

Motor Skills Block Interlocking System (MoBIS) sebagai Media Permainan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Fatima Miftahul Rachma¹, Wikanengsih², Syah Khalif Alam³

¹ Raudhatul Athfal (RA) Thoriqur Rahmah, Kabupaten Bandung, Indonesia

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

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

¹ rachmafatima02@gmail.com, ² wikanengsih@ikipsiliwangi.ac.id, ³ khalif@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 10/01/2025; Direvisi: 14/01/2025; Disetujui: 31/01/2025

ABSTRAK

Pada abad ke-21 kemampuan yang harus dikuasai yaitu mampu menciptakan hal-hal baru, berpikir kritis, dan memiliki kecakapan dalam berkomunikasi. Sepaham dengan teori Bloom yang menyatakan bahwa menciptakan hal yang baru merupakan kemampuan kreativitas yang menjadi poin paling penting. Kreativitas tidak akan berkembang jika tidak distimulus dengan baik. Oleh karena itu kemampuan kreativitas perlu di stimulus sejak awal pada pendidikan anak usia dini, sebagai pendidik sudah seharusnya memberikan media permainan yang menarik. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas yaitu permainan *Motor Skill Block Interlocking System* (MoBIS). Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan permainan MoBIS untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini anak usia 5-6 Tahun di RA Thoriqur Rahmah. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan observasi lapangan. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian diterapkannya media permainan MoBIS ini menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan kreativitas anak menunjukkan mampu berani menggabungkan komponen-komponen MoBIS dengan baik tanpa bantuan, mampu membuat bentuk yang berbeda, dan mampu menciptakan karya sesuai kemauan anak sehingga anak mampu menciptakan sebuah bentuk baru, menarik dan unik.

ABSTRACT

In the 21st century, the skills that must be mastered are creating new things, thinking critically, and having communication skills. This is in line with Bloom's theory, which states that creating new things is a creative ability that is the most important point. Creativity will not develop if it is not stimulated properly. Therefore, the ability to be creative needs to be stimulated from the beginning in early childhood education, as educators should provide interesting game media. One game that can improve creativity is the *Motor Skill Block Interlocking System* (MoBIS) game. The purpose of this study was to describe the use of the Mo-BIS game to improve the creativity of children aged 5-6 years. The method in this study used qualitative description. The subjects of this study were children aged 5-6 years at RA Thoriqur Rahmah. The data collection techniques used were interviews and field observations. The data analysis used was data reduction, data display, and concluding. Based on the results of the study, the application of Mo-BIS game media shows an increase in children's creativity abilities, showing that they can dare to combine MoBIS components well without assistance, can make different shapes, and can create works according to the child's wishes so that children can create a new, interesting, and unique shape.

KEYWORDS

Creativity;
Media of
MoBIS

PENDAHULUAN

Hardiyanti (2020) menyebutkan bahwa kreativitas, berpikir kritis, komunikasi (kecakapan dalam berbicara) dan berkolaborasi merupakan keterampilan yang harus dimiliki untuk menghadapi dunia pendidikan di abad ke-21. Sepaham dengan pendapat itu, Fakhriyani (2016) menambahkan bahwa kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan diterima dari luar individu. Kemampuan kreatif anak merupakan

hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, yang akan menghasilkan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan pengetahuan yang sudah diproses seseorang selama hidupnya. Pendapat yang lain menurut Danur & Mayar (2020) yang menyebutkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan manusia untuk menjadi kreatif, yang terkait dengan pencapaian luar biasa dalam mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi ide baru, menghasilkan solusi brilian untuk masalah yang belum pernah terpikirkan oleh orang lain, dan melihat secara luas.

