

Penggunaan Media Mobis untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Dhiah Huwaida Fatin^{1✉}, Chandra Asri Windarsih², Syah Khalif Alam³

¹ Raudhatul Athfal (RA) Jannatu'Adn, Kab. Purwakarta, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

¹ dhiahfatin12@gmail.com, ² chandraasri@ikipsiliwangi.ac.id, ³ khalif@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 13/11/2025; Direvisi: 17/11/2025; Disetujui: 14/12/2025

ABSTRAK

KATA KUNCI

MOBIS;
Kreativitas;
Anak Usia Dini;

Kreativitas setiap anak pasti memiliki keunikan tersendiri, anak dapat berimajinasi, dan memiliki kemampuan untuk menghasilkan berbagai konsep dalam keadaan tertentu pada anak. Oleh karena itu, kreativitas pada anak usia dini sangatlah penting pada anak-anak yang ada di lembaga tersebut. Kurangnya kreativitas pada anak usia dini 4-5 tahun yang belum terlihat kreativitas saat melakukan kegiatan di sekolah. Maka dari itu, perlunya kreativitas pada anak agar dapat berkembang dengan baik. Peneliti memilih media MOBIS untuk meningkatkan kreativitas dengan berbagai bentuk yang ada pada Media MOBIS. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat penggunaan *Motor Skill Block Interlocking System* (MOBIS) sehingga dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun. Metode ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan model Kurt Lewin. Subjek penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah delapan anak usia 4-5 tahun. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan wawancara. Analisis data yaitu menggunakan teknik presentase. Hasil penelitian pada kondisi awal yaitu 26.25%, meningkat pada siklus ke I sebanyak 41% dan di siklus ke II meningkat sebanyak 79.17% dapat dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB) melebihi ketentuan yang sudah ditentukan sebelumnya sekitar 75%. Maka dari itu Media MOBIS dinyatakan berhasil meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di RA Jannatu'Adn.

ABSTRACT

KEYWORDS

MOBIS;
Creativity;
Early Childhood;

Every child possesses unique creativity, enabling them to imagine and generate various ideas in different situations. Therefore, creativity in early childhood is a crucial aspect that needs to be nurtured in educational institutions. However, creativity among children aged 4–5 years at RA Jannatu'Adn had not been optimally developed, as it was not sufficiently evident in their school activities. Consequently, appropriate stimulation is needed to support the development of children's creativity. In this study, Motor Skill Block Interlocking System (MOBIS) media were selected as a learning medium to enhance creativity through the various forms provided by the system. This study aims to examine the use of MOBIS media in improving the creativity of children aged 4–5 years. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kurt Lewin model. The research subjects consisted of eight children aged 4–5 years. Data were collected using observation sheets and interviews, while data analysis was conducted using percentage techniques. The results showed that children's creativity improved from 26.25% in the initial stage to 41% in Cycle I and reached 79.17% in Cycle II, which falls into the category of developing very well (BSB) and exceeds the predetermined success criterion of approximately 75%. Therefore, it can be concluded that MOBIS media were successful in enhancing the creativity of children aged 4–5 years at RA Jannatu'Adn.

PENDAHULUAN

Kreativitas setiap anak pasti memiliki keunikan tersendiri, anak dapat berimajinasi, dan memiliki kemampuan untuk menghasilkan berbagai konsep dalam keadaan tertentu (Kastufi, Hermahayu, & Sulistyanningtyas, 2023). Pada kreativitas memiliki tingkatan

yang bermacam-macam, sehingga diperlukannya untuk di kembangkan. Setiap orang memiliki kreatif yang bermacam-macam sehingga memerlukan stimulasi untuk anak. Menurut Maarang, Khotimah, & Lily (2023) kreativitas yang ada pada anak sangat diperlukan sejak kecil karena kemampuan ini sangat penting dalam ide dan pikiran untuk memecahkan suatu masalah dan menganalisis hal baru. Hal yang sangat penting pada kreativitas yaitu aktualisasi dan talenta khusus yang dimiliki seseorang. Sedangkan pendapat Birch, Parnell, Patsarika, & Šorn (2017) menjelaskan bahwa imajinasi adalah inti dari segala sesuatu yang dilakukan oleh anak. Beberapa pemahaman tentang kreativitas yang fokus pada pembuatan dan pengembangan suatu bentuk pada saat proses pembuatan. Proses kreatif dapat dikaitkan dengan perubahan seperti mengubah bentuk lama menjadi bentuk yang terinspirasi dari imajinasi sekitar yang dituangkan oleh anak menjadi bentuk baru.

Pada Anak yang kreatif paling tidak mempunyai ciri, sebagai berikut: *Originality* mempunyai pemikiran asli, *flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa. Ketika anak berfikir, maka kreativitas pun berreaksi pada diri anak-anak. Anak usia dini memiliki kreativitas yang tinggi, sehingga anak usia dini senang bereksperimen sehingga kreativitas berfikirnya berjalan dengan baik. Pada anak usia dini kreativitas akan muncul ketika anak sedang bermain, dimana anak akan menghasilkan berbagai bentuk karya yang spontan dengan menggunakan media yang disediakan. Jika anak merasa nyaman dan aman serta bebas mengeksplor lingkungannya, anak akan tumbuh serta berkembang kreativitasnya karena itu suasana kelas menyenangkan agar anak dapat meningkatkan kreativitasnya (Fakhriyani, 2016). Hal ini senada dengan menurut Rustam & Windarsih (2021, hlm. 91) kreativitas yaitu bakat yang dimiliki oleh setiap anak sejak dini sehingga memerlukan adanya dorongan sehingga meningkat secara maksimal.

