan aktivitas gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan, serta motorik halus yang melibatkan koordinasi otot kecil seperti menulis, menggambar, menggunting, dan memegang benda. Perkembangan motorik menjadi fondasi yang mendukung perkembangan aspek lainnya, seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kemandirian anak. Oleh karena itu, stimulasi motorik yang tepat perlu diberikan secara berkelanjutan agar anak mampu mencapai tugas-tugas perkembangannya secara optimal.

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan adanya perubahan pola aktivitas anak akibat meningkatnya penggunaan perangkat digital. Hasil observasi awal yang dilakukan di Paud Al-Ma'arif Makassar menunjukkan bahwa dari 15 anak Kelompok B, sebanyak 9 anak masih mengalami kesulitan dalam beberapa indikator perkembangan motorik, seperti koordinasi gerak tubuh, keseimbangan, dan ketangkasan saat mengikuti kegiatan fisik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, kondisi tersebut diduga berkaitan dengan meningkatnya penggunaan gadget di rumah yang menyebabkan berkurangnya aktivitas bermain aktif anak. Guru juga mengakui bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk menjaga keterlibatan anak dalam aktivitas fisik di tengah meningkatnya ketertarikan anak terhadap perangkat digital. Kondisi tersebut menyebabkan anak memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk melakukan eksplorasi lingkungan, permainan aktif, maupun aktivitas yang dapat melatih koordinasi gerak tubuh. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fajrin & Sugito (2022) yang menunjukkan bahwa perubahan pola aktivitas anak, terutama setelah meningkatnya penggunaan teknologi dan pembelajaran berbasis digital, berdampak pada keterampilan motorik anak usia dini. Berkurangnya aktivitas fisik menyebabkan stimulasi motorik yang diperoleh anak menjadi kurang optimal.

Berbagai penelitian telah mengkaji pengembangan motorik anak usia dini melalui beragam pendekatan pembelajaran. Penelitian Suryani (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis sentra seni dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi gerakan tangan dan jari. Penelitian lain yang dilakukan oleh

Fajarwati & Arini (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas lokomotor mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan yang mendorong anak untuk aktif bergerak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa stimulasi motorik memerlukan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas fisik dan pengalaman belajar yang bermakna.

Selain penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, peran guru juga menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan motorik anak usia dini. Penelitian Haryani et al. (2023) menjelaskan bahwa guru perlu merancang pembelajaran motorik melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis agar perkembangan motorik anak dapat berkembang secara optimal. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai pengarah yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung aktivitas gerak anak. Sejalan dengan hal tersebut, Fadillah & Kurniati (2021) menegaskan bahwa stimulasi motorik yang diberikan secara konsisten pada masa usia dini memiliki pengaruh penting terhadap kesiapan anak dalam menghadapi tahap perkembangan berikutnya.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu menghadapi tantangan baru dalam proses pembelajaran. Anak yang terbiasa menggunakan perangkat digital cenderung memiliki ketertarikan yang lebih tinggi terhadap aktivitas berbasis layar dibandingkan aktivitas fisik secara langsung. Kondisi tersebut mengharuskan guru untuk memiliki strategi yang mampu menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan kegiatan yang mendukung perkembangan motorik anak. Menurut Nasution & Sutapa (2021), guru perlu menerapkan berbagai strategi stimulasi motorik yang melibatkan aktivitas fisik terstruktur, permainan edukatif, serta kerja sama dengan orang tua agar perkembangan motorik anak tetap dapat berkembang secara optimal meskipun berada dalam lingkungan yang dekat dengan teknologi digital.

Kajian mengenai keterampilan motorik anak usia dini juga menunjukkan bahwa kemampuan motorik tidak berkembang secara otomatis, tetapi memerlukan stimulasi yang berkelanjutan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian Muarifah & Nurkhasanah (2019) menjelaskan bahwa kemampuan motorik anak perlu diidentifikasi sejak dini agar guru dapat memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing anak. Selain itu, penelitian Sari (2024) menunjukkan bahwa masih ditemukan anak usia 5-6 tahun yang mengalami keterlambatan dalam beberapa indikator kemampuan motorik karena kurangnya kesempatan melakukan aktivitas fisik secara terarah. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya strategi guru dalam mendukung perkembangan motorik anak di tengah perubahan pola aktivitas pada era digital.