Oleh karena itu kreativitas penting diberikan pada awal masa sekolah anak. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan layanan pendidikan yang diciptakan dengan tujuan untuk menumbuhkembangkan anak. Banyak temuan yang menjelaskan bagaimana semua potensi anak berkembang dengan cepat selama tahun-tahun awal, yang dianggap sebagai masa keemasan perkembangan. Didukung oleh penjelasan Danur & Mayar (2020, hlm. 2) bahwa konsep dan fakta ini didukung oleh informasi yang diberikan oleh ahli saraf, penelitian ini mengklaim bahwa otak bayi memiliki 100 hingga 200 miliar neuron, atau sel saraf, yang mampu terhubung dengan sel lainnya, sejak lahir. Sekitar 50% kecerdasan manusia sudah ada saat anak berusia 4 tahun, 80% ada saat anak berusia 8 tahun, dan 100% ada sejak anak berusia 8 hingga 18 tahun.

Dengan begitu, kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini harus memuat kegiatan yang dapat menstimulus kreativitasnya dengan melalui beraneka ragam kegiatan yang memerhatikan kebutuhan anak dan tidak bersifat memaksa. Sejalan dengan pernyataan tersebut Permata (2023) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru, orisinal dan bernilai, oleh karena itu menstimulus kreativitas anak usia dini perlu disesuaikan kegiatannya dengan tahapan perkembangan anak, yakni dengan belajar seraya bermain. Bagi anak usia dini bermain merupakan satu komponen penting bagi kehidupan seorang anak, kegiatan bermain memberikan pengalaman belajar yang sangat bermanfaat bagi anak-anak dan memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak secara keseluruhan, termasuk pengaruh bagi perkembangan anak, mendorong imajinasi, merangsang kreativitas anak, bahasa anak, energi emosional yang terpendam, penyaluran untuk kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, perkembangan kognitif, afektif, motorik, standar moral anak pertumbuhan anak dalam hal keterampilan fisik, emosional, sosial, kognitif, kecakapan dalam berbicara, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan (Pratiwi, 2017 ; Zarkasih Putro, 2016)

Dengan begitu menumbuh kembangkan potensi kecerdasan dan kreativitas merupakan salah satu tujuan pendidikan. Semua pendidikan pun sudah mengetahui bahwa peran pendidikan yaitu memberikan kesempatan, memberi ruang memberikan fasilitasi untuk menstimulus perkembangan dan mencerdaskan peserta didik, namun pada kenyataannya dalam implementasi nya pada proses pembelajaran guru masih belum memberikan media yang dapat meningkatkan semua aspek kecerdasan. Sesungguhnya terdapat kegiatan-kegiatan yang dapat membantu untuk meningkatkan kreativitas anak seperti kegiatan bernyanyi, menari, bermain peran dan bercerita. Namun kegiatan yang lebih menarik bagi anak untuk meningkatkan kreativitas masih jarang dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat penelitian yang menyatakan bahwa peneliti menemukan media permainan anak yang dapat menstimulus banyak aspek perkembangan termasuk kreativitas anak. Yaitu media permainan *Motor Skill Block Interlocking System* atau dikenal dengan MoBIS. Media *motor skill block interlocking system* ini merupakan sebuah permainan edukasi bongkar pasang yang diciptakan sebagai penghubung antara perkembangan teknologi media layar sentuh dengan proses perkembangan anak khususnya untuk melatih motorik halus anak, namun bukan hanya perkembangan motorik halus saja yang berkembang, ternyata media permainan ini dapat mengembangkan

keaktivitas anak, melatih konsentrasi anak, membantu anak menjadi lebih cerdas, imajinatif, inovatif dan percaya diri. Jika kegiatan bermain menggunakan media permainan ini dilakukan dengan baik, maka anak tersebut dapat optimal untuk menggerakkan otot-otot tangannya (Latifah, 2020; Nurtiarasani et al., 2022, hlm. 39). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Ramdhan (2021, hlm. 7-8) penelitian deskriptif merupakan penelitian dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian. Tujuannya untuk memberikan deskripsi, penjelasan, juga validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti. Sejalan dengan itu penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2022) adalah penelitian untuk menjelaskan suatu fenomena yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti. Penelitian kualitatif bertujuan mengungkap kebenaran dalam meneliti suatu fenomena dengan prosedur ilmiah dan pendekatan sistem kualitatif.

