

**PENGARUH KEGIATAN *FINGER PAINTING* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK DI TK MUSLIMAT NU 48
JEMBER**

Lailina Musdzalifah¹, Ahmad Jazuly², Wedya Puspita³
Universitas PGRI Argopuro Jember^{1,2,3}
laylinamusdzalifah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh kegiatan *Finger Painting* terhadap perkembangan motorik halus anak di TK Muslimat NU 48 Jember. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental jenis *one-group pretest-posttest*, penelitian ini melibatkan 20 anak usia 5-4 tahun yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah intervensi. Analisis data menggunakan uji *T-test paired sample* dan uji efektivitas *N-Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan motorik halus anak dengan nilai rata-rata *pretest* 74,5 menjadi 88,5 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) dan korelasi 0,806. Uji efektivitas *N-Gain Score* menunjukkan nilai 0,58 (kategori sedang) dengan tingkat efektivitas 58,33% (cukup efektif). Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan *Finger Painting* berpengaruh signifikan dan cukup efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak, sehingga dapat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk stimulasi motorik halus anak usia dini.

Kata Kunci: *Finger Painting*, Perkembangan Motorik Halus, Anak Usia Dini

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine the influence of Finger Painting activities on children's fine motor development at TK Muslimat NU 48 Jember. Using a quantitative method with a pre-experimental design of one-group pretest-posttest type, this research involved 20 children aged 4-5 years selected through purposive sampling technique. Data collection was conducted through pretest and posttest to measure children's fine motor skills before and after the intervention. Data analysis used paired sample T-test and N-Gain Score effectiveness test. The result showed a significant improvement in children's fine motor skills with pretest meanscore of 74.5 increasing to 88.5 in the posttest, with a significance value of 0.000 (<0.05) and correlation of 0.806. The N-Gain Score effectiveness test showed a value of 0.58 (medium category) with an effectiveness level of 58.33% (moderately effective). This research concludes that finger painting activities have a significant and moderately effective influence on improving children's fine motor development, thus it can be recommended as a creative and enjoyable learning method for fine motor stimulation in early childhood.

Keywords: *Finger Painting*, *Fine Motor Development*, *Early Childhood*

PENDAHULUAN

Anak usia dini sering disebut sebagai anak yang tengah berada dalam masa *golden age* atau usia emas, saat dimana hampir seluruh potensi anak mengalami periode peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat serta signifikan (Widodo, 2020). Berdasarkan Undang-Undang Perlindungan terhadap Anak, Undang-Undang RI Nomor 32 Tahun 2002, bab 1 pasal 1, anak didefinisikan sebagai seseorang yang belum mencapai usia 18 tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan (Ratnaningsih & Sudjatmiko, 2021), selain itu, menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat (1), rentang usia anak dini adalah 0-6 tahun. Undang-Undang Sisdiknas menggambarkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, sehingga anak memiliki kesiapan dalam melanjutkan pendidikan lebih lanjut (Nurfauzi & Triwahyuni, 2023).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, seni dan moral agama (Suyadi & Ulfah, 2021). Aspek-aspek tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada tahap awal anak yaitu aspek fisik-motorik (Kamelia, 2019).

Perkembangan motorik sendiri terdiri dari dua bagian yaitu motorik halus dan motorik kasar. Kemampuan motorik halus terkait dengan perkembangan fleksibilitas tangan dan jari jemari untuk melakukan aktivitas seperti makan, menulis, menggambar, mencocok bentuk, meronce, menggantung, melipat, memakai pakaian dan juga bermain dengan permainan yang membutuhkan koordinasi tangan. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak adalah hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan), faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organ dan fungsi psikis, serta aktivitas anak sebagai subjek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri (Amalia & Mayar, 2021).

Kemampuan motorik halus sangat penting karena berpengaruh pada kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar dan menggunakan peralatan makan. Menurut Nurjanah & Mukarromah (2021), perkembangan motorik halus yang baik dapat mendukung kemampuan kognitif dan sosial anak, serta mempersiapkan mereka untuk memasuki pendidikan formal. Menurut Santrock, keterampilan motorik halus adalah kemampuan dengan melibatkan gerakan-gerakan yang diatur secara halus seperti menggenggam mainan, mengancing baju atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan menunjukkan keterampilan

motorik halus. Perkembangan keterampilan motorik halus pada anak mencakup kemampuan anak dalam bentuk koordinasi, ketangkasan, dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari (Marlia, 2022).

