

**Pengaruh *Finger Painting* Menggunakan *Tablet LCD Drawing Board*  
Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun**

**Fitri Luvita Sari<sup>1</sup>**

fitriluvitas05@gmail.com

**Hendra Sofyan<sup>2</sup>**

hendraassignment@gmail.com

**Winda Sherly Utami<sup>3</sup>**

windasherly@unja.ac.id

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru PAUD, Universitas Jambi, Indonesia

Received: June 20<sup>th</sup> 2023

Accepted: July, 31<sup>th</sup> 2023

Published: January, 30<sup>th</sup> 2024

**Abstrak:** Kemampuan motorik halus sangat penting bagi pertumbuhan perkembangan anak dikarenakan mampu meningkatkan kreativitas, dan juga kesehatan anak melalui gerakan-gerakan sehingga menimbulkan kepercayaan diri untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Untuk mendorong keterampilan motorik halus anak-anak, diperlukan kegiatan baru. Salah satunya adalah *finger painting* dengan menggunakan *tablet LCD drawing board* yang belum pernah digunakan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *finger painting tablet LCD drawing board* terhadap kemampuan motorik halus anak prasekolah. Dari 3 April hingga 27 Mei 2023, penelitian dilakukan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen yang dikenal dengan *Pre-Experimental Design*, khususnya *One-Group Pretest-Posttest Design*. Metode pengumpulan data menggunakan observasi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *finger painting* pada papan gambar *LCD tablet* berdampak pada kemampuan motorik halus anak di Kbit Al-Muthmainnah Kota Jambi. Dari data hasil pengujian terlihat bahwa ada pengaruh *finger painting* menggunakan *tablet LCD drawing board* terhadap keterampilan motorik halus siswa kelas KBIT Al-Muthmainnah Kota Jambi karena  $t$  hitung (11,786) >  $t$  tabel (2,101), menunjukkan bahwa  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel. Akibatnya,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** Kemampuan motorik, *finger painting*, *tablet lcd drawing board*

**How to cite this article:**

Sari, F.L., Sofyan, H.& Utami, W.S. (2024). Pengaruh *Finger Painting* Menggunakan *Tablet LCD Drawing Board* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), 68-75. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.9.1.68-75>

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah salah satu aspek pendidikan yang harus difokuskan oleh semua orang dewasa yang terlibat dalam perkembangan anak saat ini. Pendidikan anak usia dini adalah layanan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam sampai delapan tahun. Pasal 1 undang-undang tahun 2003 menyatakan sebagai berikut."Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan

kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

"Zaman keemasan" masa kanak-kanak terkadang digunakan sebagai metafora. Anak usia dini mengacu pada anak-anak di bawah usia enam tahun, Baik anak terdaftar di prasekolah atau tidak. Anak kecil didefinisikan sebagai mereka yang berusia antara 0 dan 6 tahun (Khairi, 2018). Anak usia dini, menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), terdiri dari tahun sebelum sampai usia delapan tahun. Permendikbud 137 tahun 2014 mendefinisikan anak usia dini sebagai tahap perkembangan berdasarkan ciri-ciri tersebut di atas.

Menurut Permendikbud 137 Tahun 2014, terdapat enam bidang sasaran peningkatan, yaitu pertama moral dan keyakinan spiritual, diikuti kemampuan fisik dan mental, bahasa dan keterampilan interpersonal, dan terakhir ekspresi kreatif. Menurut Dedek et al., (2020), perkembangan motorik halus merupakan salah satu dari enam ranah perkembangan anak yang harus diciptakan untuk anak usia dini. Perkembangan anak sangat terbantu dengan keterampilan ini. Keterampilan motorik halus hanya mencakup tangan dan jari, tetapi keterampilan motorik kasar melibatkan lebih banyak otot dalam aktivitas seperti berlari, menari, dan senam. Keterampilan motorik kasar dan motorik halus mengacu pada dua bentuk perkembangan fisik. Oleh karena itu, memelihara keterampilan motorik halus anak sejak bayi dan seterusnya sangatlah penting.