Subjek penelitian ini yaitu murid-murid Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah dari kelompok B dan guru-guru dari kelompok tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu 1) Observasi, melihat PRRH atau rencana pelaksanaan pembelajaran harian dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran dengan permainan MoBIS. 2) Wawancara, kepada satu guru kelas B. Selama melakukan observasi pada proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti selama enam kali pertemuan dengan pengembangan instrumen keterangan capaian perkembangan anak.

Selama melakukan observasi melihat bagaimana kegiatan pembelajaran dengan media MoBIS untuk meningkatkan kreativitas anak dengan keterangan capaian perkembangan anak sebagai berikut :

Tabel 1 Indikator Penilaian dan Keterangan

No	Indikator Penilaian	Keterangan	Keterangan
1	BB	Belum Berkembang	Ketika anak masih harus di bantu
2	MB	Mulai Berkembang	Ketika anak masih harus di- ingatkan
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	Ketika anak membuat sendiri dan sesuai
4	BSB	Berkembang Sangat Baik	Ketika anak membuat sendiri dan dapat membantu temannya

Dari tabel diatas dilihat indikator penilaian anak dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS).

Tabel 2 Capaian Indikator

No	Capaian Indikator
1	Anak dapat menggabungkan komponen-komponen <i>Motor Skill Block Interlocking System</i> (MoBIS)
2	Anak dapat membuat karya tanpa bantuan
3	Anak dapat menceritakan karya yang dibuatnya

Penelitian ini menggunakan analisis data karena penelitian ini memusatkan pada masalah-masalah yang ada pada saat sekarang dengan menggunakan 1) Reduksi data, merangkum catatan dilapangan, hasil dokumentasi, yang akan disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan dari penelitian. 2) Display data, menjabarkan dan menyimpulkan hasil dari penelitian yang berbentuk kode-kode tertentu. Dan 3) Kesimpulan, hasil dari penelitian yang sebenarnya.

Media MoBIS ini terbagi menjadi dua macam, yaitu MoBIS Hanso dan MoBIS Basic. Dalam satu box media permainan MoBIS Hanso terdiri dari beberapa komponen, yaitu H kuning kecil tiga buah, H hijau kecil empat buah, tonggak kotak panjang satu buah, tonggak kotak pendek satu buah dan roda satu buah, sedangkan dalam box Media permainan MoBIS Basic terdiri dari beberapa komponen, yaitu H biru besar dua buah, H kuning kecil 20 buah, H hijau kecil 20 buah, tonggak kotak panjang dua buah, tonggak bulat panjang dua buah, tonggak kotak pendek empat buah, tonggak bulat pendek empat buah, dan roda empat buah. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan MoBIS Basic untuk diterapkan pada anak.



Gambar 1 MoBIS Basic

Kelebihan dari media permainan MoBIS ini yaitu menjadi alat permainan yang unik serta menarik bagi anak, ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media permainan ini akan tercipta suasana kelas yang menyenangkan, meningkatkan kemampuan kemampuan motorik halus anak, melatih konsentrasi anak. Media permainan ini sudah di buat khusus untuk anak-anak namun tidak menutup kemungkinan bagi orang yang sudah dewasa pun dapat memainkannya untuk melatih daya ingatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Subjek penelitian berjumlah 9 anak, 4 anak laki-laki dan 5 anak perempuan dengan rentan usia 5-6 tahun. Berdasarkan bukti dari lapangan penerapan media permainan MoBIS untuk meningkatkan kreativitas anak di Raudhatul Athfal Thoriquir Rahmah, berikut adalah data hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di Raudhatul Athfal Thoriquir Rahmah. hasil yang didapatkan dari penelitian yang sudah dilakukan yaitu penggunaan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) pada kegiatan pembelajaran sudah sejalan dengan rencana pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru dan kegiatan tersebut sudah berada dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Guru pun sudah menyediakan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) kedalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penerapan media permainan MoBIS ini dilakukan pada proses pembelajaran dengan membebaskan anak untuk menggabungkan komponen-komponen MoBIS sesuai dengan