Kreativitas yaitu salah satu bakat alami yang dimiliki oleh anak yang perlu di dorong agar kreativitas tersebut dapat berkembang dengan baik. Untuk mengembangkan kreativitas seorang anak perlu diawali dengan mengembangkan bakat alami anak, yakni melalui serangkaian aktivitas yang kreatif. Menurut Nurtiarasani & Ratnasih (2022) bahwa kreativitas diberikan oleh Tuhan kepada manusia. Manakala manusia mulai menggunakan akal budinya untuk memenuhi berbagai kebutuhan dan Hasrat dalam hidupnya, karena itu akan muncul berbagai ide kreatif. Oleh sebab itu, anak kreatif selalu memikirkan sesuatu yang baru setiap kali mereka mendengar, melihat atau bahkan merasakan sesuatu. Menurut Kastufi, Hermahayu, & Sulistyanyingtyas (2023) mengatakan peran pada pendidik untuk mendukung kreativitas anak pada proses pembelajaran agar menciptakan ruang bermain pada anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk menyalurkan rasa ingin tahunya dan menyediakan lingkungan yang kaya sumber daya bagi anak serta mendukung setiap kegiatannya. Hal ini senada dengan pendapat Eriksson (2021, hlm. 288) bahwa kreativitas bukanlah suatu proses intrapersonal tetapi lebih merupakan fenomena sosial antarpribadi. Mereka berkomunikasi dan berkolaborasi dengan lebih jelas dalam kemampuan saling bermain ini dibandingkan dalam lingkungan yang lebih terencana untuk menyampaikan fakta atau pengetahuan. Transformasi tersebut, terlihat dari negosiasi anak dengan materi, dan kolaborasinya juga merangsang imajinasi dan kreativitas anak

Pada Kreativitas sangat dibutuhkan oleh setiap insan termasuk anak usia dini agar hidup mereka akan jadi berwarna, dinamis serta menyenangkan seperti yang membuat hal unik dan bermanfaat pada diri sendiri dan orang lain itu dikenal sebagai kreativitas. Adapula pendapat dari Hutahaeon (2021) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari data, informasi atau elemen yang sudah ada. Contohnya semua pengetahuan dan pengalaman yang dikumpulkan selama hidupnya disekolah, keluarga,

dan masyarakat dilingkungannya. Namun melihat situasi saat ini fenomena yang terjadi dimasyarakat anak usia dini hanya diajarkan dan dituntut untuk dapat membaca, menulis, dan berhitung. Maka dari itu, masyarakat dan orang tua lupa bahwa pada dasarnya anak usia dini di masa emas atau dapat di sebut *golden age* ini perlu pemenuhan stimulus khususnya pada kreativitas anak. Hal ini senada dengan pendapat Alam & Lestari (2019, hlm. 276) perkembangan anak terstimulus sejak dini. Kemampuan anak untuk belajar diperkenalkan mulai dari usia dua tahun sampai enam tahun dengan memperkenalkan berbagai macam simbol untuk memperkenalkan lingkungannya.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan pada lembaga tersebut kurangnya kreativitas pada anak disebabkan oleh tuntutan orang tua yang mengharuskan anaknya untuk dapat membaca, menulis, dan berhitung pada usia muda dan mengabaikan aspek lain pertumbuhan lain terutama pada kreativitas anak. Oleh karena itu, anak-anak yang ada di lembaga tersebut tidak sedikit anak usia 4-5 tahun sudah pandai dalam membaca, menulis, dan berhitung namun kurang dalam berkreativitas terutama pada penyaluran imajinasinya. Sebagai Orang tua menuntut untuk pihak lembaga atau pendidik yang bersangkutan untuk memberikan kegiatan di rumah. Hal ini dapat menjadi faktor kurangnya kreativitas pada anak, maka fasilitas yang ada di RA Jannatu'Adn salah satunya yaitu MOBIS sehingga MOBIS ini bisa digunakan dan dimanfaatkan dengan baik karena pembelajaran secara langsung menggunakan media sesuai minat untuk pertumbuhan anak tersebut agar dapat meningkatkan kreativitas dan menyalurkan imajinasi. dasarnya guru juga kurang memanfaatkan fasilitas MOBIS tersebut padahal media MOBIS ini tidak semua lembaga mempunyai media tersebut karena harganya yang relatif mahal. Dan juga belum semua pendidik mempunyai sertifikat penggunaan MOBIS (Mawar, 2019).

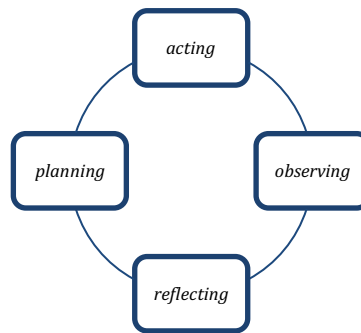
Oleh sebab itu, anak sebaiknya diarahkan serta diajarkan bagaimana mencurahkan imajinasinya kepada sebuah karya untuk menstimulus kreativitas anak tersebut. Kreativitas pada anak sangat penting dan pada dasarnya anak usia dini itu proses pembelajarannya belajar seraya bermain, jadi pendidik juga perlu menstimulus semua aspek perkembangan pada anak dan khususnya menstimulus kreativitas anak. Pendidik perlu memfasilitasi kegiatan belajar bermain anak pada saat proses pembelajaran. Banyak diantara para pendidik hanya mengandalkan lembar kerja anak saja pada proses pembelajaran berlangsung, pendidik juga perlu memasukkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek tumbuh kembang pada anak terutama pada kreativitas anak. kreativitas anak pada saat proses pembelajaran mengacu pada pendidik yang harus juga menyiapkan media pendukung seperti *Motor Skill Block Interlocking System* (MOBIS) yang dapat menstimulus berbagai aspek seperti: motorik halus, kognitif serta juga dapat menstimulus kreativitas anak. MOBIS sebagai penyeimbang antara perkembangan teknologi (media *touch screen*) dengan proses perkembangan anak khususnya melatih motorik halus, kognitif, konsentrasi, dan kreativitas anak, serta mendukung anak untuk menjadi lebih cerdas, kreatif, inovatif, imajinatif dan percaya diri (Latifah, 2019). Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media MOBIS dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

METODOLOGI

Metode penelitian ini menggunakan penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) suatu penelitian terhadap kegiatan yang dibuat untuk memunculkan dalam sebuah kelas pada kegiatan pembelajaran. Menurut pendapat Edythiana (2021) Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian secara langsung menerapkannya didalam kelas.

Penelitian Tindakan kelas ini harus sesuai dengan yang terjadi pada proses pembelajaran berlangsung tidak dikurangi dan tidak dilebihkan. Oleh karena itu, dengan

diadakannya penelitian Tindakan kelas ini bermaksud untuk meningkatkan pada proses pembelajaran (Arikunto 2021). Penelitian ini berfokus pada peningkatan kreativitas anak menggunakan media MOBIS pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang dilakuka paling sedikit dua siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), pngamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).