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, sebagian besar kajian masih berfokus pada pengembangan motorik melalui media atau kegiatan tertentu, peningkatan keterampilan motorik melalui model pembelajaran tertentu, maupun dampak perubahan pola pembelajaran terhadap perkembangan motorik anak. Penelitian Suryani (2020) menitikberatkan pada pengembangan motorik melalui pembelajaran sentra seni, sedangkan Fajarwati & Arini (2023) berfokus pada pembelajaran berbasis lokomotor. Penelitian Nasution & Sutapa (2021) lebih banyak membahas

strategi stimulasi motorik pada masa pandemi. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji strategi guru PAUD dalam menghadapi tantangan perkembangan motorik anak usia dini di era digital masih relatif terbatas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menunjukkan perlunya kajian lebih mendalam mengenai strategi yang digunakan guru dalam menghadapi perubahan pola aktivitas anak akibat perkembangan teknologi digital.

Kajian teoritis dalam penelitian ini mengacu pada teori perkembangan yang menyatakan bahwa perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh faktor kematangan biologis dan stimulasi lingkungan. Menurut Sujiono et al., (2020), perkembangan motorik anak akan berkembang optimal apabila anak memperoleh kesempatan untuk bergerak, bermain, dan berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Fadillah & Kurniati (2021) yang menjelaskan bahwa aktivitas bermain menjadi sarana utama dalam menstimulasi perkembangan motorik pada masa usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung aktivitas fisik anak sekaligus menyesuaikan dengan tantangan perkembangan teknologi digital.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru PAUD dalam menghadapi tantangan perkembangan motorik anak usia dini di era digital. Fokus penelitian diarahkan pada identifikasi tantangan yang dihadapi guru, strategi yang digunakan dalam menstimulasi perkembangan motorik anak, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan strategi tersebut di lingkungan PAUD.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana tantangan perkembangan motorik anak usia dini yang dihadapi guru PAUD di era digital; (2) bagaimana strategi guru PAUD dalam menghadapi tantangan perkembangan motorik anak usia dini di era digital; dan (3) apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan strategi pengembangan motorik anak usia dini di era digital.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai perkembangan motorik anak usia dini dalam konteks era digital. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi referensi bagi guru PAUD dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan motorik anak di tengah meningkatnya penggunaan teknologi digital. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus kajian yang mengeksplorasi secara mendalam strategi guru PAUD dalam menghadapi tantangan perkembangan motorik anak usia dini di era digital, yang hingga saat ini masih relatif sedikit dibahas dalam penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman secara mendalam mengenai strategi yang diterapkan guru PAUD dalam menghadapi tantangan perkembangan motorik anak usia dini di era digital. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk

mengeksplorasi fenomena sosial berdasarkan pengalaman, persepsi, dan praktik yang dilakukan oleh partisipan dalam konteks yang alamiah. Menurut Sugiyono (2023)**,** penelitian kualitatif bertujuan memahami makna suatu fenomena melalui pengumpulan data yang dilakukan secara langsung pada kondisi nyata dengan peneliti sebagai instrumen utama. Oleh karena itu, pendekatan ini dinilai sesuai untuk menggali berbagai strategi yang digunakan guru dalam menstimulasi perkembangan motorik anak di tengah meningkatnya penggunaan teknologi digital.

Penelitian dilaksanakan di Paud Al-Maarif Makassar yang berlokasi di Kota Makassar. Pemilihan lokasi dilakukan secara sengaja (*purposive*) dengan mempertimbangkan bahwa lembaga tersebut menyelenggarakan layanan pendidikan anak usia dini yang menghadapi tantangan perkembangan anak pada era digital. Fokus penelitian diarahkan pada identifikasi tantangan perkembangan motorik anak, strategi yang diterapkan guru, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan strategi tersebut.

