

PENGARUH MEDIA TRAPPIKA GAME TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK SANTO ARNOLDUS SURABAYA

Sesariana Berek Masan^{1*}, Jahju Hartanti²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini^{1,2}

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan^{1,2}

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya^{1,2}

Email: sesarianabarekmasan@gmail.com^{1*}, jahjuhartanti@gmail.com²

Informasi artikel

Kata kunci:
Media Trappika Game, Kemampuan Motorik Halus, Pendidikan Anak.

ABSTRAK

Media Trappika Game (Permainan Transportasi Papan Perekat Kreatif Anak) merupakan sebuah permainan yang bertujuan edukasi, menggunakan papan yang dapat direkatkan secara interaktif dengan tema transportasi, dirancang secara kreatif agar perkembangan anak usia 4-5 tahun dapat meningkat. Alat ini dibuat agar anak-anak bisa berinteraksi langsung dengan berbagai bentuk dan tekstur, membantu melatih koordinasi antara tangan dan mata, serta keterampilan motorik halus yang sangat penting bagi anak. Penelitian ini membahas tentang kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun menggunakan media trappika game. Penelitian ini ditujukan guna mengetahui pengaruh media trappika game terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Santo Arnoldus Surabaya. Metode ini menggunakan metode kuantitatif dengan melakukan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Penelitian ini melibatkan 11 anak usia 4-5 tahun di TK Santo Arnoldus Surabaya sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu desain rumus uji t. Hasil penelitian menyatakan bahwasanya pada taraf signifikansi 0,05, t hitung memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan nilai t tabel yakni sebesar 22,6 yang lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05 maupun 0,01 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 10. Hasil perbandingan tersebut menyimpulkan bahwasanya Hipotesis Nol (H0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H1) diterima. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil yakni penggunaan media trappika game secara nyata memengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Santo Arnoldus Surabaya.

Keywords:

Trappika Game
Media, Fine Motor
Skills, Child
Education.

Abstract

T The "Trappika Game" (a creative transportation-themed game using an interactive adhesive board) is an educational tool designed to foster the development of children aged 4–5 years. It allows children to interact directly with various shapes and textures, helping to improve hand-eye coordination and fine motor skills—abilities that are crucial for child



development. This study examines the fine motor skills of children aged 4–5 years through the use of the Trappika Game. The research aims to determine the impact of the Trappika Game on the fine motor development of children in this age group at Santo Arnoldus Kindergarten, Surabaya. A quantitative approach was employed using a one-group pretest-posttest research design. The study involved a sample of 11 children aged 4–5 years from Santo Arnoldus Kindergarten. Data collection techniques included testing, observation, and documentation, while data analysis was conducted using the t-test formula. The results indicate that at a significance level of 0.05, the calculated t-value (22.6) exceeded the critical t-table value for both the 0.05 and 0.01 significance levels (with 10 degrees of freedom). Based on this comparison, the Null Hypothesis (H_0) was rejected, and the Alternative Hypothesis (H_1) was accepted. Consequently, the study concludes that the use of the Trappika Game significantly influences the fine motor development of children aged 4–5 years at Santo Arnoldus Kindergarten, Surabaya.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Butir 14, sistem pendidikan nasional mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai upaya pengembangan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Upaya ini ditujukan guna memastikan kesiapan peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya dimana upaya ini dilakukan dengan memberikan stimulasi pendidikan yang mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik, mental, dan spiritual. Pendidikan ini menekankan pada kecerdasan linguistik dan kognitif, kecerdasan emosional, sosial, dan spiritual, serta perkembangan fisik (kemampuan motorik halus dan kasar) (Rani Erlita, 2025).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Arifudin ialah upaya pembinaan yang sengaja dilakukan guna mendukung tumbuh kembang anak sejak lahir hingga enam tahun baik secara jasmani maupun rohani. Agar anak dapat berkembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, standar, dan harapan sosial, proses ini dilakukan dengan menyajikan pengalaman serta stimulasi pendidikan yang menyeluruh dan terintegrasi (Zahrati Mansoer, 2023). Di sisi lain, Mursid menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah jenis organisasi lingkungan seperti pengasuhan keluarga untuk anak balita dan posyandu yang diintegrasikan dengan PAUD, atau yang kita kenal dengan Satuan PAUD Sejenis (SPS) (Widiawati & Pudyaningtyas, 2025). Pendidikan menjadi salah satu hal yang penting bagi kelangsungan hidup manusia. Setiap tahapan perkembangan dan pertumbuhan seseorang pasti akan melibatkan pendidikan. Saat ini, dunia pendidikan menghadapi berbagai persoalan yang cukup kompleks (Dewi K, 2017). Berbagai persoalan mendasar tersebut dapat dikategorikan ke dalam beberapa aspek, yakni peserta didik (jumlah, perkembangan, dan profesi),