Gambar 1 Desain PTK Kurt Lewin

Desain yang diterapkan oleh Kurt Lewin pada gambar 1 memiliki tahapan yang harus dipersiapkan untuk melakukan penelitian yakni: perencanaan, pada perencanaan ini peneliti membuat perencanaan kegiatan dan menstimulus yang diberikan kepada anak dengan meningkatkan kreativitas anak menggunakan media MOBIS seperti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyediakan media pembelajaran, membuat instrumen agar memudahkan pada penilaian kegiatan anak. Adapun siklus dari penelitian ini, yaitu: Pertama yaitu Tindakan, anak dapat dilihat dari tindakan hasil observasi di lapangan saat sebelum melakukan penerapan siklus agar dapat memudahkan saat pembelajaran berlangsung. Kedua yaitu Pengamatan, dilakukan setelah adanya pertemuan kali dalam satu siklus. Maka akan terlihat titik dimana yang harus dikembangkan baik pada indikator pencapaian maupun dalam susunan perencanaannya. Ketiga yaitu refleksi, saat penelitian sudah selesai maka dapat dilihat hasil dan melakukan refleksi untuk mencapai tujuan serta indikator kecapaian yang diinginkan.

Subjek pada penelitian ini ada delapan anak usia 4-5 tahun. Peneliti memilih penelitian yang berada di kelompok A, karena perkembangan kreativitas pada anak Kelompok A yang ada dilembaga RA Jannatu'Adn masih kurang terstimulus karena hanya mengacu pada calistung. Pada usia 4-5 tahun sebaiknya lebih dikembangkan pada kelima aspek perkembangan terutama pada kreativitas anak. Pada penelitian yang dilaksanakan kepada lima anak perempuan dan tiga anak laki-laki yang berusia 4-5 tahun dikelompok A RA Jannatu'Adn. Penelitian ini menggunakan dua siklus, menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi yang manggunakan dua komponen indikator penilaian seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Indikator Pencapaian anak

No	Indikator Pencapaian
1	Menyatukan satu bentuk dengan bentuk lain menggunakan Media MOBIS
2	Membuat bentuk yang sudah ada menjadi bentuk baru
3	Membuat sebuah bentuk dengan menggabungkan kompoen menjadi bentuk kokret

Pada komponen indikator, peneliti memberikan skor 1 hingga skor 100 dengan melihat acuan pada tingkat kemampuan yang dimiliki oleh anak. dari kompoen indikator keterangan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2 Indikator Penilaian

No	Kategori	Skor
1	Belum Tercapai	1-50
2	Tercapai	51-100

Maka dari itu teknik pengumpulan data yang akan dipergunakan adalah kuantitatif yang didapatkan dari lembar observasi. Data yang diberikan adalah mengenai kondisi awal, siklus I dan siklus II, pada penggunaan media MOBIS yakni menyatukan satu bentuk dengan bentuk yang lain yang ada pada media MOBIS, membuat bentuk yang sudah ada menjadi bentuk bentuk baru, serta membuat sebuah bentuk dengan menggabungkan komponen menjadi bentuk konkret yang akan diambil dengan menggunakan lembar pengamatan dan observasi anak. Pada penelitian ini dilakukan delapan kali pertemuan. Menurut pendapat Alam & Lestari (2020, hlm. 276) teknik penelitian berperan penting pada saat pengumpulan data. Terutama di lapangan dengan cara observasi. Data kuantitatif didapat melalui hasil pengamatan (mulai dari awal hingga penutupan). Hal ini senada dengan menurut pendapat Rohman & Nafiqoh (2023, hlm. 135) mengatakan kuantitatif adalah proses menyusun penelitian yaitu pengamatan (observasi), dan catatan lapangan, dengan cara mengorganisasikan data ke sintesis, menyusun ke dalam pola dengan mengolah data dengan cara dihitung.

Pada saat melakukan olah data peneliti melakukan penyempurnaan data yang di dapat, peneliti serta memberi gambaran mengenai hasil penelitian yang didapat. Oleh karena itu, yang dituangkan menggunakan tabel, dengan maksud untuk mempermudah dalam membaca hasil data. Data yang dihasilkan menggunakan teknik presentase. Pada tahap ini peneliti menghitung hasil skor yang didapatkan, lalu skor dihitung menggunakan rumus presentase. seperti yang dipaparkan oleh Masruroh (2019) Kriteria pada keberhasilan dalam Tindakan penelitian ini sudah ditetapkan yakni 75%.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 2 Rumus persentase

Dapat dilihat dari gambar 2 rumus presentase diatas, analisis data pada penelitian ini akan dapat dihitung dengan mudah. Untuk proses analisis maka dilakukan kategorisasi, kategori tersebut memiliki dua kategori (tercapai dan belum tercapai). Analisis data menurut pendapat Muhson (2006, hlm. 1) Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Analisis menurut pendapat Oktamarina (2021, hlm. 40) analisis data kuantitatif digunakan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dari prasiklus, siklus kesatu dan siklus kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil dari penelitian, anak-anak sangat menunjukkan keberhasilan dari siklus I dan siklus II guru saat di observasi Anak-anak dapat membentuk MOBIS dengan baik. Dalam memenuhi tingkat indikator keberhasilannya akan memperbaiki kekurangan pada siklus II, peneliti merencanakan tindakan pada siklus II. Kemudian untuk tindakan yang direncanakan dan akan digunakan pada siklus II yaitu mempersiapkan sumber belajar, mengulang bersama-sama dengan menggunakan media MOBIS selama 2 kali siklus I dan Siklus II.