Subjek penelitian berjumlah 9 informan yang terdiri atas 1 kepala sekolah, 4 guru, dan 4 orang tua anak di PAUD Al-Ma'arif Makassar. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan fokus penelitian. Menurut Creswell & Creswell (2018), pemilihan partisipan secara purposif memungkinkan peneliti memperoleh data yang mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Guru berperan sebagai informan utama karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan pengembangan motorik anak, sedangkan kepala sekolah dan orang tua berfungsi sebagai informan pendukung untuk memperkaya data mengenai pelaksanaan strategi guru serta kondisi perkembangan anak di lingkungan sekolah dan rumah.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan motorik anak usia dini. Melalui observasi, peneliti mengamati berbagai kegiatan yang dirancang guru untuk menstimulasi kemampuan motorik anak, keterlibatan anak dalam aktivitas fisik, serta respons yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Moleong (2021), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti memperoleh informasi secara langsung mengenai perilaku dan aktivitas subjek penelitian dalam situasi yang sebenarnya.

Selain observasi, penelitian ini juga menggunakan wawancara semi-terstruktur sebagai teknik utama dalam memperoleh data. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua untuk menggali informasi mengenai tantangan perkembangan motorik anak di era digital, strategi yang diterapkan guru, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Penggunaan wawancara semi-terstruktur memberikan keleluasaan kepada peneliti untuk mengembangkan pertanyaan sesuai dengan situasi di lapangan tanpa menghilangkan fokus penelitian. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2023), wawancara semi-terstruktur memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih mendalam karena adanya interaksi langsung antara peneliti dan informan.

Teknik dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang dianalisis meliputi perangkat pembelajaran, catatan perkembangan anak, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pengembangan motorik anak usia dini. Menurut Creswell & Creswell (2018), dokumentasi dapat digunakan untuk memperkuat dan memverifikasi data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data lainnya sehingga menghasilkan temuan penelitian yang lebih komprehensif.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*), sebagaimana karakteristik penelitian kualitatif yang dikemukakan oleh Sugiyono (2023). Dalam pelaksanaannya, peneliti dibantu dengan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi yang disusun berdasarkan fokus penelitian. Pengembangan instrumen dilakukan dengan mengacu pada indikator tantangan perkembangan motorik anak usia dini di era digital serta strategi guru dalam memberikan stimulasi motorik selama proses pembelajaran.

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles et al., (2014) melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh dari lapangan sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian naratif sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antar-temuan. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan serta melakukan verifikasi secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa temuan yang diperoleh benar-benar didukung oleh data yang valid.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan orang tua, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan *member check* kepada informan guna memastikan kesesuaian antara hasil interpretasi peneliti dengan informasi yang diberikan oleh partisipan. Menurut Moleong (2021), penggunaan triangulasi dan *member check* merupakan langkah penting dalam meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan terhadap hasil penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tantangan Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di Era Digital

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Paud Al-Ma’arif Makassar, ditemukan bahwa perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh terhadap pola aktivitas anak usia dini. Sebagian besar anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan gadget, seperti menonton video, bermain gim, dan mengakses berbagai konten digital. Guru mengungkapkan bahwa beberapa anak lebih memilih aktivitas yang bersifat pasif dibandingkan permainan fisik yang melibatkan gerakan tubuh. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan anak dalam kegiatan motorik menjadi berkurang, terutama pada aktivitas yang melatih keseimbangan, koordinasi gerak, ketangkasan, dan kekuatan otot.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa beberapa anak mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas motorik tertentu, seperti melompat dengan satu kaki, berjalan mengikuti garis, menangkap bola, menggunting pola sederhana, serta mengoordinasikan gerakan tangan dan mata ketika melakukan kegiatan menggambar atau menempel. Temuan ini menunjukkan bahwa stimulasi motorik yang diperoleh anak belum sepenuhnya optimal karena sebagian waktu anak lebih banyak digunakan untuk aktivitas berbasis layar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Winata (2023) yang menjelaskan bahwa meningkatnya interaksi anak dengan gadget pasca pembelajaran daring berdampak pada menurunnya kemampuan motorik halus anak karena berkurangnya aktivitas yang melibatkan gerakan tangan secara langsung. Penggunaan perangkat digital yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak melakukan eksplorasi lingkungan dan aktivitas fisik yang berperan penting dalam perkembangan motorik. Hal tersebut sejalan dengan kajian Torres et al., (2021) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi digital dapat memberikan manfaat apabila tetap melibatkan aktivitas fisik anak, namun berpotensi menimbulkan hambatan perkembangan apabila anak hanya menjadi pengguna pasif perangkat digital.