pendidik (guru dan dosen), tenaga kependidikan, sarana pendidikan, kurikulum, kebijakan (administrasi dan manajemen), serta pendanaan pendidikan.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini tercantum dalam kurikulum sebagai berikut: meletakkan dasar bagi pengembangan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, kompeten, serta memiliki kemampuan berpikir kritis, kreativitas, inovasi, kemandirian, dan kepercayaan diri, sekaligus menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam rangka mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang sekolah dasar, pendidikan ini juga mendukung anak mengembangkan berbagai potensi, baik fisik maupun nonfisik, seperti nilai-nilai moral dan agama, kemandirian, keterampilan sosial-emosional, kapasitas kognitif, kemampuan berbahasa, serta keterampilan fisik-motorik. Aspek fisik mencakup peningkatan kemampuan motorik halus dan kasar yang mendukung perkembangan serta kesehatan anak (Mukhtar, 2018).

Definisi dari perkembangan motorik halus ialah perkembangan gerakan anak yang melibatkan otot-otot kecil atau bagian tubuh tertentu dan hal ini dipengaruhi oleh kemampuan anak dalam belajar serta berlatih (Cinantya, 2024). Keterampilan motorik halus yang paling adalah kemampuan memegang dengan diperlukan untuk menulis. Perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini merupakan hal yang penting bagi orang tua, pendidik, dan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran anak usia dini. Seperti pada umumnya, keterampilan motorik halus melibatkan tindakan yang hati-hati seperti memegang mainan, merekat, mengaitkan pakaian, atau melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan ketangkasan tangan. Sujiono mendefinisikan kemampuan motorik halus sebagai tindakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil sehingga gerakan-gerakan ini lebih mengandalkan ketepatan dan koordinasi mata-tangan daripada kekuatan fisik yang besar. Selain itu, kemandirian anak dalam melakukan tugas-tugas yang bergantung pada kerja sama antara tangan dan mata turut didukung oleh peningkatan ketepatan serta koordinasi mata-tangan (Moka Susana Alorida, 2020).

Penggunaan media selama kegiatan sangat penting bagi pengembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) dengan cara yang mampu menarik minat, perhatian, gagasan, dan perasaan siswa selama proses pembelajaran dianggap sebagai media. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wisudayanti, 2017). Media pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan dalam proses pendidikan dan dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Wandi & Mayar, 2020). Menurut

Elizabeth B. Hurlock, perkembangan motorik adalah proses penguasaan gerakan jasmaniah yang melibatkan susunan saraf pusat, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Oleh karena itu, perkembangan motorik merupakan kunci penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Perkembangan motorik anak melalui berbagai tahapan dengan kecepatan pertumbuhan yang berbeda-beda pada setiap anak serta berkaitan erat dengan kondisi kognitif dan fisik mereka.

Berdasarkan temuan di lapangan, diketahui bahwa sejumlah anak usia dini mengalami hambatan dalam perkembangan pada aspek motorik halus, seperti menggunting, menempel, dan meronce. Kondisi nyata ini terlihat dari hasil observasi awal terhadap 11 peserta didik di TK Santo Arnoldus Surabaya. Mayoritas anak masih mengalami kesulitan pada aktivitas motorik yang membutuhkan kekuatan jari serta koordinasi mata dan tangan. Saat diminta melakukan kegiatan menarik gambar dan menempelkan, sebanyak 8 anak tampak kesulitan mengepalkan jari secara presisi dan membutuhkan tenaga ekstra hanya untuk melepaskan perekat atau gambar tersebut dan saat menempelkan gambar juga anak belum mampu memposisikan gambar secara lurus dan pas pada pola yang disediakan, sehingga hasilnya cenderung miring dan tidak rapi. Selain itu, pada kegiatan menggunting, hampir seluruh anak belum bisa menggunting dengan posisi jari yang stabil. Gerakan menggunting anak masih kaku, cepat lelah dan hasil potongan kertas selalu melenceng jauh keluar dari jalur garis pandu. Keteringgalan dalam aspek ini berpotensi mengganggu kesiapan anak untuk mengikuti kegiatan belajar yang lebih kompleks di tahap perkembangan selanjutnya. Motorik halus sendiri merujuk pada aktivitas yang melibatkan koordinasi otot kecil pada tangan dan jari, seperti menggenggam benda, melipat pakaian, atau melakukan aktivitas yang menuntut ketelitian.