keaktivitas anak sehingga anak dapat membuat karya yang terbarukan, unik dan menarik. Ketika media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) ini diterapkan kepada anak, terlihat bahwa anak-anak sangat antusias, sangat senang memainkan komponen-komponen MoBIS. Anak terlihat sangat fokus untuk menyusun komponen-komponen MoBIS menjadi satu bentuk jadi, ternyata anak-anak mampu menghasilkan satu bentuk dari komponen-komponen MoBIS menjadi satu bentuk yang unik dan memukau. Mengapa demikian karena media permainan MoBIS ini memiliki 54 komponen dan berwarna yang tentu saja bagi anak usia dini media permainan ini sangat menarik untuk di mainkan. Kegiatan dengan media MoBIS ini bertujuan untuk melatih kefokuskan, motorik halus, tanggung jawab, dan memunculkan imajinasi anak supaya anak dapat menyalurkan kreativitasnya dan mampu menciptakan suatu karya tanpa bantuan orang lain atau guru. Media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) ini pun dapat menstimulus banyak perkembangan anak, dan dari permainan ini pula anak dapat mengenal bentuk, permukaan kasar-halus dan warna.



Gambar 2 Anak sedang Bermain Permainan MoBIS

Dari hasil wawancara bersama salah satu guru kelompok B pada tanggal 13 April 2023 yaitu media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) ini merupakan kegiatan yang dinantikan anak-anak, dan dapat meningkatkan banyak sekali perkembangan anak, seperti kreativitas, motorik halus, sosial emosionalnya, bahasa dan seni. Dalam proses pembelajaran di Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah menggunakan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) dilakukan satu kali dalam seminggu, permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) ini dilakukan.

Dari tabel 2 dapat dilihat capaian penilaian anak dalam meningkatkan kreativitas anak. Adapun hasil penelitian yang dilakukan di Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah, capaian penilaian anak terhadap indikator peningkatan kreativitas bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

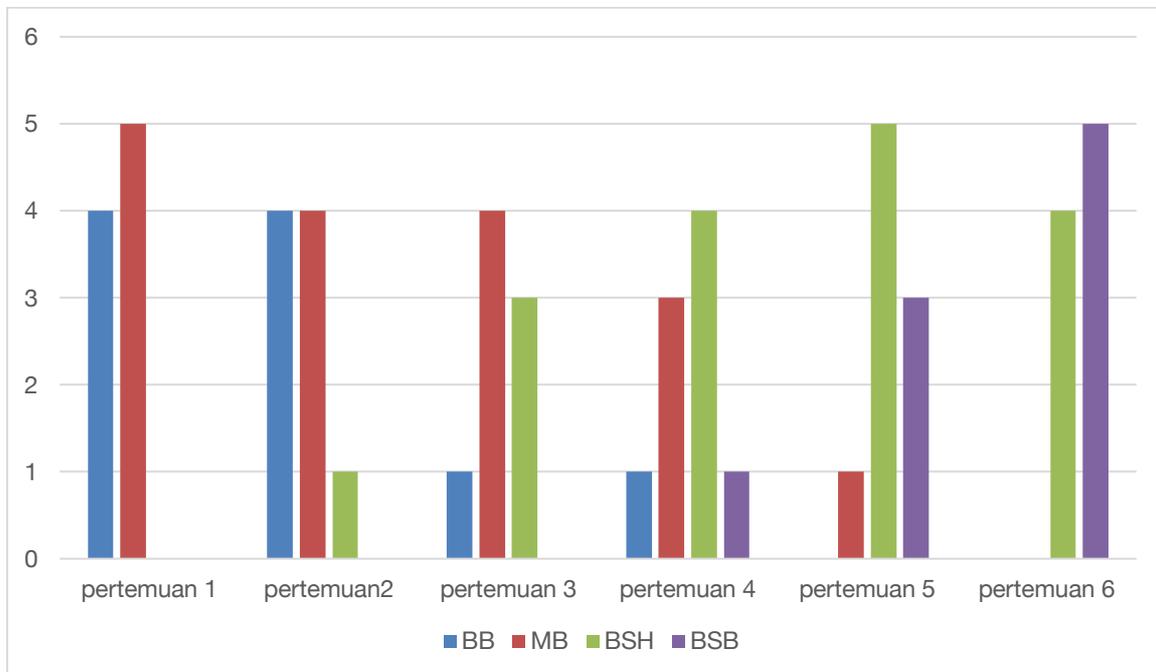
Tabel 3 Hasil Akhir Penilaian Kemampuan Kreativitas Pada Anak

