



Pengembangan Pembelajaran Seni Kreatif Anak Usia Dini Melalui *Finger Painting* Berbantuan Canva Di TK Aba Tombiobong

Anisa¹, Miesniati Sholihah², Rohali Bundu³, Fibry Fricillawati Hamindeng⁴, Fajri Yahudala⁵, Rani Julianti Solodi⁶, Robi Modolingo⁷, Adelia Maharani⁸, Moh. Rofiq dg. Majid⁹, Ramadhani Chaniago^{10*}

*^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Luwuk*

*^{7,8,9} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Luwuk*

*¹⁰ Program Studi Agroteknologi Fakultas Pertanian dan Perikanan,
Universitas Muhammadiyah Luwuk*

**Email: idhon86chaniago@gmail.com*

ABSTRAK

Kreativitas dan motorik halus merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan. Keterbatasan media pembelajaran dan Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi salah satu kendala dalam penyediaan aktivitas kreatif di lembaga PAUD. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan stimulasi kreativitas dan motorik halus anak melalui *finger painting* berbantuan Canva sebagai alternatif media pembelajaran sederhana. Kegiatan dilaksanakan di TK ABA Tombiobong, Kabupaten Banggai, pada 3 Agustus 2026 selama empat jam dalam satu kali pertemuan. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Canva dimanfaatkan untuk membuat gambar pohon yang dicetak sebagai media *finger painting*. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak terlibat aktif dalam memilih, mengeksplorasi, dan mengaplikasikan warna menggunakan jari sehingga memperoleh pengalaman seni yang mendukung stimulasi kreativitas dan motorik halus. Guru memberikan tanggapan positif terhadap media yang digunakan sebagai alternatif dalam kondisi keterbatasan APE. Namun, karena kegiatan hanya melibatkan satu anak dalam satu kali pertemuan, hasil belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan kreativitas secara signifikan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa *finger painting* berbantuan Canva berpotensi menjadi alternatif aktivitas pembelajaran kreatif bagi anak usia dini.

Kata Kunci: *Anak usia dini; kreativitas; motorik halus; finger painting; Canva; media pembelajaran.*

ABSTRACT

Creativity and fine motor skills are important aspects of early childhood development that need to be stimulated through active and fun learning. The limitation of learning media and Educational Game Tools (APE) is one of the obstacles in the provision of creative activities in PAUD institutions. This service activity aims to stimulate children's creativity and fine motor skills through Canva-assisted finger painting as an alternative to simple learning media. The activity was held at ABA

Tombiobong Kindergarten, Banggai Regency, on August 3, 2026 for four hours in one meeting. The methods used include observation, interviews, demonstrations, hands-on practice, mentoring, and evaluation. Canva is used to create printed tree images as finger painting media. The results of the activity showed that children were actively involved in choosing, exploring, and applying colors using their fingers so that they obtained an art experience that supports the stimulation of creativity and fine motor skills. Teachers gave positive responses to the media used as an alternative in conditions of APE limitations. However, because the activity only involved one child in one meeting, the results could not be used to conclude a significant increase in creativity. This activity shows that Canva-assisted finger painting has the potential to be an alternative creative learning activity for early childhood.

Keywords: Early childhood; creativity; fine motor; finger painting; Canva; learning media.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang berperan penting dalam memberikan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa golden age. Pada periode ini, perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, seni, serta nilai agama dan moral berlangsung sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas, yaitu kemampuan anak untuk menghasilkan gagasan, menggunakan imajinasi, serta mengekspresikan ide melalui berbagai aktivitas berkarya (Damayanti, 2025; Leba, Natonis, Fanggidae, & Fallo, 2026).

Selain kreativitas, kemampuan motorik halus juga menjadi fondasi penting bagi berbagai aktivitas anak, seperti menggambar, mewarnai, menempel, dan menulis. Motorik halus berkaitan dengan koordinasi gerakan otot-otot kecil pada jari dan tangan yang berkembang melalui latihan berulang dalam aktivitas bermain. Oleh karena itu, pembelajaran PAUD perlu menyediakan pengalaman yang memungkinkan anak bereksplorasi secara langsung agar kreativitas dan motorik halus dapat berkembang secara bersamaan (Khaerunnisa et al., 2026).