Dari hasil pengamatan, teridentifikasi bahwa kurangnya variasi dan daya tarik media pembelajaran turut menjadi penyebab rendahnya stimulasi terhadap aspek motorik halus anak. Media yang monoton dan tidak kreatif sering kali menurunkan minat anak untuk melakukan aktivitas pengembangan keterampilan motorik halus. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam penyediaan media belajar yang bersifat kreatif, menarik, serta menyenangkan agar anak-anak lebih termotivasi belajar sambil bermain. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *Trappika Game* (Permainan Transportasi Papan Perekat Kreatif Anak), yaitu permainan edukatif yang melibatkan kegiatan menempel setiap gambar alat transportasi pada papan. Aktivitas ini menuntut anak untuk menarik, menempel, dan mengkoordinasikan mata dan tangan saat melakukan kegiatan sehingga dapat berperan dalam menstimulasi kemampuan motorik halus secara optimal. Media ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan serta melatih ketelitian dan kesabaran anak. Hal ini

sejalan dengan penelitian Rani Erlita (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media dengan menempel stiker pada papan perekat secara signifikan mampu menstimulasi kekuatan otot jari pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar dampak penggunaan *Trappika Game* terhadap peningkatan aspek perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Santo Arnoldus Surabaya.

Media *Trappika Game* (Permainan Transportasi Papan Perekat Kreatif Anak) merupakan sebuah permainan yang bertujuan edukasi, menggunakan papan yang dapat direkatkan secara interaktif dengan tema transportasi, dirancang secara kreatif agar perkembangan anak usia 4-5 tahun dapat meningkat. Alat ini dibuat agar anak-anak bisa berinteraksi langsung dengan berbagai bentuk dan tekstur, membantu melatih koordinasi antara tangan dan mata, serta keterampilan motorik halus yang sangat penting bagi anak usia 4-5 tahun. Di beberapa lingkungan masih terdapat beberapa anak 4-5 tahun dengan pengembangan motorik halusnya masih minim.

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini masih sering mengalami kendala, yang salah satunya disebabkan oleh terbatasnya ragam serta inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di lembaga PAUD. *Trappika Game* hadir sebagai alternatif media yang menggabungkan unsur papan perekat dan aktivitas kreatif, yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus menstimulasi kemampuan anak. Aktivitas seperti menyusun, menempel, hingga membuka objek dari papan, membantu mengoptimalkan kerja otot kecil pada tangan dan jari, sekaligus memperkuat koordinasi visual-motorik, meningkatkan fokus, serta membangun kepercayaan diri. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media *Trappika Game* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Santo Arnoldus Surabaya.”

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuantitatif dengan metode eksperimen produk (*Pre Experimental Designs*). Desain eksperimen yang diterapkan yakni *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok perlakuan (kelas eksperimen) tanpa adanya kelompok pembanding atau kelas kontrol, dimana subjek diukur terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan diukur kembali setelah perlakuan selesai (*posttest*). Penelitian dilaksanakan di TK Santo Arnoldus Surabaya, yang berlokasi di Pagesangan Baru, Kecamatan Jambangan, Kota Surabaya, pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah anak kelompok A berusia 4–5 tahun. Populasi penelitian mencakup

seluruh peserta didik usia 4–5 tahun di TK Santo Arnoldus Surabaya, dengan 11 anak dipilih menjadi sampel dengan menggunakan teknik *non-random sampling* melalui *sampling jenuh* (Sulistiyowati, 2017:17). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Trappika Game*, sedangkan variabel terikatnya ialah perkembangan motorik halus anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi menggunakan lembar observasi yang dirancang untuk menilai kemampuan motorik halus anak, khususnya dalam kegiatan menempel dan melepas gambar perekat pada papan menggunakan media *Trappika Game*. Data yang diperoleh berbentuk angka dan dianalisis menggunakan uji beda antara hasil pretest dan posttest serta uji *t* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Trappika Game* terhadap perkembangan motorik halus anak.