No	Nama Anak	Indikator Penilaian			Keterangan
		1	2	3	
1	AI	BSH	BSH	MB	BSH
2	GN	BSB	BSB	BSH	BSB
3	AQ	BSB	BSB	MB	BSB
4	AJ	BSB	BSB	BSH	BSB
5	AR	BSB	BSH	BSH	BSB

6	AZ	BSH	BSH	BSH	BSH
7	AM	BSB	BSB	BSH	BSH
8	DR	BSH	BSB	BSB	BSB
9	PI	BSH	BSH	BSH	BSH

Dari hasil penggunaan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) selama enam pertemuan yang dilakukan dimulai dari tanggal 9 Maret 2023 hingga 13 April 2023 terlihat pada tabel dan penjelasan diatas menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak dapat meningkat setelah dilaksanakan pada proses pembelajaran menggunakan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) untuk meningkatkan kreativitas anak Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah. Dari tabel 3 menunjukkan terdapat empat anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan lima anak berkembang sangat baik (BSB). Untuk penilaian kreativitas anak dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Tabel 4 Hasil Penilaian Kemampuan Kreativitas Anak dari pertemuan Pertama sampai Pertemuan Keenam



Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil peningkatan pada kemampuan kreativitas anak selama 6 pertemuan, menjelaskan bahwa pada pertemuan pertama terdapat empat anak belum berkembang (BB), lima anak berkembang sesuai harapan (BSH), nol anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan nol anak berkembang sangat baik (BSB). Pada pertemuan kedua terdapat empat anak belum berkembang (BB), empat anak mulai berkembang (MB), satu anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan nol anak berkembang sangat baik (BSB). Pertemuan ketiga terdapat satu anak belum berkembang (BB), empat anak mulai berkembang (MB), tiga anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan nol anak berkembang sangat baik (BSB). Pertemuan keempat terdapat satu anak belum berkembang (BB), tiga anak mulai berkembang (MB), empat anak berkembang sesuai harapan (BSH), satu anak berkembang sangat baik (BSB), pada pertemuan kelima terdapat 0 anak belum berkembang (BB), satu anak mulai berkembang (MB), lima anak