Menurut Soleha & Sjamsir (2022), orang tua dan guru perlu memiliki keterampilan yang kreatif dan inovatif ketika menciptakan lingkungan bermain supaya mampu mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Masalah yang membuat tidak tercapainya perkembangan motorik halus anak dengan baik diantaranya yaitu pembelajaran yang masih menggunakan calistung dan pemanfaatan media yang tidak bervariasi. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Nurul *et al* (2023) dan Suarmini *et al*, (2022) menyatakan untuk mengembangkan motorik halus anak dan mengatasi rasa bosan, pendidik dapat menstimulasi kegiatan yang menarik untuk membuat anak bersemangat belajar.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak yaitu melalui kegiatan seni, seperti *Finger Painting*. *Finger Painting* berasal dari bahasa Inggris, *finger* artinya jari sedangkan *painting* yaitu teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti dengan jari-jari tangannya secara langsung. *Finger Painting* merupakan kegiatan melukis dengan jari jemari yang mampu melatih imajinasi, memperhalus koordinasi motorik halus dan mengasah kemampuan motorik halus pada anak (Amalia & Mayar, 2021). Sari *et al* (2020), berpendapat bahwa melalui kegiatan *Finger Painting* dapat mengembangkan imajinasi, perasaan, ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan yang dapat melatih otot-otot jari dan koordinasi mata.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kuhlman & Bradley (2019), kegiatan seni seperti *Finger Painting* dapat meningkatkan koordinasi tangan dan mata, serta memperkuat otot-otot kecil di tangan dan jari anak. Teori yang menjelaskan secara detail tentang sistematika motorik anak adalah *dynamic system theory* yang dikembangkan oleh *Thelen & whitneyerr*. Teori tersebut mengungkapkan bahwa untuk membangun kemampuan motorik anak harus mempersiapkan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka untuk bergerak (Lukman & Neviyarni, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat dipahami bahwa anak usia dini berada pada masa emas perkembangan, sehingga perlu stimulasi yang tepat melalui pendidikan seperti PAUD. Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah motorik halus, karena berpengaruh pada aktivitas sehari-hari dan kesiapan belajar. Kegiatan *Finger Painting* sebagai salah satu metode seni yang terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, koordinasi tangan-mata, serta imajinasi anak.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang diterapkan yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental (Sugiyono, 2021). Penelitian kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *Finger Painting* terhadap perkembangan motorik halus anak. Penelitian eksperimental dipilih karena untuk melihat buhungan sebab akibat antara variabel kegiatan *Finger Painting* dan variabel perkembangan motorik halus.

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan jenis *one-group pretest-posttest design* (Rahim, 2021). Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal motorik halus anak sebelum diberikan kegiatan *Finger Painting*. Sehingga terlihat perubahan perkembangan motorik halus anak setelah diberikan kegiatan *Finger Painting*. Teknik analisis data menggunakan uji T dan uji efektifitas (*N-Gain Score*), uji T adalah metode statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan permainan *Finger Painting* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun (Gendro & Aulya, 2022). Uji efektivitas (*N-Gain Score*) adalah metode untuk mengukur peningkatan kemampuan yang dicapai oleh anak setelah mengikuti kegiatan *Finger Painting* (Rahim, 2021). *N-Gain Score* dalam konteks penelitian di TK Muslimat NU 48 Jember, digunakan untuk menentukan seberapa efektif kegiatan ini dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak-anak.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Muslimat NU 48 Jember yang terdaftar pada tahun ajaran 2024-2025. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 20 siswa. Objek penelitian adalah peserta didik yang ada di TK Muslimat nu 48 yang berlokasi di Dusun Sulakdoro, Desa Lojejer, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember. Kegiatan pembelajaran *Finger Painting* di TK Muslimat NU 48 Jember belum pernah dikembangkan, karena pendidik lebih sering menggunakan media gambar, kolase dan mewarnai di dalam kelas. Sedangkan sekolah berada di desa memungkinkan guru untuk mengeksplor pembelajaran yang inovatif. Guru berdasarkan dari kondisi tersebut, harus dapat memberikan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar kemampuan motorik halus anak dapat meningkat salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Finger Painting*. Berikut kategori pengukuran perkembangan motorik halus dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Kategori Pengukuran Perkembangan Motorik Halus