Berikut rumus untuk mencari uji beda dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada setiap treatment:

$$t = \frac{\frac{M d}{\sqrt{\sum x^2 d}}}{N(N-1)} \quad (1)$$

dimana:

Md : Mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre=*test

xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : Banyak Subjek

df : atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian *Pre-test* dan *Post-Test* diberikan terhadap 11 peserta didik kelompok A TK Santo Arnoldus Surabaya. Hasil pengumpulan data metode analisis statistik (*pre-test* dan *post-test*) tersaji dalam bentuk tabel 1 sebagai berikut:

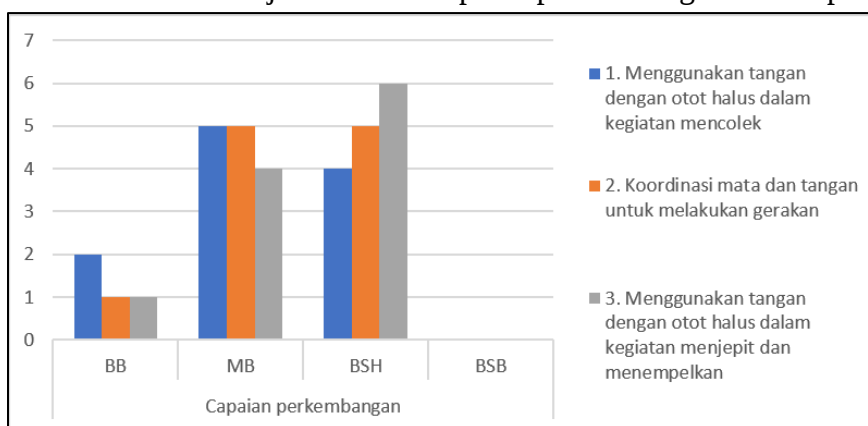
Tabel 1. Rekapitulasi Skor Hasil *Pre-Test* & *Post-Test*

No	Nama	Rerata <i>pre-test</i>	Rerata <i>post-test</i>
1	A	1,63	2,21
2	D	1,58	2,25
3	A	1,63	2,42
4	A	1,75	2,46
5	R	1,50	2,04
6	K	1,67	2,21
7	V	1,67	2,38

8	K	1,58	2,17
9	N	1,67	2,38
10	T	1,71	2,54
11	A	1,54	2,33

Berdasarkan tabel 1, seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus setelah diberikan pembelajaran menggunakan media Trappika Game. Nilai rerata *pre-test* berada pada rentang 1,50–1,75, sedangkan nilai rerata *post-test* meningkat menjadi 2,04–2,54. Hasil ini menyatakan bahwasanya perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media Trappika Game, ditandai dengan meningkatnya kemampuan anak setelah diberikan perlakuan dibandingkan sebelum perlakuan.

Grafik berikut menunjukkan hasil capaian perkembangan kemampuan siswa:



Gambar 1. Capaian Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Gambar 1 menunjukkan capaian perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Santo Arnoldus Surabaya berdasarkan tiga indikator, yaitu kemampuan menggunakan otot halus tangan dalam kegiatan menarik, kemampuan koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan menggunakan otot halus tangan dalam kegiatan menempel. Hasil grafik menyatakan bahwasanya mayoritas anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) hingga Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan jumlah anak pada kategori Belum Berkembang (BB) relatif sedikit pada seluruh indikator. Indikator kemampuan menggunakan otot halus tangan dalam kegiatan menarik menunjukkan capaian perkembangan yang lebih baik dibandingkan indikator koordinasi mata dan tangan serta kemampuan menempel. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak telah menunjukkan perkembangan motorik halus yang cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan stimulasi lebih lanjut pada aspek koordinasi mata dan tangan serta keterampilan menempel.