berkembang sesuai harapan (BSH), dan tiga anak berkembang sangat baik (BSB). Pada pertemuan keenam nol anak belum berkembang (BB), nol anak mulai berkembang (MB), empat anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan lima anak berkembang sangat baik (BSB). Jadi dari hasil penialain yang terdapat pada grafik diatas menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak meningkat setelah dilaksanakan penggunaan media permainan MoBIS untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Penggunaan media permainan MoBIS yang diterapkan dalam proses pembelajaran anak terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah terlaksana dengan baik, guru sudah mempersiapkan RPPH dan media yang digunakan serta mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Dari hasil penelitian maka dapat di paparkan sebagai berikut, pada pertemuan 1 dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah menunjukkan bahwa kreativitas anak-anak masih banyak yang belum berkembang dengan baik. Oleh karena itu, peneliti berupaya kembali pada pertemuan kedua masih menggunakan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah. Dari hasil penilaian pada pertemuan ke 2, dapat disimpulkan bahwa terdapat anak-anak yang mulai beradaptasi dengan media ini, sehingga terdapat peningkatan pada indikator penilaian “Anak dapat menggabungkan komponen-komponen MoBIS”. Namun peneliti tidak berhenti sampai pada pertemuan ini saja, peneliti mencoba kembali kemampuan kreativitas anak-anak Raudhatul Athfal dengan menggunakan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) pada pertemuan selanjutnya. Setelah diterapkan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) pada pertemuan ke-3, ternyata masih terdapat anak yang masih belum berkembang pada indikator capaian “Anak dapat menggabungkan komponen-komponen MoBIS”, oleh karena itu peneliti berupaya kembali pada pertemuan selanjutnya dengan mendemonstrasikan secara khusus pada anak tersebut dengan bagaimana cara menggabungkan komponen-komponen *motor skill block interlocking system* (MoBIS) dengan baik. Setelah apa yang sudah diupayakan oleh peneliti pada pertemuan ke-3, ternyata pada pertemuan ke-4, anak-anak berkembang dengan baik, banyak anak sudah berkembang sesuai harapan. Namun peneliti menguji kembali dan ternyata pada pertemuan ke-5 anak-anak sudah banyak yang berkembang dengan baik, dan memastikan pada pertemuan ke-6, ternyata terdapat lima anak sudah berkembang sangat baik, hanya ada empat anak yang berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan tabel 4 tentang hasil penilaian kemampuan kreativitas anak selama enam pertemuan menunjukkan bahwa permainan MoBIS ini memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan kreativitas dan berpikir kritis anak. Dikatakan dalam penelitian (Putro, 2016, hlm. 22) bahwa kemampuan kreativitas memiliki tiga komponen utama, yaitu kelancaran, keluwesan dan orisinalitas. Kelancaran yang dimaksudkan yaitu ide yang banyak selalu bermunculan. Keluwesan yang dimaksudkan yaitu kemampuan untuk menganalisis suatu masalah dari berbagai arah. Orisinalitas yang dimaksudkan yaitu pikiran-pikirannya berbeda dengan ide kebanyakan orang.

Ketiga komponen untuk mengoptimalkan kemampuan kreativitas terdapat pada permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS), dimana anak-anak Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah terlihat dapat menyalurkan ide-ide mereka untuk membuat sebuah bentuk, atau meniru bentuk yang sudah dicontohkan oleh guru, anak dapat menyelesaikan satu bentuk dengan mandiri serta teliti, kemahiran untuk mengoordinasikan gerakan antara tubuh, dan mata secara cermat dan kemampuan untuk melakukan gerak secara wajar dan fleksibel, dan anak pun mampu menghasilkan satu bentuk yang berbeda dari te-

manya dengan menambahkan beberapa komponen MoBIS, hal tersebut merupakan sebuah peningkatan berpikir kreatif. Karena menurut Putro (2016, hlm. 22) berpikir kreatif merupakan sebuah proses mental yang dilakukan manusia untuk menghasilkan sebuah bentuk/ gagasan yang bersifat imajinatif. Menghasilkan sebuah bentuk yang bersifat imajinatif sesuai dengan hasil penelitian di Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah, salah satunya anak dapat membentuk sebuah bentuk yang baru dan dapat menyelesaikan tahapan-tahapan pembuatan MoBIS menjadi bentuk yang utuh. Adapun cara menstimulusnya adalah dengan cara sering memainkan media permainan MoBIS ini supaya anak dapat berpikir kreatif bagaimana cara menyatukan dan menyelesaikan komponen-komponen MoBIS menjadi bentuk yang utuh.