No	Kategori	Nilai
1	BB (Belum Berkembang)	1
2	MB (Mulai Berkembang)	2
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	4

Tabel 2. Kategori Indikator Penilaian

No	Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB	Penilaian
1.	Anak mampu mencampur dua atau lebih warna dengan menggunakan jari untuk mewarnai bagian kereta api.	Anak belum mampu mencampur warna, hanya menggunakan satu warna.	Anak mampu mencampur dua warna namun belum merata.	Anak mampu mencampur dua warna secara merata.	anak mampu mencampur lebih dari dua warna dengan rapi, kreatif dan gradasi yang jelas.	
2.	Anak mengaplikasikan pewarna pada gambar kereta api dengan gerakan jari yang lentur dan terarah.	Anak belum mampu menggerakkan jari dengan lentur dan terarah.	Anak mulai mampu menggerakkan jari dengan lentur namun belum terarah.	Anak mampu menggerakkan jari dengan lentur dan terarah	Anak mampu menggerakkan jari dengan sangat lentur dan pewarna sangat terarah serta merata.	
3.	Anak mengikuti pola bentuk kereta api (misalnya roda, gerbong) dengan tepat menggunakan jari.	Anak belum mampu mengikuti bentuk gambar, pewarna keluar dari garis.	Anak mulai mampu mengikuti bentuk gambar, tetapi masih sering keluar garis.	Anak mampu mengikuti bentuk dengan cukup baik, namun sedikit keluar garis.	Anak mampu mengikuti bentuk dengan presisi, pewarna sesuai dengan area.	
4.	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan saat melukis bagian-bagian kecil dari gambar kereta api.	Anak belum mampu mengkoordinasikan gerakan mata-tangan.	Anak mulai fokus namun masih ada bagian yang salah mewarnai.	Anak mampu mengkoordinasi gerakan mata-tangan cukup baik.	Anak mampu mengkoordinasikan mata-tangan dengan sangat baik, semua bagian kecil diwarnai dengan tepat.	
5.	Anak menunjukkan kreativitas dalam memilih kombinasi warna untuk berbagai bagian dari gambar kereta api.	Anak belum mampu menggunakan warna yang sama pada seluruh bagian.	Anak mulai mampu mengkombinasikan beberapa warna namun kurang tepat/acak.	Anak mampu menggunakan warna yang bervariasi dan sesuai.	Anak mampu menggunakan warna yang variatif, serasi, dan kreatif.	

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Pada pembahasan penelitian ini, peneliti menyajikan hasil analisis data yang diperoleh selama proses penelitian untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, analisis ini difokuskan pada pengaruh kegiatan *Finger Painting* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Data yang dianalisis berasal dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada anak-anak sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan tersebut. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan metode statistik yang sesuai untuk melihat signifikansi perubahan yang terjadi.

Uji T merupakan teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari kegiatan *Finger Painting* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun (Gendro & Aulya, 2022). Penelitian yang dilakukan di TK Muslimat NU 48 Jember, digunakan data skor motorik halus anak sebelum dan sesudah

mengikuti kegiatan *Finger Painting*. Pengukuran awal dilakukan melalui pretest untuk mengetahui kemampuan awal anak, dan dilanjutkan dengan posttest setelah kegiatan berlangsung. Skor dari kedua pengukuran tersebut dipasangkan untuk setiap anak, sehingga masing-masing memiliki dua nilai yang kemudian dianalisis guna melihat adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Konsep Dasar Uji *Paired Sample T-test*

1. *Paired sampel t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample yang berpasangan.
2. Dua sampel yang dimaksud adalah *sample* yang sama namun mempunyai dua data.
3. Uji *paired sample t-test* merupakan bagian dari statistik parametrik. Oleh karena itu, sebagaimana aturan dalam statistik data penelitian haruslah berdistribusi normal.