Proses selanjutnya yaitu melakukan analisis data secara kuantitatif. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Data Kuantitatif

Subyek	Pre-Test	Post-Test	Gain	$X_d=(d-Md)$	x^2_d
1	1,63	2,21	0,58	-0,09	0,01
2	1,58	2,25	0,67	-0,01	0,00
3	1,63	2,42	0,79	0,11	0,01
4	1,75	2,46	0,71	0,03	0,00
5	1,50	2,04	0,54	-0,14	0,02
6	1,67	2,21	0,54	-0,14	0,02
7	1,67	2,38	0,71	0,03	0,00
8	1,58	2,17	0,58	-0,09	0,01
9	1,67	2,38	0,71	0,03	0,00
10	1,71	2,54	0,83	0,16	0,02
11	1,54	2,33	0,79	0,11	0,01
Jumlah	17, 92	25,38	7,46	0,00	0,11

Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa seluruh subjek mengalami peningkatan skor perkembangan motorik halus setelah diberikan perlakuan menggunakan media Trappika Game. Total skor *pre-test* sebesar 17,92 meningkat menjadi 25,38 pada *post-test*, sehingga diperoleh total *gain* sebesar 7,46 dengan rata-rata peningkatan (*Md*) sebesar 0,68. Nilai jumlah deviasi kuadrat ($\sum x^2_d$) sebesar 0,11 menunjukkan bahwa variasi peningkatan antar subjek relatif kecil, sehingga peningkatan yang terjadi cenderung merata pada seluruh peserta didik. Hasil ini mengemukakan bahwasanya perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Santo Arnoldus Surabaya dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media Trappika Game.

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata gain (*Md*) diperoleh dari jumlah seluruh gain dibagi jumlah subjek, yaitu 0,68, sedangkan jumlah kuadrat deviasi ($\sum x^2_d$) sebesar 0,11 dengan jumlah subjek (*N*) 11, sehingga $N(N-1) = 11(10) = 110$. Selanjutnya, nilai *t hitung* diperoleh sebesar 22,6. Setelah dikonsultasikan dengan nilai *t tabel*, diketahui bahwa pada derajat kebebasan (*df*) 10 diperoleh nilai *t tabel* sebesar 1,8125 pada taraf signifikansi 0,05 dan 2,7638 pada taraf signifikansi 0,01. Maka dari itu, hipotesis kerja (*H1*) diterima dan hipotesis nol (*H0*) ditolak karena nilai *t-hitung* lebih besar daripada nilai *t-tabel* pada kedua tingkat signifikansi. Hal ini menyatakan bahwasanya anak-anak berusia empat hingga lima tahun dipengaruhi secara signifikan dari penggunaan media permainan Trappika dalam hal keterampilan motorik halus mereka.

Tabel berikut menunjukkan hasil analisis uji hipotesis di atas:

Tabel 3. Ringkasan hasil analisis uji hipotesis

Hipotesis	Signifikansi	t_{hitung}	t_{tabel}	H_0	H_1
Media trappika game berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Santo Arnlodus	0,05 0,01	22,6	1,8125 2,7638	ditolak	diterima

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai *t-hitung* sebesar 22,6. Selanjutnya, nilai *t-hitung* tersebut dibandingkan dengan nilai *t-tabel* pada tingkat signifikansi 0,05 dan 0,01 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 10. Nilai *t* pada tabel distribusi yakni 1,8125 pada tingkat signifikansi 0,05 dan 2,7638 pada tingkat signifikansi 0,01. Dengan demikian, berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, *t-hitung* nilainya melebihi *t-tabel*, maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif yang juga dikenal sebagai Hipotesis Kerja (H_1) diterima.

Penolakan Hipotesis Nol (H_0) dan diterima Hipotesis Kerja (H_1) menunjukkan bahwa media Trappika *Game* berpengaruh secara signifikansi terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Santo Arnoldus Surabaya. Pengaruh yang ditunjukkan bersifat sangat kuat karena perbedaan nilai *t* hitung dan *t* tabel cukup jauh, sehingga hasil penelitian ini memiliki tingkat keyakinan yang tinggi terhadap media Trappika *Game*.

Selain itu, hasil dari penelitian ini juga didukung dengan yang dikemukakan oleh penelitian yang dilakukan oleh (RANI ERLITA, 2025) dengan hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menempel yang bertujuan untuk mengeksplorasi peningkatan perkembangan motorik halus. Manfaat dari kegiatan menempel stiker dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak sejak dini. Penerapan kegiatan 3M (mewarnai, menempel, menggunting) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini (Wahyuningsih, 2025). Media pembelajaran menjadi komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif. Menurut (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022) ketiadaan media pembelajaran dapat menyebabkan aktivitas belajar menjadi monoton dan kurang melibatkan anak. Permasalahan pemanfaatan media pembelajaran masih sering dijumpai di lembaga pendidikan PAUD. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif serta beragam merupakan kebutuhan mendasar dalam pembelajaran anak usia dini, karena hal tersebut berpengaruh langsung terhadap tingkat keefektifan proses pengajaran yang

dilaksanakan. Media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar perhatian anak terfokus dan mudah diikuti sehingga motivasi belajar anak dapat lebih besar.