Untuk menggerakkan berbagai bagian tubuh, seseorang perlu memiliki kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus merupakan item yang selalu dikaitkan dengan gerak tubuh, klaimnya (Marsuki Umaemah et al., 2022). Sedangkan menurut Nurlaili (2019) motorik halus adalah kemampuan anak untuk menggunakan jari dan tangan yang membutuhkan perhatian dan koordinasi tangan dan mata. Keterampilan motorik halus adalah kemampuan yang dapat dilihat melalui Gerakan tangan dan jari-jari siswa dalam melakukan kegiatan seperti menggunakan alat tulis dengan benar, dapat mengenal warna, dapat meniru bentuk, mengecap sesuai pola dan mengekspresikan dirinya melalui aktivitas yang relevan dengan motorik halus (Alfiah, 2021). Karena dapat meningkatkan kreativitas dan kesehatan anak melalui gerakan-gerakan yang menumbuhkan rasa percaya diri untuk berinteraksi sosial dengan orang lain, keterampilan motorik halus sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Alhasil, diperlukan aktivitas segar untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Salah satunya adalah *finger painting* dengan tablet papan gambar LCD yang belum pernah digunakan oleh guru.

Teknik menggambar yang ditujukan khusus untuk anak-anak adalah *finger painting*, di mana kebebasan untuk mengekspresikan apa pun yang ada dalam pikiran dan perasaan seseorang menjadi sebuah karya seni. Riskayanti & Suwardi (2021) menyatakan bahwa *finger painting* merupakan pekerjaan yang dilakukan dengan tangan dan jari. Sedangkan menurut Nurhayati et al., (2021) *finger painting* merupakan suatu kegiatan membuat gambar yang dilaksanakan dengan cara mengoleskan adonan warna langsung dengan jari dan tangan secara bebas.

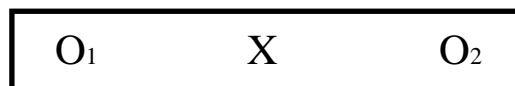
Melalui *finger painting* atau melukis dengan jari dapat melatih imajinasi anak melalui lukisannya dan bisa menstimulasi kemampuan motorik halus. Menurut Handayani (2018) *finger painting* adalah teknik melukis secara langsung menggunakan jari tangan tanpa menggunakan alat untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Dalam kegiatan *finger painting* ini dapat menggunakan berbagai media dan warna, dapat menggunakan tepung kanji, adonan kue, pasir dan dapat juga menggunakan tablet lcd *drawing board*.

Menurut Neumann (2018) menggunakan tablet lcd dapat secara positif mendukung pembelajaran, dengan menggunakan tablet anak dapat menulis nama, menulis huruf, menulis angka dan menggambar, anak yang menggunakan tablet lcd keterampilan menulisnya jauh lebih tinggi dibandingkan anak yang menggunakan kertas. Sedangkan Lockrow (2023) berpendapat tujuan penggunaan tablet lcd ditujukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, garis pra-menulis, dan dapat mengontrol tangan control tangan. Tablet LCD drawing board dianggap alat yang paling nyaman dan afektif karena mengintegrasikan teknologi berbasis komputer kedalam pembelajaran. Hal ini serupa dengan pendapat Arie & Supiati (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang baik itu adalah pembelajaran yang kegiatannya disukai oleh anak, sehingga anak melaksanakan pembelajaran dengan perasaan gembira. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, seperti yang diungkapkan oleh Pakpahan et al, (2020) bahwa media pembelajaran berdasarkan jenis presepsi indra, terdiri dari tiga media yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.

Berdasarkan penelitian “Teknik finger painting dan playdough yang efektif meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah” oleh Idhayanti et al. (2022). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa teknik playdough dan finger painting berdampak positif pada keterampilan motorik halus anak prasekolah. Maka dari itu pembaruan dari penelitian ini yaitu “Pengaruh Kegiatan Finger Painting Menggunakan Tablet Lcd *Drawing Board* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di KBIT Muthmainnah Kota Jambi”.

## METODE PENELITIAN

Peneliti akan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimental untuk melakukan penelitiannya. Metode eksperimen adalah teknik penelitian yang digunakan untuk memastikan dampak dari intervensi tertentu atau kegiatan yang disengaja. Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan struktur *One-Group Pretest-Posttest*. Kemanjuran pengobatan dievaluasi dengan melakukan dua pengukuran, satu sebelum dan satu setelah pemberian intervensi (masing-masing sebelum dan sesudah tes). Akibatnya, hasil pengobatan dapat lebih tepat diprediksi bila dibandingkan dengan keadaan pra-perawatan.