Sesuai dengan hasil penelitian Tartila (2017) menyatakan bahwa media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) dapat dilakukan dalam proses pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Hal ini dibuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kreativitas anak kelompok B di Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah yang berpusat pada 3 indikator pencapaian peningkatan kreativitas anak. Ketiga indikator capaian kemampuan kreativitas anak sudah tercapai, dimulai dari anak dapat menggabungkan komponen-komponen MoBIS, anak dapat membuat karya tanpa bantuan, dan anak dapat menceritakan karya yang dibuatnya. Dengan ketiga indikator capaian ini sudah tercapai terlihat bahwa permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) mampu mengembangkan kreativitas anak. Menurut penelitian Istiqomah (2020) pun Kegiatan ini bisa diterapkan dalam semua tema pembelajaran anak usia dini. Peneliti melihat dan menganalisis dari data yang sudah ada, maka dapat di simpulkan bahwa penerapan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) sudah memuat beberapa bentuk yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Banyak peneliti yang menyatakan bahwa kemampuan kreativitas merupakan bekal yang penting untuk menghadapi masa yang selalu maju, dan kegiatan-kegiatan bermain yang bertujuan untuk menstimulus kreativitas pun yang harus diterapkan pada awal pendidikan anak usia dini. Seperti yang diketahui bahwasannya anak-anak sedang dalam masa senang bermain. Permainan MoBIS ini cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak, permainan ini pun cocok untuk dijadikan media peningkatan kemampuan kreativitas anak karena tidak hanya meningkatkan kemampuan kreativitas dan motorik halus saja, namun permainan ini dapat mengembangkan keterampilan diri dan kecerdasan anak. Menurut Latifah (2020) media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) ini memiliki banyak manfaat bagi anak yaitu, anak-anak akan belajar mengenai konsep matematika melalui keseimbangan yang diperlukan dalam menciptakan satu bentuk yang utuh, berfungsi juga untuk meningkatkan kreativitasnya. Dengan mengetahui manfaat dari permainan MoBIS ini diharapkan pendidik atau orang tua dapat memanfaatkan kegiatan ini untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan anak, yaitu fisik, motorik, sosial emosi, kepribadian, kognitif, kepribadian dan ketajaman penginderaan. Oleh karena itu banyak peneliti yang mengemukakan bahwa meningkatkan kemampuan kreativitas sudah seharusnya digali sejak awal untuk bekal di zaman yang selalu berkembang, selanjutnya kemampuan kreativitas juga perlu distimulus dengan media yang edukatif, menarik, dan dapat menstimulus banyak perkembangan anak. Namun banyak yang beranggapan kreativitas itu hanya dapat distimulus dengan menggambar, padahal dengan menggunakan media langsung seperti media *motor skill block interlocking system* (MoBIS) ini pun bisa meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka disimpulkan penerapan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) pada proses pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Thoriqur Rahmah. Dengan adanya penerapan media permainan *motor skill block interlocking system* (MoBIS) ini kreativitas anak dapat meningkat hal ini ditunjukkan dengan adanya sikap anak dapat mencetuskan banyak gagasan atau ide baru, anak dapat menyelesaikan masalah, dan berani dalam menyusun komponen-komponen *motor skill block interlocking system* (MoBIS) dengan baik. Dan dari permainan ini pula dapat melatih kesabaran, kemandirian dan tanggung jawab. Dan guru pun sudah mempersiapkan dengan baik agar perkembangan kreativitas anak dapat meningkat.

REFERENSI

- Danur, D. T., & Mayar, F. (2020). Mengembangkan potensi kreativitas seni pada anak usia dini melalui kegiatan menyusun daun. *Ensiklopedia of Journal*, 2(2). 1-6. <https://doi.org/10.33559/eoj.v2i2.387>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200. [10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200](https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200)
- Hardiyanti, W. D. (2020). Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 134-139. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31664>
- Istiqomah, I., & Nafiqoh, H. (2020). Penerapan permainan mobis terhadap “perkembangan motorik halus anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(4), 290-296. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i4.p%25p>
- Latifah, U. (2019). Kemampuan motorik halus anak melalui media motor skills block interlocking system. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(2), 54-64. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i2.9729>
- 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>
- Permata, R. A., Rafida, T., & Sitorus, A. S. (2023). Pengaruh pembeajaran STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathimaturridha Medan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 170-182. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.170-182>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: jurnal Manajemen pendidikan islam*, 5(2), 106-117. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19-27. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Rahmawati, P., Nurwuni, N., & Sumitra, A. (2020). Pengembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 102-109. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i2.p%25p>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.