Pada penelitian terdapat lembar observasi, lembar observasi yang digunakan pada saat pengamatan melihat kondisi awal anak siklus ke I dan siklus ke II. Penelitian ini dikatakan berhasil jika skor mencapai dari 76% lebih. Pada presentase dan sudah melebihi jumlah yang ditentukan yang sudah ditargetkan oleh peneliti maka penggunaan media MOBIS dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kreativitas pada anak. Oleh karena itu, pada semester I ini anak belum dapat mengembangkan kreativitasnya pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media MOBIS ini dilaksanakan dua kali setiap minggunya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian yang dilaksanakan kepada lima anak perempuan dan tiga anak laki-laki yang berusia 4-5 tahun dikelompok A RA Jannatu'Adn. Penelitian ini menggunakan dua siklus, menggunakan

Peneliti mula-mula mengamati kondisi awal. Dalam kegiatan saat Menggunakan media MOBIS ini disukai. Namun mereka belum mengetahui bagaimana cara penggunaan media MOBIS. Sebelum dilakukan penelitian, maka terlebih dahulu peneliti memperhatikan situasi anak-anak sebelum memulai penelitian.

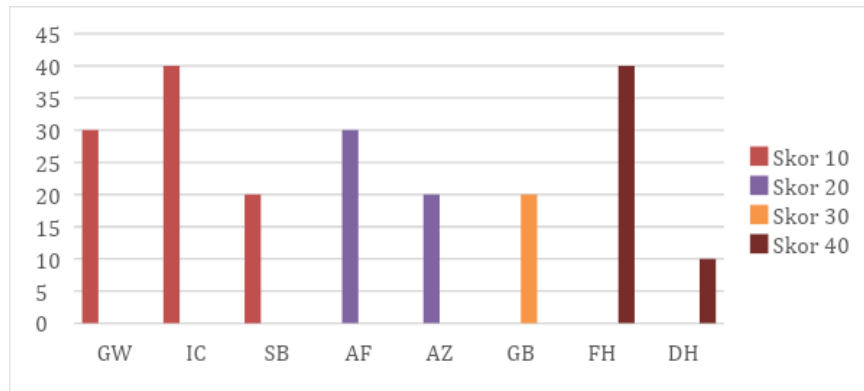
Prasiklus atau Kondisi Awal

Pra Siklus atau kondisi awal, dapat dilihat pada Tabel 4 penelitian kondisi awal yaitu hasil masih kurang dari 75%.

Tabel 4 Penilaian Kondisi Awal

No	Nama Anak	Skor	Kategori
1	GW	30	Belum Tercapai
2	IC	40	Belum Tercapai
3	SB	20	Belum Tercapai
4	AF	30	Belum Tercapai
5	AZ	20	Belum Tercapai
6	GB	20	Belum Tercapai
7	FH	40	Belum Tercapai
8	DH	10	Belum Tercapai
Total Nilai Anak			210
Jumlah Presentase			26.25%

Kondisi awal dapat dilihat dari grafik 1 di bawah ini :



Grafik 1 Kondisi Awal

Dari hasil pengamatan yang tertera pada grafik 1 kondisi awal, jadi dapat dilihat dari presentase dan grafik pada setiap anak, pada delapan orang belum maksimal keberhasilan 75% dari yang sudah ditentukan. Hasil yang diperoleh dari kondisi awal yaitu 26.25% jadi dapat disebutkan bahwa penggunaan media MOBIS masih belum ideal.

Siklus I

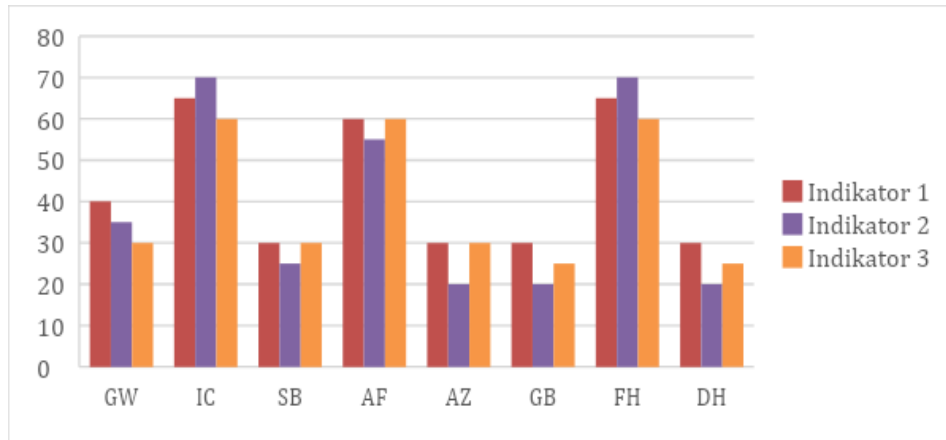
Pertemuan ke-1

Oleh karena itu, perlu adanya Tindakan lanjut untuk dilakukan oleh peneliti pada siklus selanjutnya pada pertemuan ke-1.

Tabel 5 Penilaian Siklus I Pertemuan ke-1

No	Nama anak	Indikator			Total Nilai	Kategori
		Menyatukan satu bentuk dengan bentuk lain	Membuat bentuk yang sudah ada menjadi bentuk baru	Membuat sebuah bentuk dengan menggabungkan komponen menjadi bentuk konkret		
1	GW	40	35	30	105	Belum Tercapai
2	IC	40	30	30	100	Belum Tercapai
3	SB	30	25	30	85	Belum Tercapai
4	AF	60	40	30	130	Tercapai
5	AZ	30	20	30	80	Belum Tercapai
6	GB	30	20	25	75	Belum Tercapai
7	FH	30	30	30	90	Belum Tercapai
8	DH	30	20	25	75	Belum Tercapai
		Total Capaian Nilai Anak			740	
		Total Maksimal Capaian			2400	
		Presentase Keberhasian			31%	

Hasil siklus pertama pada pertemuan ke-1 dapat dilihat dari grafik di bawah ini :