**Gambar 1.** Desain Penelitian One-group Pretest-posttest design

Semua 24 siswa di KBIT Al-Muthmainnah Kota Jambi untuk tahun akademik 2022-2023 merupakan populasi penelitian. 19 anak di KBIT Al-Muthmainnah yang berusia antara 3 dan 4 tahun akan dijadikan sampel untuk penelitian ini. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data observasional dalam penelitian ini. Setelah peneliti mengembangkan pengetahuan tentang kontribusi penelitian dan menjelaskan bagaimana literatur mendukung aspek-aspek penelitian yang diamati, maka dilakukan tahapan teknik pengumpulan data penelitian.

Dalam penyelidikan ini, kami melacak variabel-variabel berikut: dalam statistik, variabel independen adalah variabel yang dapat dikontrol dan memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Finger painting pada tablet LCD *drawing board* adalah metode utama pengumpulan data dalam penelitian ini. b) Variabel dependen adalah sebab atau akibat dari salah satu variabel independen. Tingkat kemampuan motorik halus anak merupakan variabel terikat penelitian.

Berikut adalah langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini: a) Uji normal digunakan pada menu Analyze - Descriptive Statistics - Explore SPSS 26 untuk

menentukan apakah data terdistribusi normal. b) Pada penelitian ini uji homogenitas dihitung dengan menggunakan opsi Analyze-Compare Means,-One Way Anova. Dalam penelitian ini, perbandingan nilai signifikan 0,05 (sig 2 sampai 2) dengan regulasi menjadi dasar untuk menetapkan tingkat homogenitas data. c) Menggunakan uji-t untuk mengevaluasi hipotesis, pengujian hipotesis adalah prosedur pengambilan keputusan berdasarkan analisis data. Dengan bantuan program komputer SPSS v.26, dilakukan perhitungan model tersebut di atas. memilih analisis, bandingkan rata-rata, Uji T sampel independen, lalu klik OK untuk melanjutkan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini, didukung dengan uji normalitas. Penggunaan metode Kolmogorov-Smirnov merupakan salah satu metode untuk menentukan kenormalan. Data dikatakan berdistribusi teratur jika dan hanya jika tingkat signifikansi lebih besar dari tingkat alfa ( $p > 0,05$ ). Namun, jika p-value kurang dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), maka data tidak terdistribusi secara teratur. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian mengikuti distribusi normal.

**Tabel 1. Uji Normalitas Data : One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pre test	Post test
N		19	19
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	15.32	18.11
	Std. Deviation	2.730	3.446
Most Extreme Differences	Absolute	.138	.144
	Positive	.138	.144
	Negative	-.104	-.069
Test Statistic		.138	.144
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal, b. Calculated from data, c. Lilliefors Significance Correction, d. This is a lower bound of the true significance.

Nilai signifikan dari hasil asimp dapat dilihat dari tabel di atas. Data berdistribusi normal jika sig. (2-tailed), yaitu 0,200 untuk pre test dan 0,200 untuk post test, lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas menunjukkan tingginya homogenitas data yang diperoleh dari temuan penelitian.

**Tabel 2. Uji Homogenitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pre test	Post test
N		19	19
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	15.32	18.11
	Std. Deviation	2.730	3.446
Most Extreme Differences	Absolute	.138	.144
	Positive	.138	.144
	Negative	-.104	-.069
Test Statistic		.138	.144
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal, b. Calculated from data, c. Lilliefors Significance Correction, d. This is a lower bound of the true significance.

Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,111 yang lebih besar dari 0,05. Data yang dikumpulkan selama penelitian bersifat homogen, dan uji-t dapat digunakan untuk lebih lanjut menetapkan tingkat perbedaan.

Metode yang digunakan adalah pre-test and post-test one group design, dan Paired t test digunakan untuk mengevaluasi hipotesis. Tabel 3, menunjukkan hasil yang dicapai.

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pre test - posttest	-2.789	1.032	.237	-3.287	-2.292	-11.786	18	.000

Tabel 3. Uji Hipotesis

Mengingat nilai t hitung (11,786) > t tabel (2,101) pada tabel di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa finger painting pada tablet papan gambar LCD berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus siswa di KBIT AI- kelas Muthmainnah di Kota Jambi.

