

PENGARUH SETTING RUANG BERMAIN TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI

(Studi kasus: *Islamic Fullday Childcare and Preschool Ahsanu Amala Di Yogyakarta*)

Zulfitriah Masiming *

Abstract

This research aimed to identify if setting of playing room especially in Daycare Center studied can improve creativity of early age child. Method research used is Experimental Quasy while research design using Treatment by Subjects Design. Data is collected using test instrument while explanation of result used observation method through behaviour mapping technique Person Centered Mapping. Data of test result was analyzed with t-test while data analysis used is Quantitative Descriptive.

Results of the research indicate that there is a significant influence of the setting of playing room on the creativity improvement in early age children. Score of average creativity improvement is 5.2%. Physical elements of playing room setting as indicator of early age child creativity source are fixed elements (wall, floor, windows & room corner), semi fixed elements (window curtain, toy rack, table, chair, area divider, cribs) and non-fixed elements (playing activity and playing tools). Setting that can improve child creativity is division of playing room into some areas (at least 5 areas) with different theme such as block/construction area, art area, quiet area, house area and center area, equipping each area with playing tools according to the area theme, use of area divider, placing drawing board/media in art area and giving floor cover in each area except in art area..

Keywords : *playing room, early age child, Person Centered Mapping*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *setting* ruang bermain yang ada, khususnya pada Taman Penitipan Anak studi kasus dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah Kuasi Eksperimental sedangkan desain penelitiannya adalah Desain Interaksi Perlakuan dengan Subjek. Alat pengumpul data digunakan instrumen tes sedangkan penjelasan hasil tes digunakan metode observasi melalui teknik pemetaan perilaku *Person Centered Mapping*. Data hasil tes dianalisis dengan rumus *t-test* sedangkan analisis data yang digunakan adalah Kuantitatif Deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan *setting* ruang bermain terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Skor peningkatan kreativitas rata-rata sebesar 5,2%. Adapun elemen fisik *setting* ruang bermain yang menjadi indikator sumber kreativitas anak usia dini adalah elemen fix: dinding, lantai, jendela dan sudut ruang, semi fix: gordin jendela, rak mainan, meja, kursi, pembatas area dan ranjang bayi dan non fix: aktivitas bermain dan alat bermain. Sedangkan bentuk *setting* yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah membagi ruang bermain atas beberapa area (minimal 5 area) dengan tema yang berbeda seperti area balok/konstruksi, area seni, area tenang, area rumah-rumahan dan area tengah (pusat area) serta melengkapi setiap area dengan material mainan sesuai dengan tema area, menggunakan pembatas area, memasang papan/media menggambar pada area seni dan memberi penutup lantai pada setiap area kecuali area seni.

Kata Kunci : ruang bermain, anak usia dini

1. Pendahuluan

Anak usia dini adalah usia di mana hampir seluruh aktivitasnya

terpusat di lingkungan rumah. Namun karena kebutuhan hidup yang meningkat mendorong orang tua (ibu) bekerja sehingga pengasuhan anak

* Staf Pengajar Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tadulako, Palu

diserahkan pada lembaga pendidikan non formal seperti Taman Penitipan Anak.

Taman Penitipan Anak sebagai tempat bagi anak belajar berbagai hal melalui aktivitas bermain. Bermain sebagai salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak. Menurut Mulyadi (2004) kreativitas merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang karena dari sinilah sumber daya manusia dapat dibentuk. Lebih lanjut dikatakan Mulyadi (2004) bahwa untuk mewujudkan kreativitas anak dibutuhkan dorongan dalam diri individu (internal) dan dorongan lingkungan (eksternal). Lingkungan yang potensial untuk memupuk kreativitas adalah lingkungan yang dapat memberikan rasa aman dan bebas bagi anak secara psikologis.

Taman Penitipan Anak sebagai salah satu lingkungan yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak dituntut menyediakan fasilitas, sarana dan prasarana yang dapat merangsang perkembangan kreativitas anak. Salah satunya adalah melalui penataan/pengelolaan *setting* ruang bermain. Sebagaimana menurut Kaplan dan Kaplan (dalam Permana, 2003) dikatakan bahwa ruang sebagai salah satu faktor eksternal terhadap munculnya ekspresi kreatif. *Setting* yang dimaksud di sini adalah interaksi antara aktivitas, pelaku aktivitas (anak dan guru/pengasuh), ruang aktivitas dan waktu kegiatan.