Grafik 2 Penilaian Siklus I Pertemuan 1

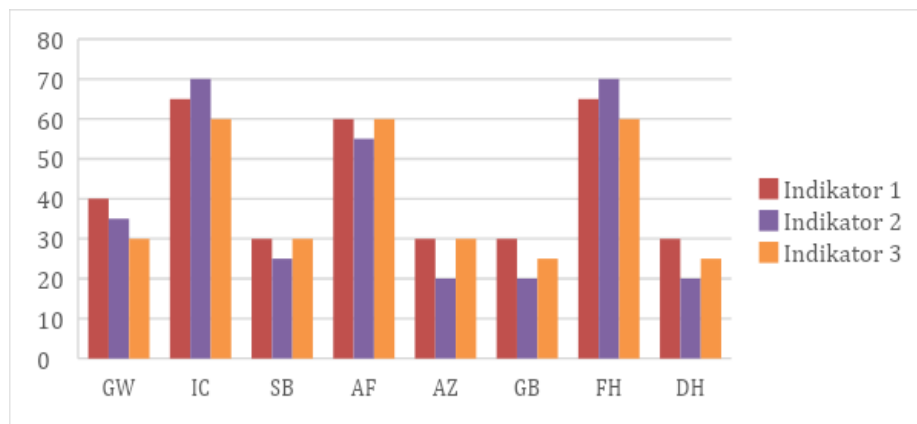
Pada penilaian siklus I pada pertemuan ke-1 dapat dilihat seperti tabel 5 dan grafik 2 di atas, dapat disimpulkan dari delapan anak, tiga anak sudah tercapai, sedangkan lima anak belum tercapai. Oleh Karena itu, presentase keberhasilan yang diperoleh pada siklus ke I ini yakni 31%.

Pertemuan ke-2

Tabel 6 Penilaian Siklus I Pertemuan ke-2

No	Nama anak	Indikator			Total Nilai	Kategori
		Menyatukan satu bentuk dengan bentuk lain	Membuat bentuk yang sudah ada menjadi bentuk baru	Membuat sebuah bentuk dengan menggabungkan komponen menjadi bentuk konkret		
1	GW	40	35	30	105	Belum Tercapai
2	IC	65	70	60	195	Tercapai
3	SB	30	25	30	85	Belum Tercapai
4	AF	60	55	60	175	Tercapai
5	AZ	30	20	30	80	Belum Tercapai
6	GB	30	20	25	75	Belum Tercapai
7	FH	65	70	60	195	Tercapai
8	DH	30	20	25	75	Belum Tercapai
		Total Capaian Nilai Anak			985	
		Total Maksimal Capaian			2400	
		Presentase Keberhasian			41%	

Hasil siklus pertama pada pertemuan ke-2 dapat dilihat dari grafik di bawah ini :



Grafik 3 Penilaian Siklus I Pertemuan ke-2

Pada penilaian siklus I pada pertemuan ke-2 dapat dilihat seperti tabel 6 dan grafik 3 di atas, dapat disimpulkan dari delapan anak, tiga anak sudah tercapai, sedangkan lima anak belum tercapai. Oleh Karena itu, presentase keberhasilan yang diperoleh pada siklus ke I ini yakni 41%.

Siklus ke II

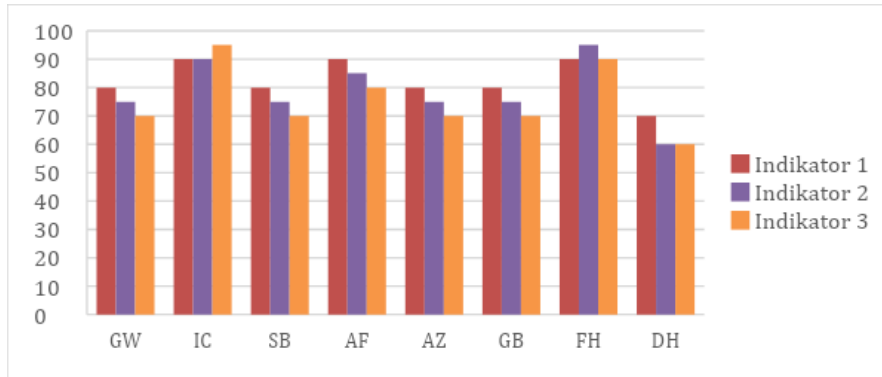
Pertemuan ke-1

Siklus ke II pada pertemuan ke-1 oleh karena itu, belum mencapai tingkat pencapaian yang sudah ditetapkan 75%, maka perlu penelitian tindak lanjut pada siklus II.

Tabel 7 Penilaian Siklus II Pertemuan ke-1

No	Nama anak	Indikator			Total Nilai	Kategori
		Menyatukan satu bentuk dengan bentuk lain	Membuat bentuk yang sudah ada menjadi bentuk baru	Membuat sebuah bentuk dengan menggabungkan komponen menjadi bentuk konkret		
1	GW	60	60	60	180	Belum Tercapai
2	IC	90	90	95	275	Tercapai
3	SB	70	60	55	185	Belum Tercapai
4	AF	90	90	80	260	Tercapai
5	AZ	70	65	60	195	Belum Tercapai
6	GB	70	65	60	195	Belum Tercapai
7	FH	90	95	90	275	Tercapai
8	DH	70	60	60	190	Belum Tercapai
Tota Capaian Nilai Anak					1755	
Total Maksimal Capaian					2400	
Presentase Keberhasilan					73,2%	

Hasil siklus kedua pada pertemuan ke-1 dapat dilihat dari grafik di bawah ini :



Grafik 4 Penilaian Siklus II Pertemuan ke-1

Pada penilaian siklus II pada pertemuan ke-1 dapat dilihat seperti tabel 7 dan grafik 4 di atas, dapat disimpulkan dari delapan anak, tiga anak sudah tercapai, sedangkan lima anak belum tercapai. Oleh Karena itu, presentase keberhasilan yang diperoleh pada siklus ke II ini yakni 73,1%.