Analisis Data Pertama Menggunakan Uji T-Test

Tabel 3. *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan	74.5000	20	5.10418	1.14133
	Setelah diberikan perlakuan	88.5000	20	8.12728	1.81731

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diatas menunjukkan bahwa nilai *mean* sesudah diberikan perlakuan sebesar 88.5 dan nilai *mean* sebelum diberikan perlakuan didapatkan nilai rata-rata sebesar 74.5. adapun standar deviasi setelah diberikan perlakuan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 8.1 dan standar deviasi sebelum diberikan perlakuan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 5.1 sedangkan untuk *Std. Error Mean* setelah diberikan perlakuan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 1.8 kemudian sebelum diberikan perlakuan sebesar 1.1. Hal itu berarti demikian bahwa *T-Test Paired Samples Statistics* menunjukkan ada pengaruh yang sangat signifikan kemampuan motorik halus anak-anak sebelum kegiatan *Finger Painting* dan setelah diberikan kegiatan *Finger Painting*.

Tabel 4. *Paired Samples Correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan & Setelah diberikan perlakuan	20	.806	.000

Hasil korelasi atau hubungan antara kedua data diatas menunjukkan bahwa hasil uji korelasi antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan yaitu sebesar 0.806 yang artinya lebih besar dari 0.5. Dengan demikian uji korelasi tidak ada hubungan antara pretest dan posttest.

Tabel 5. Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	-14.00000	5.02625	1.12390	-16.35236	-11.64764	-12.457	19 .000

Dasar Pengambilan Keputusan

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

Pengambilan Keputusan

Diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05, maka dapat kita simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kegiatan *Finger Painting* pada data *pretest* dan *posttest*.

Analisis Data Kedua Menggunakan Uji Efektivitas (N-Gain Score)

Pengukuran uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan metode *N-Gain Score*, yang berfungsi untuk menilai peningkatan kemampuan anak setelah mengikuti kegiatan *Finger Painting* (Rahim, 2021). Penelitian yang dilakukan di TK Muslimat NU 48 Jember, metode ini diterapkan untuk mengevaluasi sejauh mana kegiatan tersebut berkontribusi terhadap perkembangan motorik halus anak-anak. Peneliti melaksanakan *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh data mengenai kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah kegiatan. Skor yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *N-Gain Score* sebagaimana dijelaskan oleh (Rahim, 2021).

Konsep Dasar N-Gain Score

Rumus

$$N-Gain = \frac{(Posttest-Pretest)}{(Ideal\ Score-Pretest)}$$

Keterangan :

Posttest : Skor setelah kegiatan *finger painting*.

Pretest : Skor sebelum kegiatan *finger painting*.

Ideal Score : Skor maksimum yang dapat dicapai pada tes motorik halus.

N-Gain Score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau treatment. Uji *N-Fain Score* dilakukan dengan cara menghitung selisih nilai *posttest* dengan nilai *pretest*.

Tabel 6. Kategori Pembagian *N-Gain Score*

N-gain Score	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 7. Kategori Pembagian Efektivitas Tafsiran *N-Gain Score*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Interprestasi *Output SPSS*

Tabel 8. *N-Gain Score*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Ngain Score</i>	20	.33	1.00	.5833	.27306
<i>Ngain Persen</i>	20	33.33	100.00	58.3333	27.30593
Valid N (<i>listwise</i>)	20				

Berdasarkan hasil perhitungan diatas bahwa *N-Gain Score* menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh adalah mean 0.5 yang artinya kurang dari 0,7 maka *N-Gain* kategori sedang. Sedangkan untuk *N-Gain Persen* atau Efektivitas kegiatan *Finger Painting* diperoleh Mean 58.3333. bisa dilihat kategori tafsiran *N-Gain Score* dalam bentuk nilai itu lebih besar dari 56%, yang artinya efektivitas kegiatan *Finger Painting* masuk kategori cukup efektif atau penggunaan metode kegiatan *Finger Painting* sudah cukup efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Muslimat NU 48 Jember, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Finger Painting* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun, dibuktikan dengan hasil uji *T-test paired sample* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) dan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 74,5 menjadi 88,5 pada *posttest*. Tingkat efektivitas kegiatan ini ditunjukkan dengan nilai dari *N-Gain Score* sebesar 0,58 (kategori sedang) dan *N-Gain Score Persen* 58,33% (kategori cukup aktif), serta didukung korelasi yang kuat ($r = 0,806$) antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini berarti penelitian ini membuktikan bahwa kegiatan *Finger Painting* dapat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk menstimulasi motorik halus anak pada masa *golden age*, seperti koordinasi mata-tangan, fleksibilitas jari, kemampuan