Dalam pengamatan pada beberapa Taman Penitipan Anak yang ada di Yogyakarta ada bermacam-macam bentuk *setting* ruang bermain yang disediakan. Ada yang menggunakan konsep rumah tinggal sebagai area bermain anak-anak, ada yang hanya menggunakan samping bangunan (paviliun) sebagai ruang bermain, tetapi ada juga yang menyediakan bangunan yang dirancang khusus sebagai Taman Penitipan Anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana *setting* ruang bermain dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak usia dini. Sehingga dari indikasi-indikasi tersebut di atas maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Seberapa besar *setting* ruang bermain (*in door*) mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak usia dini ?
- 2) Elemen-elemen fisik ruang bermain yang mana dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak usia dini ?
- 3) Bagaimana bentuk *setting* (konfigurasi) ruang bermain yang dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini ?

2. Kajian Pustaka dan Landasan Teori

Usia dini adalah usia di mana anak masih dalam pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai segi termasuk otaknya. Usia dini (0 – 6 tahun) adalah masa keemasan (*The Golden Age*) yang perlu mendapat rangsangan (intervensi) yang tepat untuk pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Salah satu cara mengupayakan perkembangan anak adalah merangsang kreativitas anak karena menurut Mulyadi (2004) kreativitas merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh semua orang dan dari sinilah sumber daya manusia dibentuk.

Pertumbuhan dan perkembangan anak berkaitan dengan perkembangan kreativitas yang dimulai sejak usia dini yang menjadi dasar bagi perkembangan kreativitas pada tahap kehidupan selanjutnya. Jika pada tahap ini "salah bina" akan berakibat fatal, hal ini sering dilakukan oleh orang tua, guru atau orang dewasa karena mereka memiliki pengetahuan yang minim tentang perkembangan anak (Munandar, 1999).

Perlunya pengetahuan dan pemahaman tentang perkembangan

anak dalam kaitannya dengan penyediaan lingkungan fisik yang dibutuhkan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak terutama dalam perkembangan kreativitas. Banyak hal yang harus dipertimbangkan dalam merencanakan ruang fisik untuk memenuhi kebutuhan anak kecil, kekhasan perkembangan dan kemampuan yang baru muncul yaitu memastikan keselamatan, kesehatan, permainan dan kesenangan, kesempatan menjelajah dan keterlibatan dalam pembelajaran anak melalui penyediaan alat bermain, bahan-bahan dan perlengkapan sesuai dengan perkembangan (UNESCO, 2003).

Mulyadi (2004) menyatakan bahwa kreativitas perlu dirangsang sejak usia dini karena usia empat tahun seorang anak sudah mencapai separuh dari kecerdasannya. Rangsangan yang diberikan pada tahun-tahun pertama kehidupannya akan memberikan hasil yang paling besar dalam peningkatan potensinya. Definisi kreativitas menurut Drevdhal (dalam Hurlock, 1990) dan Semiawan et. al. (1987) adalah kemampuan untuk menciptakan, menghasilkan komposisi atau gagasan yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya. Ciptaan itu tidak perlu harus baru, mungkin saja yang baru hanya gabungan dan kombinasinya sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya.

Adapun faktor-faktor yang mendorong terwujudnya kreativitas menurut Munandar (1999) adalah faktor internal yang bersumber dari diri individu dan faktor eksternal yang bersumber dari luar individu. Faktor internal antara lain yaitu kemampuan kognitif, intelegensi, kepribadian, motivasi intrinsik, jenis kelamin, sedangkan faktor eksternal antara lain yaitu lingkungan (fisik, sosial, budaya), status sosial ekonomi, posisi urutan kelahiran, penghargaan.

Menurut Munandar (1999: 25) ada empat komponen yang

berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas yaitu:

- 1) Pribadi; yaitu kreativitas yang muncul dari keunikan seluruh kepribadian dalam interaksinya dengan lingkungannya.
- 2) Proses; meliputi persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.
- 3) Produk; yang menekankan pada unsur orisinalitas, kebaruan dan kebermaknaan.
- 4) Tekanan; yaitu lebih menekankan pada faktor pendorong internal dan faktor eksternal.