Pertemuan ke 2

Tabel 8 Penilaian Siklus II Pertemuan ke-2

No	Nama anak	Indikator			Total Nilai	Kategori
		Menyatukan satu bentuk dengan bentuk lain	Membuat bentuk yang sudah ada menjadi bentuk baru	Membuat sebuah bentuk dengan menggabungkan komponen menjadi bentuk konkret		
1	GW	80	75	70	225	Tercapai
2	IC	90	90	95	275	Tercapai
3	SB	80	75	70	225	Tercapai
4	AF	90	90	80	260	Tercapai
5	AZ	80	75	70	225	Tercapai
6	GB	80	75	70	225	Tercapai
7	FH	90	95	90	275	Tercapai
8	DH	70	60	60	190	Belum Tercapai
Tota Capaian Nilai Anak					1900	
Total Maksimal Capaian					2400	
Presentase Keberhasilan					79.17%	

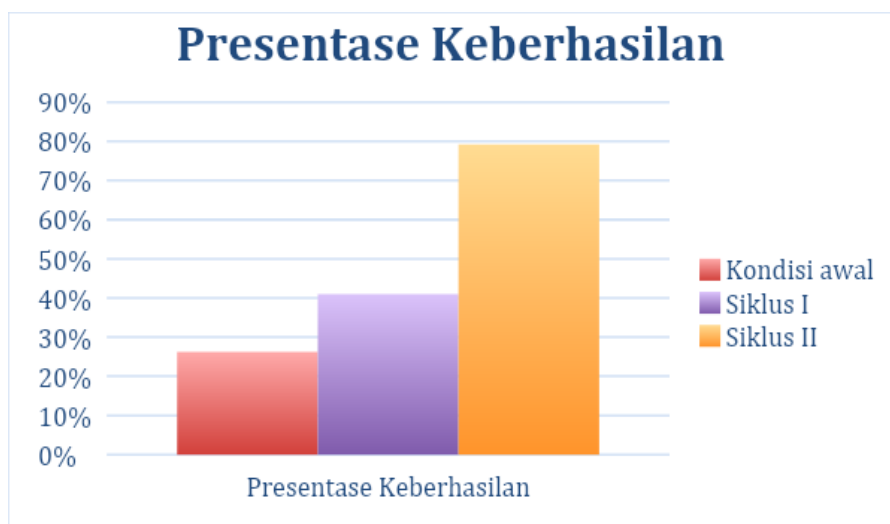
Hasil siklus kedua pada pertemuan ke-2 dapat dilihat dari grafik di bawah ini :



Grafik 5 Penilaian Siklus II Pertemuan ke-2

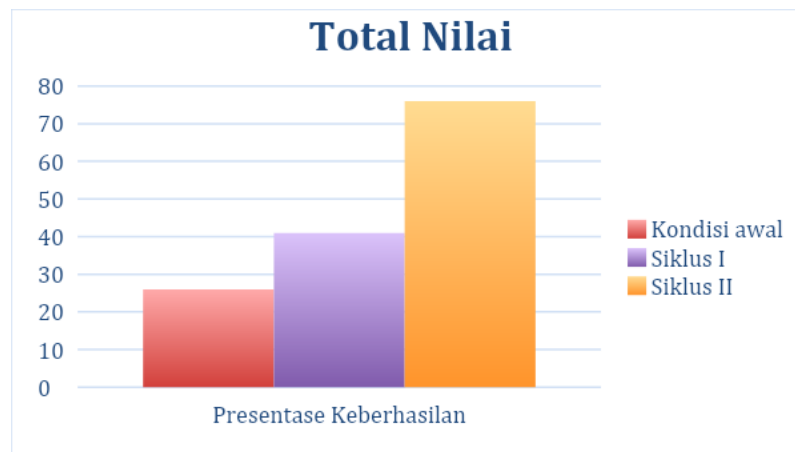
Berdasarkan tabel 8 dan grafik 5 di atas dapat disimpulkan siklus I dan siklus II mendapat peningkatan pada jumlah presentase sebelumnya dengan jumlah 79,17%. Pada hasil Siklus ke II menunjukkan hasil yang meningkat, sedangkan pada siklus I tujuh anak belum dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Namun pada siklus ke II ini masih ada satu orang anak yang masih belum dapat mengikuti sehingga belum tercapai sesuai harapan. Oleh sebab itu peneliti mengkoordinasikan dengan pendidik tersebut untuk terus menstimulus satu anak yang belum dapat tercapai tersebut.

Maka hasil penelitian siklus II dapat disimpulkan bahwa media MOBIS dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun terutama pada indikator menyatukan satu bentuk dengan bentuk lain, membuat bentuk yang sudah ada menjadi bentuk baru dan membuat sebuah bentuk dengan menggabungkan komponen menjadi bentuk konkret. Maka dapat dilihat dari setiap presentase keberhasilan pada kondisi awal 26,25% dan pada siklus I 41% meingkat di siklus ke II menjadi 79,17%. sebagai acuan dapat disebut berhasil karena sudah melebihi dari target awal yang sudah ditetapkan pada presentase keberhasilan 75%. Maka dari itu peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian dengan menggunakan media MOBIS untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun dinyatakan berhasil.



Grafik 4 Presentase Keberhasilan

Dapat dilihat sesuai dengan hasil grafik 4, Kondisi awal mendapat sebanyak 26,25%, Siklus I sebanyak 41%, Siklus II sebanyak 79,17%. Maka berdasarkan dari hasil presentase keberhasilan anak dari siklus 2 ini karena sudah melebihi target pencapaian yang sudah ditentukan diawal dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dinyatakan berhasil.



Grafik 5 Total Nilai

Dapat dilihat dari hasil grafik 5 yaitu kondisi awal mendapat sebanyak 26%, Siklus I sebanyak 41%, Siklus II sebanyak 76%. maka berdasarkan dari hasil presentase keberhasilan anak dari siklus 2 ini karena sudah melebihi target pencapaian yang sudah ditentukan diawal dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dinyatakan berhasil.

Pembahasan

Maka hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa media MOBIS dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di lembaga RA Jannatu'Adn. Penggunaan media MOBIS yang sudah dilaksanakan telah meningkatkan kreativitas anak. Dapat dilihat dari penilaian kondisi awal yang masih berada pada presentase 26.25% meningkat di siklus I pertemuan ke 1 yaitu 31%, sedangkan siklus I pada pertemuan ke 2 yang mencakup presentase sebesar 41% serta lebih meningkat pada siklus II pada pertemuan ke 1 yaitu 73,2%, sedangkan pada siklus II pertemuan ke 2 yaitu hingga 79.17%. menunjukkan kreativitas juga memiliki fungsi untuk mengembangkan semua potensi dalam mengekspresikan perasaan untuk mengemukakan suatu hal baru yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Maka peneliti melaksanakan media MOBIS serta mengevaluasi yang sudah dilakukan anak untuk dapat melihat tingkat keberhasilan anak tersebut. Pada usia dini ini menjadi fase yang tepat untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Hal ini senada dengan pendapat Alam, Wulansuci, & Rohmalina (2019, hlm. 262) evaluasi dilaksanakan dengan melihat tingkat keberhasilan kegiatan dimulai dari awal kegiatan, proses kegiatan hingga capaian kegiatan. Oleh karena itu, kreativitas Menurut Ananda, Parwoto, & Ilyas (2023) kreativitas kegiatan imajinasi yang menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat dalam perkembangan anak. Perkembangan anak menurut pendapat Bergstrom (2021) mengatakan bahwa anak-anak diberi kesempatan untuk menghasilkan ide dan strategi secara individu, hal ini akan menjadikan rangsangan kreativitas mereka.