Salah satu kegiatan yang dapat memberikan stimulasi terhadap kedua aspek tersebut adalah finger painting. Kegiatan ini memungkinkan anak mengaplikasikan warna menggunakan jari secara langsung sehingga memberikan pengalaman sensorik, melatih koordinasi mata dan tangan, serta mendorong anak mengekspresikan ide secara bebas (Novitasari & Mursid, 2025; Romawati & Destiana, 2026). Interaksi langsung dengan warna dan media juga menjadikan finger painting sebagai aktivitas yang menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Pratiwi, Daryati, & Rosdiana, 2024).

Namun, pelaksanaan pembelajaran kreatif di beberapa lembaga PAUD masih menghadapi keterbatasan media pembelajaran dan Alat Permainan Edukatif (APE). Kondisi tersebut memerlukan alternatif media yang sederhana, murah, dan mudah disiapkan tanpa mengurangi kesempatan anak untuk bereksplorasi. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah Canva sebagai alat bantu bagi pendidik untuk merancang media visual berupa gambar atau pola yang kemudian dicetak sebagai bidang kegiatan seni.

Permasalahan tersebut ditemukan di TK ABA Tombiobong, Dusun Tombiobong, Desa Maleo Jaya, Kecamatan Batui Selatan, Kabupaten Banggai. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari dua peserta didik yang terdaftar, hanya satu anak berusia empat tahun yang mengikuti kegiatan. Selain itu, sekolah memiliki keterbatasan APE sehingga pilihan kegiatan kreatif masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran alternatif yang mudah diterapkan dalam mendukung stimulasi perkembangan anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, dilaksanakan kegiatan pengabdian berupa pendampingan pembelajaran kreatif melalui finger painting berbantuan Canva. Gambar pohon yang dirancang menggunakan Canva dicetak sebagai media kegiatan, kemudian anak diberi kesempatan memilih dan mengaplikasikan warna menggunakan

jari sesuai dengan kemampuan dan imajinasinya. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menjadi alternatif untuk menstimulasi kreativitas dan kemampuan motorik halus anak usia dini pada lembaga PAUD dengan keterbatasan media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak melalui *finger painting* berbantuan Canva, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta menyediakan alternatif media pembelajaran sederhana, ekonomis, dan mudah diterapkan oleh pendidik di TK ABA Tombiobong.

METODE

Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di TK ABA Tombiobong, Kabupaten Banggai, pada 26 Juli - 3 Agustus 2026. Kegiatan diikuti oleh satu orang anak berusia 4 tahun dari dua peserta didik yang terdaftar di sekolah. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama satu kali pertemuan dengan durasi 4 jam. Kegiatan difokuskan pada pendampingan aktivitas *finger painting* menggunakan gambar pohon yang dibuat melalui Canva sebagai media pendukung pembelajaran.

Prosedur Kerja

Pada tahap pelaksanaan kegiatan dimulai dengan observasi di TK ABA Tombiobong untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan ketersediaan APE. Selanjutnya dilakukan persiapan media berupa gambar pohon yang dibuat menggunakan Canva serta alat dan bahan *finger painting*. Kemudian anak diberikan penjelasan dan demonstrasi sebelum melakukan praktik *finger painting* dengan memilih dan mengaplikasikan warna sesuai keinginannya. Kegiatan diakhiri dengan pendampingan dan evaluasi terhadap keterlibatan serta hasil karya anak.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan Pelaksanaan	Kegiatan	Metode	Materi
Observasi	Melaksanakan observasi di TK ABA Tombiobong pada tanggal 27 Juli 2026 untuk mengetahui kondisi pembelajaran, jumlah peserta didik, serta ketersediaan media pembelajaran.	Observasi langsung	Observasi mengenai kondisi pembelajaran, jumlah peserta didik, serta keterbatasan Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia di sekolah dan kebutuhan penggunaan media alternatif untuk menstimulasi kreativitas anak.
Koordinasi	Melaksanakan koordinasi dengan guru TK ABA Tombiobong mengenai rencana kegiatan pendampingan, bentuk aktivitas yang sesuai dengan kondisi anak, serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah	Pertemuan dengan guru	Koordinasi dengan guru mengenai waktu dan pelaksanaan kegiatan Penentuan aktivitas yang sesuai dengan kondisi anak Penyesuaian kegiatan dengan sarana dan prasarana yang tersedia