Sedangkan tolok ukur mengevaluasi kreativitas menurut Torrance yang dimaksudkan untuk memicu kemampuan berpikir kreatif (Munandar, 1999) adalah:

- a. Kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan meluncurkan sebanyak-banyaknya ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Pada aspek ini yang dipentingkan adalah kuantitas bukan kualitasnya.
- b. Keluwesan (*Flexibility*) yaitu kemampuan melihat permasalahan dari berbagai arah dengan sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif, dan mampu menggunakan cara atau pendekatan yang bermacam-macam.
- c. Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan membuat gagasan yang asli, berbeda tidak biasanya.
- d. Elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan mengembangkan dan menambahkan atau memperinci suatu ide sampai menjadi karya yang selesai dan mendetail.

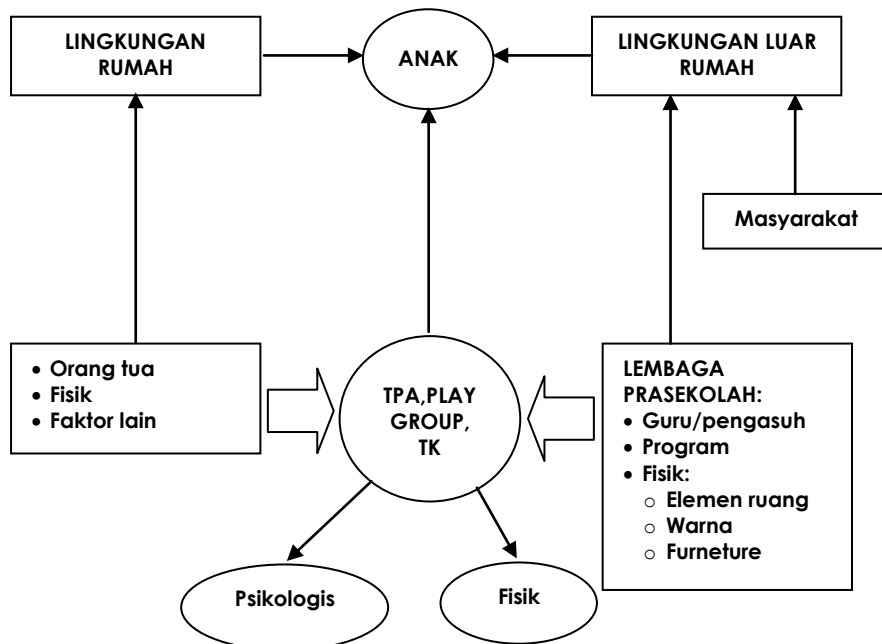
Untuk menilai tingkat kreativitas pada anak disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, misalnya pada usia pra sekolah, hasil karya anak yang jika dinilai dengan kriteria orang dewasa mungkin tidak termasuk kreatif karena sudah pernah dibuat sebelumnya oleh orang lain, tetapi bagi anak tersebut karya itu baru, belum pernah membuatnya sebelumnya dan tidak

merupakan tiruan atau contoh maka dapat dikatakan produk anak itu kreatif.

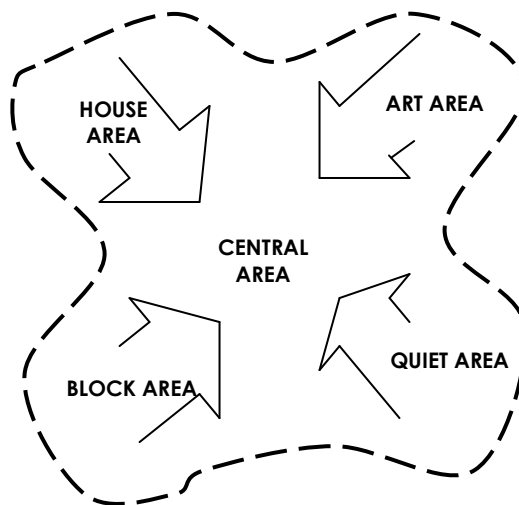
Dunia anak usia dini adalah bermain, hampir seluruh waktunya dihabiskan untuk bermain. Kegiatan bermain merupakan sebagian kegiatan untuk memacu kreativitas anak karena dari aktivitas ini akan muncul banyak perilaku kreatif yang bersifat membangun. Dalam bermain anak membutuhkan sarana dan prasarana termasuk ruang bermain. Ruang bermain sebagai pusat aktivitas bagi anak harus dapat memberi kenyamanan dan keamanan baik dari segi fisik maupun psikis sehingga dapat menjadi stimulus bagi anak dalam mengembangkan kreativitasnya.