Berdasarkan perspektif teori ekologi perkembangan yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner (1979), penggunaan gadget dapat dipandang sebagai salah satu unsur dalam lingkungan mikrosistem anak, yaitu lingkungan terdekat yang secara langsung memengaruhi pengalaman dan proses perkembangannya. Mikrosistem mencakup interaksi anak dengan keluarga, sekolah, teman sebaya, serta berbagai aktivitas yang dijalani setiap hari. Dalam penelitian ini, tingginya intensitas penggunaan gadget menunjukkan adanya perubahan pola interaksi anak dengan lingkungan fisiknya. Anak yang lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan perangkat digital cenderung memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk terlibat dalam aktivitas bermain aktif, eksplorasi lingkungan, maupun pengalaman langsung yang berperan penting dalam pengembangan keterampilan motorik. Dengan demikian, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa perkembangan motorik anak tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kualitas lingkungan yang menyediakan ruang dan kesempatan bagi anak untuk bergerak, bereksplorasi, serta berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa tantangan utama perkembangan motorik anak usia dini di era digital bukan terletak pada keberadaan teknologi itu sendiri, melainkan pada berkurangnya kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik yang mendukung perkembangan motorik secara optimal. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mampu menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan aktivitas bermain aktif.

Strategi Guru dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini di Era Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan berbagai strategi untuk mengatasi tantangan perkembangan motorik anak di era digital. Salah satu strategi yang paling sering dilakukan adalah mengintegrasikan kegiatan bermain aktif ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas yang melibatkan

gerakan tubuh, seperti senam pagi, permainan tradisional, lomba sederhana, kegiatan lokomotor, serta aktivitas yang melatih koordinasi gerak.

Guru juga berupaya menciptakan pembelajaran yang menarik agar anak tidak hanya terfokus pada perangkat digital. Aktivitas seperti menari, bermain peran, permainan gerak dan lagu, serta kegiatan eksplorasi lingkungan dilakukan secara rutin untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas fisik. Selain itu, guru memanfaatkan berbagai alat permainan edukatif yang mendorong anak menggunakan kemampuan motorik kasar maupun motorik halus selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nasution & Sutapa (2021) yang menyatakan bahwa guru perlu menerapkan strategi stimulasi motorik melalui aktivitas fisik yang terstruktur, permainan edukatif, serta kolaborasi dengan orang tua untuk menjaga perkembangan motorik anak pada era digital. Penelitian Rozzaq & Sutapa (2022) juga menunjukkan bahwa aktivitas gerak yang dilakukan secara rutin mampu membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak setelah berkurangnya aktivitas fisik selama pembelajaran berbasis teknologi.

Strategi lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah penggunaan kegiatan berbasis pengalaman langsung (*hands-on activities*). Guru memberikan berbagai aktivitas seperti meronce, melipat kertas, menggunting, menyusun balok, bermain plastisin, dan membuat karya sederhana. Aktivitas tersebut bertujuan untuk melatih koordinasi otot kecil, ketelitian, serta konsentrasi anak. Haryani et al., (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran motorik halus akan berkembang lebih optimal apabila anak memperoleh kesempatan melakukan aktivitas yang melibatkan penggunaan tangan secara langsung. Badriyah & Fidesrinur (2023) juga menunjukkan bahwa kegiatan *practical life* mampu membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak karena memberikan pengalaman konkret yang melibatkan koordinasi gerakan tangan dan jari.