Aktivitas menempel menggunakan media pembelajaran bahan alam dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Ilham Nioniba (Sere, 2025). Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran PAUD, berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi serta pengetahuan yang hendak dibangun melalui suatu kegiatan bermain (Handayani, 2020). Media pembelajaran memiliki peranan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih optimal oleh anak didik serta memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran. Ketika anak merasa senang dan nyaman saat proses pembelajaran minat anak terhadap pembelajaran akan sangat tinggi karena pada hakikatnya anak usia 4-5 tahun memiliki sifat yang sangat unik, anak juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta sifat yang aktif. Dengan demikian, media *Trappika Game* dalam kegiatan pembelajaran di TK Santo Arnoldus Surabaya memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun, sehingga media ini layak diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis data, perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Santo Arnoldus Surabaya terbukti dipengaruhi signifikan oleh media *Trappika Game*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis, di mana nilai t -hitung sebesar 22,6 melampaui nilai t -tabel pada tingkat signifikansi 0,05 (1,8125) dan 0,01 (2,7638) dengan derajat kebebasan (df) 10, maka Hipotesis Alternatif (H_1) diterima dan Hipotesis Nol (H_0) ditolak. Temuan ini menyatakan bahwasanya penggunaan *Trappika Game* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan menarik, serta melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Trappika Game* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran alternatif yang berkelanjutan untuk kegiatan belajar di taman kanak-kanak serta dapat membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan motorik halus mereka.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah peserta didik diharapkan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran menggunakan media *Trappika Game* agar kemampuan motorik halus, minat, dan motivasi belajar dapat berkembang secara optimal. Media *Trappika Game* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, sekaligus mendorong guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan

kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Adapun bagi peneliti yang akan datang, peneliti menyarankan agar penelitian dapat dikembangkan dengan jumlah sampel yang lebih besar, melibatkan kelompok usia yang berbeda, serta mengkaji pengaruh media Trappika Game terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti kognitif, bahasa, dan sosial emosional, sehingga hasil yang didapatkan dapat lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, & Pratiwi, R.R., (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia* 6 (1), 49–58.
- Cinantya, C., (2024). Aktivitas “Papan Stiker” untuk mengembangkan aspek motorik halus pada anak usia dini. *Journal of Early Childhood Care and Education (JECCE)* 7 (1), 20–34. <https://doi.org/10.26555/jecce.v7i1.8641>
- Dewi, K., (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Jurnal PGPAUD UNY)* 1 (1), 81–96.
- Erlita, R., (2025). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menempel Stiker Anak Kelas A di Taman Kanak-Kanak Melati Puspa Tanjung Senang Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 7 (1), 105–115.
- Handayani, O.D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG, *Jurnal Obsesi*, 5(1), 93-102.
- Mansoer, Z., (2023). Analisis Implementasi Metode Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Studi Literatur Buku Bambang Sujiono). *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (3), 1–6.
- Moka, S.A., (2020). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menempel (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A TK Kemala Bhayangkari 03 Kalabahi). *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Jurnal PG-PAUD NTT)* 2 (2), 24–29.
- Mukhtar, N., (2018). Penggunaan alat permainan edukatif dalam menstimulasi perkembangan fisik-motorik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak (JPA)* 4 (2), 125–138.
- Sere, A., Ngura, E.T., Dhiu, K.D. and Laksana, D.N.L., 2025. Aktivitas Kegiatan Menempel Menggunakan Bahan Alam Untuk Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kober Ilham Nioniba. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2), pp.41-46.

- Wahyuningsih, E.N., Istikhomah, I., Putri, B.N., Zarkasih, E. and Haerani, E., 2025. Penerapan 3M (mewarnai, menggunting, dan menempel) terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini RA Al-Muminun Lebak. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), pp.186-197.
- Wandi, Z.N., Mayar, F., (2020). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (1), 351–358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>
- Widiawati, E., Pudyaningtyas, A.R., (2025). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Ecoprint. *Jurnal Kumara Cendekia* 13 (4), 424–433.
- Wisudayanti, K.A., (2017). Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Agama dan Budaya (Widyalaya)* 11 (1), 92–105.