			Penentuan finger painting sebagai aktivitas seni untuk menstimulasi kreativitas dan motorik halus anak
Pelaksanaan	Melaksanakan kegiatan finger painting kepada anak. Kegiatan diawali dengan menyiapkan alat dan bahan, kemudian anak diperkenalkan dengan gambar pohon yang telah dicetak. Pendamping memberikan penjelasan dan demonstrasi sederhana mengenai cara menggunakan jari untuk mengambil dan mengaplikasikan warna pada gambar. Selanjutnya, anak diberikan kesempatan untuk melakukan finger painting secara langsung dengan tetap mendapatkan pendampingan.	Pertemuan dengan anak dan praktik langsung	Persiapan alat dan bahan kegiatan finger painting
			Pengenalan gambar pohon
			Demonstrasi cara menggunakan jari untuk mengambil dan mengaplikasikan warna
			Praktik finger painting pada gambar pohon
			Penggunaan warna sesuai pilihan dan kreativitas anak
			Pemberian kebebasan kepada anak dalam menghasilkan karya
			Pendampingan dan bantuan apabila anak mengalami kesulitan
			Stimulasi kreativitas dan motorik halus anak melalui kegiatan finger painting

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Kondisi Awal

Kegiatan pengabdian diawali dengan observasi di TK ABA Tombiobong pada 27 Juli 2026. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, jumlah peserta didik, ketersediaan media pembelajaran, serta kebutuhan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa TK ABA Tombiobong memiliki jumlah peserta didik yang sangat terbatas dan ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pilihan aktivitas pembelajaran kreatif yang dapat diberikan kepada anak juga relatif terbatas.



Gambar 1. Observasi Kegiatan di Sekolah TK ABA Tombiobong

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan alternatif kegiatan yang tidak membutuhkan sarana kompleks, mudah dilaksanakan, dan tetap mampu memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Kegiatan seni dipandang sesuai karena memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung sekaligus memberikan ruang untuk bereksplorasi (Annisa & Pamungkas, 2025). Oleh karena itu, *finger painting* dipilih sebagai aktivitas utama karena dapat melibatkan gerakan jari dan tangan, koordinasi mata dan tangan, serta eksplorasi warna dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Hasil Koordinasi dengan Guru

Setelah observasi, dilakukan koordinasi dengan guru TK ABA Tombiobong untuk menentukan bentuk kegiatan, waktu pelaksanaan, media yang digunakan, serta penyesuaian aktivitas dengan kondisi peserta didik dan sarana yang tersedia. Koordinasi juga dilakukan untuk memastikan bahwa kegiatan tidak mengganggu proses pembelajaran rutin dan dapat dilaksanakan secara efektif dengan sumber daya yang tersedia. Hasil koordinasi menunjukkan bahwa kegiatan perlu dibuat sederhana, fleksibel, dan berorientasi pada pengalaman langsung anak. Berdasarkan pertimbangan tersebut, *finger painting* ditetapkan sebagai aktivitas seni yang digunakan dalam kegiatan pendampingan. Media gambar pohon dipilih sebagai bidang kegiatan karena memiliki bentuk yang sederhana dan mudah dikenali oleh anak. Untuk mengatasi keterbatasan media, gambar tersebut dirancang menggunakan Canva, kemudian dicetak dan digunakan sebagai media *finger painting*.



Gambar 2. Koordinasi dengan Pihak Sekolah

Pemanfaatan Canva dalam kegiatan ini bukan sebagai media digital yang digunakan langsung oleh anak, melainkan sebagai teknologi bantu bagi pendamping dalam menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan APE tidak selalu menjadi hambatan utama apabila pendidik mampu memanfaatkan sumber daya dan teknologi sederhana untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Adlin, 2019).