Untuk menguatkan pada hasil penelitian tersebut, maka dari penelitian yang serupa juga berpendapat hasil penelitian menggunakan media MOBIS dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Media mobis dapat meningkatkan kreativitas dengan baik, Ada pula pada penelitian yang di lakukan di RA Al-Mufassir Gandasoja, Maka berdasarkan

hasil yang dilaksanakan pada penelitian tersebut kemampuan kreativitas anak yang menggunakan media MOBIS dapat meningkatkan kreativitas pada anak (Kurnia, Muftie, & Rahayu, 2022). Pada hasil penelitian menggunakan media MOBIS dapat meningkatkan kreativitas pada anak menunjukkan presentase keberhasilan anak pada siklus ke II menunjukkan total nilai anak 1900, nilai rata-rata kelas 76 serta presentase keberhasilan 79.17%. Maka berdasarkan hasil presentase keberhasilan anak dari siklus 2 ini sudah melebihi target pencapaian yang sudah ditentukan diawal. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dinyatakan berhasil. Pada penelitian ini selain meningkatkan kreativitas juga melatih motorik halus dan melatih kemandirian.

Namun pada dasarnya tidak hanya membantu menstimulus kreativitasnya saja MOBIS ini juga dapat meningkatkan kreativitas pada anak yang lainnya. Terbukti dari penelitian yang terdahulu yang sudah menerapkan media MOBIS untuk proses pembelajaran pada anak. Oleh karena itu, anak akan dikatakan kreatif bila mana mampu menghasilkan hal baru yang unik. Faktor yang akan menjadi pendukung pada kreativitas anak adanya rangsangan media konstruktif seperti Media MOBIS sebagai penghubung untuk membantu meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun. Namun juga masih ada anak yang belum mampu mengekspresikan kreativitasnya yang menyebabkan kreativitas anak tersebut rendah (Nurnawati, Syarifah, Windarsih, & Santana, 2020). Faktor anak memiliki imajinasi yang kurang juga cenderung lebih pendiam dan sering menyendiri. Oleh karena itu lewat media MOBIS anak dapat mengekspresikan imajinasinya membuat karya yang dibuatnya sendiri. Hal ini senada dengan pendapat menurut Susianti (2022) mengatakan bahwa permainan MOBIS dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini pada kelompok B di RA AL-Islamiah dengan berhasilnya anak membuat suatu bentuk dari MOBIS dengan 10-30 kepingan.

Berdasarkan hasil dari wawancara pada hari senin, 16 Januari 2024 dengan anak-anak sangat menunjukkan keberhasilan dari siklus I dan siklus II guru saat di wawancarai mengatakan bahwa: "Anak menunjukkan kreativitas nya saat menggunakan media MOBIS". Dalam hal ini penggunaan media MOBIS untuk meningkatkan kreativitas Anak usia 4-5 tahun berhasil. Menurut Laelasari, Windarsih, & Alam (2022) menjelaskan bahwa kreativitas adalah aspek yang paling terpenting dalam perkembangan pada anak, agar daya cipta berkembang sangat baik.. Oleh sebab itu, sangat baik bagi anak sehingga mereka dapat berkembang dengan baik dari usia dini. Maka dari itu, anak memerlukan motivasi saat proses pembelajaran berlangsung itu akan menumbuhkan keleluasaan dalam mengekspresikan kreativitasnya seperti memfasilitasi anak dengan menggunakan media MOBIS.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini media MOBIS dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di lembaga RA Jannatu'Adn. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan meneliti kondisi awal, pada siklus ke I dan siklus ke II dapat disimpulkan bahwa berhasil pada penggunaan media *Motor Skill Block Interlocking System* (MOBIS) untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di lembaga RA Jannatu'Adn dilihat dari penilaian kondisi awal yang masih berada pada presentase 26.25% meningkat di siklus I pertemuan ke 1 yaitu 31%, sedangkan siklus I pada pertemuan ke 2 yang mencangkup presentase sebesar 41% serta lebih meningkat pada siklus II pada pertemuan ke 1 yaitu 73,2%, sedangkan pada siklus II pertemuan ke 2 yaitu hingga 79.17%. peningkatan kreativitas pada setelah penggunaan media MOBIS tersebut sangat terlihat jelas. Namun dapat dilihat dari siklus ke II dapat dilihat di atas target yang sudah di tetapkan pada 75% atau dapat dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Karena itu dapat diartikan bahwa penelitian dengan menggunakan media MOBIS dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