Temuan penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa rata-rata empirik subjek penelitian lebih rendah dari nilai alat ukur yang seharusnya, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan. Dengan selisih rata-rata tersebut, diperoleh hasil bahwa anak yang menggunakan tablet LCD *drawing board* untuk kegiatan finger painting memiliki kemampuan motorik halus yang lebih baik. Menurut temuan penelitian, anak-anak yang melukis dengan jari mereka di tablet LCD *drawing board* cenderung memiliki keterampilan motorik halus yang tergolong tinggi. Ini menunjukkan bagaimana penggunaan media anak-anak memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil. (Handayani et al., 2018) mendefinisikan finger painting sebagai kegiatan di mana anak muda menciptakan karya seni sepenuhnya dengan jari mereka tanpa bantuan alat apapun. Krayon bisa diganti dengan finger painting agar kegiatan menggambar lebih menarik bagi anak-anak.

Berdasarkan temuan, terbukti bahwa finger painting dengan tablet LCD *drawing board* meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Pasalnya, finger painting memiliki beberapa keunggulan, antara lain mendorong tumbuh kembang anak, memperkuat otot tangan dan jari, serta berfungsi sebagai alat untuk melatih daya ingat dan berpikir holistik (Novita Sari, 2020). Langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian ini adalah: (a) menyuruh anak duduk melingkar; (b) menjelaskan apa yang perlu dilakukan; (c) memperkenalkan papan gambar LCD tablet sebagai alat yang digunakan; (d) membagikan tablet papan gambar LCD; (e) menyuruh anak menggambar sesuai dengan pola gambar; dan (f) memperhatikan gerakan jari anak saat menggambar.

Penulis Ramdini (2019) menekankan bahwa anak-anak dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, keterampilan motorik, dan bakat kreatif mereka melalui finger painting, (Prawesti et al., 2021) juga berpendapat finger painting adalah jenis kegiatan menggambar. Ini dilakukan dengan mengoleskan campuran warna langsung dengan jari bebas di papan gambar, jari-jari yang dimaksud adalah semua jari, telapak tangan tangan ke pergelangan tangan. Sedangkan menurut (Wulandari, 2020) berpendapat bahwa kegiatan finger painting ini cukup mudah dilakukan oleh anak usia dini dan dalam melakukan kegiatan ini tidak ada aturan yang baku, melalui kegiatan finger painting dapat bermanfaat untuk melatih krelativitas anak dimana anak

mampu mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi. Melukis jari anak-anak adalah cara yang bagus untuk menumbuhkan kreativitas mereka pada tahap awal pendidikan seni. Karena selama latihan melukis dengan jari, anak-anak bebas melukis apa pun yang terlintas dalam pikiran, menggunakan imajinasi mereka untuk membuat bentuk-bentuk baru.

Menurut Pura & Asnawati, (2019) yang menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan tubuh hanya melibatkan bagian tubuh tertentu saja yang digerakkan oleh otot-otot kecil, menggerakkan jari tangan dan pergelangan tangan secara tepat, gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dengan tangan, (Primayana, 2020) juga berpendapat bahwa motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan melakukan gerakan pada otot-otot kecil, seperti menggerakkan jari-jemari, tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat, kemampuan motorik halus merupakan kesanggupan untuk menggunakan otot-otot kecil saat melakukan aktivitas.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Novadela & Valinda, (2021) yang berjudul “pengaruh *busy book* terhadap motorik halus anak usia 3-4 tahun di paud tunas permata kecamatan way halim bandar lampung tahun 2021”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *busy book* dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti karena adanya persamaan dan perbedaan, persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Persamaan selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan *pre-eksperimental design* menggunakan jenis *one group pre-test post-test design*. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel x peneliti menggunakan kegiatan *finger painting* menggunakan *tablet LCD drawing board*.