Pelaksanaan Kegiatan *Finger Painting*

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan menyiapkan gambar pohon yang telah dicetak serta bahan warna yang digunakan dalam aktivitas *finger painting*. Anak kemudian diperkenalkan dengan media gambar dan diberikan penjelasan sederhana mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Pendamping memberikan demonstrasi tentang cara mengambil warna menggunakan jari dan mengaplikasikannya pada bidang gambar. Setelah demonstrasi, anak diberikan kesempatan untuk melakukan praktik secara langsung. Anak bebas memilih warna dan menentukan bagian gambar yang ingin diberi warna. Selama proses berlangsung, pendamping memberikan arahan dan bantuan apabila anak mengalami kesulitan, tetapi tidak mengambil alih pekerjaan anak. Pendekatan ini penting agar anak tetap memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, mengambil keputusan, dan menghasilkan karya berdasarkan pilihan serta imajinasinya sendiri.

Hasil pengamatan selama praktik menunjukkan bahwa kegiatan *finger painting* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Anak menunjukkan ketertarikan terhadap warna dan aktivitas menggunakan jari secara langsung. Anak juga terlibat dalam proses memilih warna, mengambil warna, menggerakkan jari, dan mengaplikasikan warna pada gambar. Aktivitas tersebut secara simultan memberikan stimulasi terhadap kreativitas dan motorik halus (Sholihah, Veronika, & Maulina, 2025).

Stimulasi Kreativitas Anak

Kegiatan *finger painting* memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan gagasan melalui pilihan warna dan cara mengaplikasikan warna pada gambar. Kebebasan memilih warna menjadi bagian penting dalam proses pengembangan kreativitas karena anak tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga membuat keputusan berdasarkan preferensinya sendiri. Kreativitas dalam kegiatan ini tidak dinilai berdasarkan kesempurnaan bentuk atau kesesuaian hasil karya dengan contoh yang diberikan. Aspek yang lebih penting adalah keberanian anak untuk mencoba, memilih, mengeksplorasi, dan menyelesaikan aktivitas. Dengan demikian, proses berkarya menjadi pengalaman belajar yang memungkinkan anak mengembangkan imajinasi dan rasa percaya diri.

Penggunaan gambar pohon sebagai media juga memberikan struktur dasar yang membantu anak memulai aktivitas tanpa membatasi kreativitasnya. Anak tetap memiliki ruang untuk menentukan warna dan pola pewarnaan sesuai dengan kemampuannya. Hal tersebut menjadikan kegiatan *finger painting* sebagai aktivitas yang bersifat terbuka (*open-ended activity*) dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini (Rosalinda & Rusdiani, 2023).



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

Stimulasi Motorik Halus

Selain memberikan stimulasi kreativitas, aktivitas *finger painting* juga melibatkan berbagai gerakan sederhana yang mendukung perkembangan motorik halus. Ketika anak mengambil warna menggunakan jari, mengoleskan warna, menggerakkan jari pada bidang gambar, dan mengatur tekanan tangan, terjadi aktivitas koordinasi antara mata dan tangan. Gerakan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih kontrol jari dan tangan secara bertahap. Aktivitas dilakukan dalam bentuk bermain sehingga latihan motorik tidak dirasakan sebagai kegiatan yang bersifat mekanis atau berulang. Dengan demikian, *finger painting* dapat menjadi alternatif aktivitas yang menggabungkan unsur seni, bermain, stimulasi sensorik, dan pengembangan motorik halus (Afiffudin, 2014; Sari, Sariah, & Heldanita, 2020).