REFERENSI

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa inggris melalui flash card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 274-279. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>
- Alam, S. K., Wulansuci, G., & Rohmalina, R. (2019). Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui Penyuluhan Program Parenting. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 260-265. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i3.21945>
- Ananda, N., Parwoto, P., & Ilyas, S. N. (2023). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Jurnal Buah Hati*, 10(2), 76-92. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i2.2276>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Birch, J., Parnell, R., Patsarika, M., & Šorn, M. (2017). Creativity, play and transgression: children transforming spatial design. *CoDesign*, 13(4), 245-260. <https://doi.org/10.1080/15710882.2016.1169300>
- Edythiana, A. D. (2021). *Penerapan metode Brainstorming (Sumbang Saran) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih: Penelitian tindakan kelas di kelas IV A MI Muhammadiyah Kecamatan Rancaekek Bandung* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung). digilib.uinsgd.ac.id
- Eriksson, B. S. (2021). Glitter, flashlights, and building pillows—about physical prerequisites for creativity. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29(2), 278-292. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1895271>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Hutahaean, W. (2021). *Filsafat dan Teori Kepemimpinan*. Ahlimedia Book.
- Kastufi, B. E., Hermahayu, H., & Sulistyanyngtyas, R. E. (2023). Keyakinan Guru Tentang Kreativitas Anak Usia Dini. *Bosowa Journal of Education*, 4(1), 184-189. <https://doi.org/10.35965/bje.v4i1.3783>
- Kurnia, A., Muftie, Z., & Rahayu, R. (2022, May). Implikasi Penggunaan Media Mobis (Motor Skills Block Interlocking System) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak. In *Gunung Djati Conference Series*. <https://doi.org/10.15575/gdcs.v13i>
- Laelasari, E., Windarsih, C. A., & Alam, S. K. (2022). Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Melalui Me-Dia Loose Parts Dalam Pembelajaran Daring. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 122-130. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.9504>
- Latifah, U. (2019). Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Media Motor Skills Block Interlocking System. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(2), 54-64. [10.15575/japra.v2i2.9729](https://doi.org/10.15575/japra.v2i2.9729)
- Maarang, M., Khotimah, N., & Lily, N. M. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309-320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Masruroh. (2019). Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Balok Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Ppt Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya. (*Media of Teaching Oriented and Children*). 3(2), 55-64.

- [https://www.bing.com/ck/a?!&&p=f052c80af9e41373JmltdHM9MTcxNTkwNDAwMCZpZ3VpZD0yZTI1OGRiZC02ZjdmLTUxMTEtMDUwMS05ZGNmNmUyO TYwMzcmaW5zaWQ9NTE5Mg&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=2e258dbd-6f7f-6111-0501-9dcf6e296037&psq=Masruroh.+\(2019\).+Peningkatan+Perkembangan+Kognitif+Melalui+Permainan+Balok+Geometri+Pada+Anak+Usia+3-4+Tahun+Di+Ppt+Mawar+01+Ar-Rachman+Surabaya.+\(Media+of+Teaching+Oriented+and+Children\).+3\(2\)%2c+55-64.&u=a1aHR0cHM6Ly9jb3JlLmFjLnVrL2Rvd25sb2FkL3BkZi8yNzAxNjE0MjYucGRm&ntb=1](https://www.bing.com/ck/a?!&&p=f052c80af9e41373JmltdHM9MTcxNTkwNDAwMCZpZ3VpZD0yZTI1OGRiZC02ZjdmLTUxMTEtMDUwMS05ZGNmNmUyO TYwMzcmaW5zaWQ9NTE5Mg&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=2e258dbd-6f7f-6111-0501-9dcf6e296037&psq=Masruroh.+(2019).+Peningkatan+Perkembangan+Kognitif+Melalui+Permainan+Balok+Geometri+Pada+Anak+Usia+3-4+Tahun+Di+Ppt+Mawar+01+Ar-Rachman+Surabaya.+(Media+of+Teaching+Oriented+and+Children).+3(2)%2c+55-64.&u=a1aHR0cHM6Ly9jb3JlLmFjLnVrL2Rvd25sb2FkL3BkZi8yNzAxNjE0MjYucGRm&ntb=1)
- Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*, 183-196. [https://www.bing.com/ck/a?!&&p=074f2660c7a45450JmltdHM9MTcxNTkwNDAwMCZpZ3VpZD0yZTI1OGRiZC02ZjdmLTUxMTEtMDUwMS05ZGNmNmUyO TYwMzcmaW5zaWQ9NTE5MA&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=2e258dbd-6f7f-6111-0501-9dcf6e296037&psq=Muhson%2c+A.+\(2006\).+Teknik+analisis+kuantitatif.+Unive rsitas+Negeri+Yogyakarta.+Yogyakarta%2c+183-196.&u=a1aHR0cHM6Ly9zdGFmZm5ldy51bnkuYWMuaWQvdXBsb2FkLzEzZmJlZmJgXOC9sYWlubGFpbi9BbGkrTXVoc29uKygyMDA2KStBbmFsaXNpcytdW FudGI0YXRpZi5wZGY&ntb=1](https://www.bing.com/ck/a?!&&p=074f2660c7a45450JmltdHM9MTcxNTkwNDAwMCZpZ3VpZD0yZTI1OGRiZC02ZjdmLTUxMTEtMDUwMS05ZGNmNmUyO TYwMzcmaW5zaWQ9NTE5MA&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=2e258dbd-6f7f-6111-0501-9dcf6e296037&psq=Muhson%2c+A.+(2006).+Teknik+analisis+kuantitatif.+Unive rsitas+Negeri+Yogyakarta.+Yogyakarta%2c+183-196.&u=a1aHR0cHM6Ly9zdGFmZm5ldy51bnkuYWMuaWQvdXBsb2FkLzEzZmJlZmJgXOC9sYWlubGFpbi9BbGkrTXVoc29uKygyMDA2KStBbmFsaXNpcytdW FudGI0YXRpZi5wZGY&ntb=1)
- Nurnawati, I. K. K., Syarifah, A., Windarsih, C. A., & Santana, F. D. T. (2020). Penggunaan Permainan Konstruktif Media Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pada Anak Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 119-125. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i2.p%25p>
- Nurtiarasani, Y., & Ratnasih, T. (2022). HUBUNGAN ANTARA KEGIATAN MENYUSUN MOTOR SKILLS BLOK INTERLOCKING SYTEM (MOBIS) DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI. *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 3(2), 38-44. <https://doi.org/10.35897/juraliansipiaud.v3i2.835>
- Oktamarina, L. (2021). Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Sejak Usia Dini Melalui Kegiatan Green School di PAUD Uswatunn Hasanah Palembang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 37-44. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1.37-44>
- Rohman, D. F., & Nafiqoh, H. (2023). PERAN ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER MANDIRI ANAK USIA DALAM PEMBELAJARAN DARING. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(2), 133-138. <https://doi.org/10.22460/ceria.v6i2.15514>
- Rustam, D. S., & Windarsih, C. A. (2021). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Bermain Sambil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 86-94. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i1.p%25p>
- Susianti, E. (2022). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS). [Penggunaan Alat Permainan Edukatif \(APE\) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus - IAIN Kudus Repository.](https://doi.org/10.22460/ceria.v6i2.15514)