Selain memberikan stimulasi langsung kepada anak, guru juga membangun kerja sama dengan orang tua. Berdasarkan hasil wawancara, guru secara rutin memberikan informasi mengenai pentingnya aktivitas fisik di rumah serta mengingatkan orang tua untuk membatasi penggunaan gadget pada anak. Guru juga memberikan rekomendasi permainan sederhana yang dapat dilakukan bersama keluarga untuk mendukung perkembangan motorik anak.

Temuan ini didukung oleh penelitian Maysarah et al., (2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan stimulasi motorik anak usia dini sangat dipengaruhi oleh sinergi antara guru dan orang tua dalam memberikan stimulasi yang konsisten. Penelitian Nurjanah & Mukarromah (2021) juga menjelaskan bahwa keterlibatan keluarga menjadi faktor penting dalam mengimbangi dampak penggunaan teknologi digital terhadap perkembangan anak usia dini.

Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan strategi pengembangan motorik anak usia dini di era digital. Faktor pendukung tersebut meliputi tersedianya sarana bermain yang memadai, dukungan dari kepala sekolah, kreativitas guru dalam merancang pembelajaran, serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak. Guru mengungkapkan bahwa dukungan lingkungan sekolah memberikan

kesempatan yang lebih besar untuk melaksanakan aktivitas motorik secara terstruktur dan berkelanjutan.

Temuan ini sesuai dengan penelitian Sunandari et al., (2025) yang menjelaskan bahwa ketersediaan media edukatif dan lingkungan belajar yang mendukung dapat membantu meningkatkan stimulasi motorik anak usia dini. Penelitian Nurjanah & Muthmainah (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memungkinkan anak aktif bereksplorasi mampu meningkatkan kemampuan motorik halus sekaligus kreativitas anak.

Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan dalam penelitian ini meliputi tingginya intensitas penggunaan gadget di rumah, kurangnya pengawasan penggunaan teknologi oleh orang tua, keterbatasan ruang bermain, serta perbedaan kemampuan motorik anak. Guru mengungkapkan bahwa beberapa anak menunjukkan ketergantungan terhadap perangkat digital sehingga kurang tertarik mengikuti aktivitas fisik yang diberikan di sekolah. Winata (2023) menjelaskan bahwa keterlambatan perkembangan motorik anak dapat dipengaruhi oleh kurangnya stimulasi fisik akibat dominasi aktivitas digital selama masa pembelajaran daring. Torres et al., (2021) juga menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital yang tidak disertai aktivitas fisik berpotensi mengurangi keterlibatan anak dalam perilaku yang mendukung perkembangan motorik dan sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital memberikan tantangan baru bagi guru PAUD Al-Ma'arif Makassasr dalam mendukung perkembangan motorik anak usia dini. Meningkatnya penggunaan gadget menyebabkan sebagian anak memiliki waktu yang lebih sedikit untuk melakukan aktivitas bermain aktif. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap kesempatan anak dalam melatih keterampilan motorik yang seharusnya berkembang melalui aktivitas fisik dan eksplorasi lingkungan.

Temuan penelitian ini memperkuat teori perkembangan yang dikemukakan oleh Sujiono et al., (2020) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik anak memerlukan stimulasi yang diberikan secara terus-menerus melalui aktivitas gerak dan pengalaman langsung. Hasil penelitian juga mendukung pendapat Fadillah & Kurniati (2021) bahwa aktivitas bermain merupakan sarana utama dalam mengembangkan kemampuan motorik anak karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Strategi yang diterapkan guru dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain aktif masih menjadi pendekatan yang paling efektif dalam menghadapi tantangan perkembangan motorik pada era digital. Temuan tersebut selaras dengan penelitian Fajarwati & Arini (2023) yang menunjukkan bahwa aktivitas lokomotor mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui keterlibatan fisik secara langsung. Selain itu, penelitian Suryani (2020) menjelaskan bahwa kegiatan yang melibatkan kreativitas dan aktivitas tangan mampu membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa guru tidak menolak penggunaan teknologi digital, tetapi berupaya menciptakan keseimbangan antara teknologi dan aktivitas fisik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hendraningrat & Fauziah (2022) yang menjelaskan bahwa teknologi

dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apabila digunakan secara proporsional dan tetap memberikan ruang bagi anak untuk bergerak serta berinteraksi secara langsung.