Peran Pendampingan dalam Kegiatan

Pendampingan menjadi salah satu komponen penting dalam pelaksanaan kegiatan karena anak usia dini masih membutuhkan contoh, arahan, dan dukungan ketika melakukan aktivitas baru. Pendamping tidak hanya berfungsi sebagai pemberi instruksi, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Pendamping memberikan demonstrasi sebelum praktik, kemudian memberikan bantuan secara proporsional ketika anak mengalami kesulitan. Pola pendampingan tersebut memungkinkan anak tetap melakukan aktivitas secara mandiri. Selain itu, pendamping dapat mengamati respons anak selama kegiatan, termasuk ketertarikan terhadap warna, kemampuan mengikuti instruksi, koordinasi gerakan, serta keberanian dalam menghasilkan karya.

Pembahasan

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa *finger painting* berbantuan media yang dirancang melalui Canva dapat menjadi alternatif pembelajaran kreatif pada kondisi keterbatasan media di TK ABA Tombiobong. Kegiatan ini mengintegrasikan aktivitas seni dengan stimulasi kreativitas dan motorik halus melalui pengalaman langsung.

Kekuatan utama kegiatan terletak pada penggunaan media yang sederhana dan mudah disiapkan, tetapi mampu memberikan ruang eksplorasi yang cukup luas kepada anak. Pemanfaatan Canva juga menunjukkan bahwa teknologi sederhana dapat digunakan oleh pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual tanpa memerlukan perangkat digital yang digunakan langsung oleh anak (Anggraini, Iswahyudi, & Effendi, 2026).



Gambar 3. Hasil Kegiatan

Meskipun demikian, hasil kegiatan perlu dipahami secara proporsional karena jumlah peserta didik yang terlibat sangat terbatas. Oleh karena itu, perubahan yang diamati lebih tepat dipandang sebagai indikasi positif dari keterlibatan dan respons anak selama kegiatan, bukan sebagai bukti generalisasi efektivitas *finger painting* terhadap seluruh anak usia dini. Kegiatan serupa dapat dikembangkan secara berkelanjutan dengan jumlah peserta yang lebih besar, variasi media dan tema gambar, serta instrumen observasi perkembangan yang lebih terstruktur (Agus, Merina, Amirullah, & Masykuroh, 2026).

Pendampingan kegiatan juga memberikan pengalaman praktis kepada guru TK ABA Tombiobong dalam mengenal pemanfaatan Canva sebagai teknologi sederhana untuk merancang media instruksional visual. Guru diperkenalkan pada proses penyusunan gambar atau pola pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tema dan karakteristik anak, kemudian media tersebut dicetak dan digunakan dalam kegiatan *finger painting*. Proses ini memberikan gambaran kepada guru bahwa penyediaan media pembelajaran tidak selalu bergantung pada

ketersediaan APE, tetapi dapat dikembangkan secara mandiri melalui pemanfaatan teknologi digital yang relatif sederhana. Dengan demikian, kegiatan pendampingan tidak hanya berorientasi pada aktivitas anak, tetapi juga memperluas wawasan guru mengenai alternatif pengembangan media pembelajaran visual yang kontekstual dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Pengalaman tersebut menjadi dasar bagi peningkatan kapasitas dan kemandirian guru dalam menyediakan media pembelajaran kreatif pada kegiatan berikutnya. Guru dapat mengadaptasi pola, gambar, warna, dan tema yang dirancang melalui Canva sesuai dengan materi pembelajaran serta karakteristik perkembangan anak. Meskipun kegiatan ini belum merupakan pelatihan Canva secara khusus dan belum mengukur peningkatan kompetensi digital guru secara kuantitatif, keterlibatan guru dalam proses pengenalan dan pemanfaatan media memberikan pengalaman awal yang dapat mendukung kemandirian dalam mengembangkan media instruksional visual secara bertahap. Hal ini memperkuat posisi Canva sebagai teknologi pendukung yang dapat membantu guru mengatasi keterbatasan APE sekaligus memperkaya variasi media pembelajaran di TK ABA Tombiobong.