Kemampuan motorik halus anak dapat distimulasi melalui penggunaan teknik *finger painting* pada tablet LCD drawing board, karena teknik ini membutuhkan penggunaan koordinasi tangan, jari, dan mata. Hal ini sesuai dengan pendapat Tanto & Sufyana, (2020) motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh otot halus bagian tangan, lengan tangan, pergelangan tangan, dan jari-jemari yang terkoordinasi dengan mata untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan yang membutuhkan ketepatan, ketangkasan dan kepresisian. Perkembangan motorik halus mengacu pada pematangan kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot kecil (halus) jari dan tangan untuk tugas-tugas yang membutuhkan ketelitian dan koordinasi tangan-mata. Kecepatan seorang anak diukur dari seberapa cepat mereka dapat melakukan tugas-tugas yang membutuhkan koordinasi tangan-mata. Ketepatan mengacu pada kemampuan anak untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata mereka sementara juga memahami konteks dan tujuan mereka. Fleksibilitas adalah kemampuan gerakan jari yang tidak kaku dan mudah melengkung. Anak-anak dapat menghibur diri melalui aktivitas motorik ini dan mengalami kegembiraan saat dapat menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan aktivitas motorik.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian tentang efek *finger painting* menggunakan tablet LCD drawing board, dapat dikatakan bahwa kegiatan tersebut berdampak pada perkembangan motorik halus anak karena dapat meningkatkan konsentrasi anak saat mengikuti petunjuk langkah demi langkah. Yang pada gilirannya membantu anak-anak mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan motorik halus mereka. Hasil estimasi nilai  $t(11,786) > t$  tabel

(2,101) memperjelas hal ini. Dengan demikian berarti terdapat pengaruh finger painting menggunakan tablet lcd drawing board pada motorik halus anak.

### **Saran**

Sebelumnya telah banyak penelitian tentang motorik halus dan *finger painting* tetapi sangat jarang di temui pembaruan kegiatan finger painting ini maka dari itu disaran kan untuk penelitian selanjutnya untuk membuat pembaruan terkait kegiatan finger painting ini dengan menggunakan teknologi yang lebih canggih lagi dari tablet lcd drawing board yang digunakan oleh peneliti.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfiah, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam (TK Dharma Wanita Kletekan 2 Jogorogo Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019). *Journal of Modern Early Childhood Education*, 1(01), 59-64.
- Arie Paramitha, M. V., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 443-450. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2615>
- Dedek Wahyuningtyas, Isfauzi Hadi Nugroho, & Anik Lestaringrum. (2020). Penerapan Kegiatan "Paper Quilling" Untuk Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 9-16. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2511>
- Handayani (2018). Pengaruh Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B2 Di Tk Ganesha Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(1), 353-362. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15237>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15-28. [ejournal.iaiiig.ac.id ? index.php ? warna ? article ? download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Lockrow, H. E. (2023). On the spO. T.: A 6-week OT Intervention to Improve Kindergarten Readiness Skills and Handwriting Development (Doctoral dissertation, Utica University).
- Marsuki Umaemah, Eka, D., & Umi, K. (2022). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Permainan Paper Clay Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1-10.
- Neumann, M. M. (2018). Maternal scaffolding of preschoolers' writing using tablet and paper-pencil tasks: Relations with emergent literacy skills. *Journal of Research in Childhood Education*, 32(1), 67-80.
- Novadela, N. I. T., & Valinda, N. (2021). *Busy book* mempengaruhi motorik halus pada anak usia 3-4 tahun. *Midwifery Journal*, 1(4), 188-193.
- Novita Sari, E. (2020). Open Acces Acces. *Jurnal Bagus*, 02(01), 402-406.
- Nurhayati, N. W., Parmajaya, I. P. G., & Purandina, I. P. Y. (2021). Penggunaan finger painting terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Negeri kecamatan pupuan. *Jurnal PGPAUD*, 1(1), 1-10. <http://www.jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/nawasena/article/view/1971/1527>
- Nurlaili, N. (2019). pengembangan motorik halus anak usia dini. Jakarta
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Prawesti, Heni Herlina, & Yeyen Tahani. (2021). Studi Literatur Pengaruh Finger Painting

- Terhadap Perkembangan Seni Lukis Anak Usia Dini. *JoEE: Journal of Earlychildhood Education*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.54438/joe.v2i2.251>
- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 91–100. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Ramdini, T. P., & Dr. Farida Mayar, M. P. (2019). Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa Dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), 936–945.
- Riskayanti, S., & Suwardi, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 61. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.567>
- Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. (2020). Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>
- Update Keperawatan, J., Itha Idhayanti, R., Tadzkiyyatus Shalihah Adz-Zahra, H., & Sarjana Terapan Kebidanan Magelang Poltekkes Kemenkes Semarang, P. (2022). *JURU RAWAT TEKNIK FINGER PAINTING DAN PLAYDOUGH EFECTIVE MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK PRASEKOLAH* *Finger Painting And Playdough Techniques Effectively Improve The Fine Motor Development Of Preschool Children*. 2(P), 33. <https://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/JUK>
- Wulandari, A. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Finger Painting di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 5(1), 80–89.