Dengan demikian, strategi guru dalam menghadapi tantangan perkembangan motorik anak usia dini di era digital tidak hanya berfokus pada pembatasan penggunaan teknologi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang mampu mendorong anak untuk aktif bergerak, bereksplorasi, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru, sekolah, dan orang tua menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan motorik anak pada era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi guru memiliki peran yang sangat penting dalam menghadapi tantangan perkembangan motorik anak usia dini di era digital. Perubahan pola aktivitas anak yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi menuntut guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang tetap memberikan kesempatan bagi anak untuk bergerak, bermain, dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan perkembangannya.

Penelitian di PAUD Al-Ma'arif Makassar menunjukkan bahwa pengembangan motorik anak usia dini pada era digital tidak hanya bergantung pada pemberian stimulasi melalui kegiatan pembelajaran, tetapi juga pada kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan mendukung keterlibatan anak secara langsung. Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan motorik anak pada era digital perlu dipahami sebagai proses yang memadukan peran guru, pengalaman belajar yang bermakna, dan dukungan lingkungan sehingga anak tetap memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan motoriknya secara optimal di tengah perubahan yang dibawa oleh kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Badriyah, A. U., & Fidesrinur. (2023). STRATEGI GURU MENSTIMULASI MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN PRACTICAL LIFE ANAK 4-5 TAHUN. *Jurnal AUDHI*, *5*(02), 96–108.

Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development*.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (5th ed.)*. SAGE Publications.

Fadillah, M., & Kurniati, L. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Perkembangannya*. Ar-Ruzz Media.

Fajarwati, A., & Arini, I. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Lokomotor dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Education Research*, *4*(1), 317–324.

Fajrin, A. L., & Sugito. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Anak di Masa Pandemi Covid-19 : Pembelajaran Daring dan Luring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6890–6898. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2043

Haryani, W., Sugianti, N. O., & Rozie, F. (2023). Strategi guru dalam pembelajaran keterampilan motorik halus anak usia 5–6 tahun. *JECER (Journal of Early Childhood and Research)*, *4*(1).

Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 56–70. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205

Maysarah, S., Arlina, & Farabi, M. Al. (2023). Strategi Guru Dalam Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Widyatul Hasanah Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(1), 5082–5091.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook Third Edition*. SAGE Publications.

Moleong, L. . (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT. Remaja Rosdakarya.

Muarifah, A., & Nurkhasanah. (2019). DENTIFIKASI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK Alif. *Journal of Early Childhood Care & Education*, *2*(1), 14–20.

Nasution, S. T., & Sutapa, P. (2021). Strategi Guru dalam Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD Pada Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1313–1324. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.849

Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *6*(1), 66–77.

Nurjanah, S., & Muthmainah. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3519–3536. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434

Rozzaq, U. H. N., & Sutapa, P. (2022). Upaya Guru dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4967–4981. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2777

Sari, A. (2024). Analisis Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Cerdas Jurnal Pendidikan*, *3*(1), 16–19.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. (2020). *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka.

Sunandari, I., Durrotunnisa, Awalunisah, S., & Agusniatih, A. (2025). Pengembangan Media Busy Board Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Alkhairaat Malino Mamboro. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(5), 1861–1873. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7209

Suryani, D. (2020). PEMBELAJARAN BERBASIS SENTRA SENI: INTI PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI USIA 5-6TAHUN. *Jurnal Mikraf: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 14–25.

Torres, P. E., Ulrich, P. I. N., Cucuiat, V., Cukurova, M., Presa, D., Luckin, R., Carr, A., Dylan, T., Durrant, A., Vines, J., & Lawson, S. (2021). *A systematic review of physical-digital play technology and developmentally relevant child behaviour*. *May*, 1–59.

Winata, E. Y. (2023). Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Dini Pasca Pembelajaran Daring Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7755–7762. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4504