Dengan demikian, kegiatan pendampingan *finger painting* berbantuan Canva memberikan kontribusi praktis dalam menyediakan alternatif pembelajaran seni yang sederhana, kontekstual, dan menyenangkan. Kegiatan tersebut dapat dikembangkan sebagai salah satu strategi pendidik PAUD untuk memberikan stimulasi terhadap kreativitas dan motorik halus anak, khususnya pada lembaga pendidikan yang menghadapi keterbatasan media pembelajaran dan APE (Haq, Putra, Tjhin, & Sukmono, 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pendampingan kreativitas anak usia dini melalui *finger painting* berbantuan Canva di TK ABA Tombiobong Kabupaten Banggai, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan *finger painting* berbantuan Canva memberikan dampak positif terhadap stimulasi kreativitas dan motorik halus anak, terlihat dari keterlibatan anak dalam memilih dan mengaplikasikan warna pada gambar.
2. Pelaksanaan kegiatan ini memberikan pengalaman dan pemahaman kepada anak dalam berekspresi melalui kegiatan seni serta menjadi alternatif media pembelajaran sederhana di tengah keterbatasan Alat Permainan Edukatif (APE).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Luwuk Banggai, TK ABA Tombiobong, guru pendamping, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan bantuan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlin, A. (2019). Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 3(2), 82–87. <https://doi.org/10.26858/i.v3i2.12961>
- Afiffudin, K. (2014). Pengaruh Kegiatan Seni *Finger Painting* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.*, (58), 1–6. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/10522>
- Agus, V. A., Merina, Amirullah, G., & Masykuroh, K. (2026). Eksplorasi Warna Primer dalam Kegiatan *Finger Painting* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak di Cipayung Jakarta Timur. *ABDI NUSANTARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 138–142.
- Anggraini, A. P., Iswahyudi, D., & Effendi, Y. R. (2026). Pemanfaatan Platform Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital Di Sekolah Menengah Pertama

Katolik Santa Maria 2 Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 244–256.

- Annisa, F., & Pamungkas, J. (2025). Analisis Filosofis Pengekangan Ekspresi dalam Pembelajaran Seni Anak Usia Dini: Studi Kasus Ganda. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1142–1151. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1231>
- Damayanti, I. (2025). Penguatan Imajinasi Anak Melalui Kegiatan Seni di PAUD. *Arunika Widya: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 7–13. <https://doi.org/10.59966/arunikawidya.v1i1.15>
- Haq, B. N., Putra, D. R., Tjhin, S., & Sukmono, R. (2024). Menjelajahi Manfaat Finger Painting dalam Pendampingan Pembelajaran di PAUD Matahari. *Dedikasi PKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 187–197. <https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v5i1.36721>
- Khaerunnisa, Mutiarani, Yunan, P. D., Nuryani, R., Savitri, T., & Alia, A. R. (2026). Program Panggung Ceria: Pengenalan Drama Sederhana Untuk Menumbuhkan Karakter Dan Imajinasi Anak Usia Dini. *Jurnal Abdi Insani*, 13(6), 1097–1103.
- Leba, J. R., Natonis, N., Fanggidae, V., & Fallo, D. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Kreatif untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 7(2 SE-Articles), 581–588. <https://doi.org/10.53299/diksi.v7i2.4895>
- Novitasari, A., & Mursid, M. (2025). Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.828>
- Pratiwi, D., Daryati, W., & Rosdiana, A. (2024). Pengembangan Kreativitas Finger Painting Untuk Merangsang Kognitif, Afektif, Dan Motorik Anak Usia Dini. *Yaa Nuanayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 23–39. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/8817/8a9395f11d86493eacd02ef9b4e8ee89a1ae.pdf>
- Romawati, & Destiana, E. (2026). Implementasi kegiatan finger painting dalam menstimulasi kreativitas seni pada anak usia dini. *UMSIDA Preprints Server*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/ups.12273>
- Rosalinda, V. R., & Rusdiani, N. I. (2023). Application of Finger Painting Activities In Drawing Themes To Stimulate Development (Ponorogo Early Education Center). *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 189–199.
- Sari, M. M., Sariah, & Heldaanita. (2020). Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 137. Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/10983>
- Sholihah, N. A., Veronika, R. M., & Maulina, R. (2025). Pengaruh lukisan jari (finger painting) terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 tahun. *Journal of Midwifery Care*, 5(02), 342–351. <https://doi.org/10.34305/jmc.v5i02.1701>