mengikuti polas, dan kreativitas dalam mengkombinasikan warna, sehingga menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengatasi pembelajaran yang monoton dan memberikan stimulasi perkembangan keterampilan motorik halus anak usia dini yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, W., & Mayar, F. (2021). Perkembangan Motorik Halus melalui Metode Finger Painting. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), hal: 9158–9162.
- Ana Novitasari, M. (2025). Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Early Childhood*, 8(1), hal: 1–9. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.828>.
- Gendro, S. S., & Aulya, D. (2022). Buku metode penelitian kualitatif & kuantitatif. *LP2M Ust Jogja*.
- Kamelia, N. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), hal: 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>.
- Kuhlman, B., & Bradley, P. (2019). Advances in protein structure prediction and design. *Nature Reviews Molecular Cell Biology*, 20(11), 681–697.
- Lukman, S. M., & Neviyarni, N. (2021). The Study of Learning Theory in terms of Motor Skills. *Journal of Counseling, Education and Society*, 2(1), hal: 13. <https://doi.org/10.29210/08jces72200>.
- Marlia, D. (2022). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Melukis Dengan Jari (Finger Painting) Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al SAVIRA Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor. *Jurnal Tunas Asjawa (JTA)*, 1(2), hal: 81–96. <https://journal.unusia.ac.id/index.php/Tunas>.
- Nurfauzi, R., & Triwahyuni, H. (2023). Penanaman Nilai Pendidikan pada Anak dalam Perspektif Kemendiknas. *Jaladri: Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 9(1), hal: 40–47.
- 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), hal: 66–77.
- Nurul, Falah, U., Asri Windarsih, C., Khalif Alam, S., Bermain Al-Humairo, K., Garut, K., & Jawa Barat, P. (2023). *Belajar dari rumah : mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menganyam*. 6(6), hal: 2614–6347.
- Pandu Winata, N. S. (2023). Penerapan Finger Painting Dalam Menstimulasi Imajinasi Dan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Bidang Seni. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), hal: 1243–1252. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2220>.
- Rahim, R. (2021). Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik). *Cemerlang Indonesia*, 1(1), hal: 1–216.
- Ratnaningsih, R., & Sudjatmiko, S. (2021). Menakar Nilai Keadilan, Kemanfaatan, Dan Kepastian Hukum Pencegahan Perkawinan Anak. *Journal of Economic and Business Law Review*, 1(1), hal: 50–66.
- Rohmah, F. S., & Tasuah, N. (2024). *Pengembangan Motorik Halus Melalui Finger Painting pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Athfal Amanah Desa Jebengsari*. 6, hal: 261–269.

- Sari, M. M., Sariah, & Heldaanita. (2020). Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Kindergarden: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), hal: 136–145. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/10983>.
- Soleha, W., & Sjamsir, H. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menjahit Pada Anak Kelompok B TK It Al-Munawwarah Long Kali Tahun Pelajaran 2021/2022. *Bedumanagers Journal*, 3(1), hal: 26–32. <https://doi.org/10.30872/bedu.v3i1.1607>.
- Suarmini, N. K., Suyanta, I. W., & Sindu Putra, I. B. K. (2022). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Membuat Alat Permainan Edukatif. *Generasi Emas*, 5(2), hal: 43–55. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(2\).10217](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).10217).
- Sugiyono, S. (2021). *Materi Alat dan Metode Pembelajaran Dalam Sistem Pendidikan Islam di Era Digital*.
- Suyadi, & Ulfah. (2021). *Konsep Dasar PAUD*.
- Widodo, H. (2020). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Alprin, hal: 74–189.