Bronfrenbrenner (dalam Sari, 2004) menyatakan salah satu lingkungan awal yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini (pra

sekolah) adalah selain lingkungan rumah juga lingkungan di luar rumah yang salah satunya adalah lembaga pra sekolah (guru/pengasuh, program/aktivitas dan fisik yaitu elemen ruang, warna dan furniture). Lebih lanjut dikatakan Hurlock (1990) dalam (Deetje, 1999) bahwa faktor eksternal (lingkungan fisik) yang mempengaruhi perkembangan anak adalah sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas. Karena ruang bermain mempunyai nilai tertentu bagi anak, dalam konteks disain interior ruang secara psikologis dapat memotivasi dan merangsang anak untuk bermain sambil belajar sesuai dengan perkembangan mereka.



Gambar 1. Bagan Lingkungan Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak
Sumber : Bronfrenbrenner (dalam Sari, 2004)



Gambar .2. Penataan/pengelompokan Area Bermain Untuk Ruang Bermain (*in door*).
Sumber : Hohmann, Mary, et. al. (1979: 36)

Lebih lanjut Hohmann et.al. (1979: 34-50) menyatakan salah satu orientasi kurikulum pengembangan kognitif anak adalah menata dan melengkapi ruang kelas/ruang bermain. Anak-anak membutuhkan ruang untuk berpindah, bergerak, membangun/konstruksi, mencipta, menyebar, bekerja dengan teman, memasang hasil karya dan sebagainya. Dalam hal ini ruang dibagi dalam beberapa area kerja yaitu area rumah-rumahan, area seni, area balok/konstruksi, area tenang (membaca, melukis dan sebagainya) dan pusat area (area tengah sebagai pusat kegiatan bersama, bermain dalam kelompok besar sambil mendengarkan instruksi guru/pengasuh. Persyaratan ruang menurut Hohmann adalah *space* yang cukup sesuai dengan persyaratan (menurut penelitian Legendre, *space* bermain anak adalah 54 *sqft* (5 m²)), permukaan dinding ditutupi papan bulletin setinggi 4 ½ feet yang berfungsi sebagai tempat display hasil karya anak-anak, lantai ditutupi dengan karpet kecuali untuk area seni ditutupi dengan tegel, kamar mandi dengan level anak-anak yang

berhubungan langsung dengan ruang bermain, penempatan stop kontak lampu yang tidak dapat dicapai oleh anak-anak, setiap pintu terbuka ke arah luar, penempatan material mainan yang mudah dicapai oleh anak-anak yang membutuhkan.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Kuasi Eksperimental sedangkan desain penelitiannya adalah Desain Interaksi Perlakuan dengan Subjek (*Treatment by Subjects Design*). Desain ini mempergunakan sampel yang sama sebagai objek penelitian dengan dikenai beberapa perlakuan selama jangka waktu tertentu yang berbeda. Penelitian dilakukan dengan mengambil studi kasus pada Taman Penitipan Anak "Ahsanu Amala" di Yogyakarta dengan jumlah subjek amatan 10 orang yang berusia 3 – 5 tahun.

Alat pengumpul data digunakan instrumen tes dalam hal ini tes untuk mengukur perkembangan

kreativitas yang dikonstruksi penulis berdasarkan kebutuhan penelitian dengan mengacu pada Tes Torrance. Penjelasan hasil tes digunakan metode observasi yaitu pengamatan perilaku anak yang berkaitan dengan kreativitas anak dalam memanfaatkan/menggunakan fungsi elemen-elemen fisik dan interior ruang bermain melalui teknik pemetaan perilaku *Person Centered Mapping*. Data hasil tes dianalisis dengan rumus *t-test* sedangkan analisis data yang digunakan adalah Kuantitatif Deskriptif.

Cara Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan eksperimen pada *setting* ruang bermain di mana dibagi 3 (tiga) tahap yaitu tahap *pre test*, tahap pengamatan/observasi dan tahap *post test*. Tahap *pre test* sekaligus uji coba alat tes dilakukan untuk mendapatkan data kemampuan awal subjek amatan sebelum diberi perlakuan. Ada 2 (dua) bentuk tes yaitu Tes Figural dan Tes Verbal. Adapun tolok ukur penilaian kreativitas untuk Tes Figural adalah aspek kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi sedangkan untuk Tes Verbal pada aspek kelancaran, keluwesan dan keaslian. Pada tahap pengamatan/observasi, sebelum tahap ini dimulai diberikan perlakuan

(*treatment*) pada *setting* ruang bermain di mana dilakukan 3 (tiga) kali perlakuan dan interval waktu antara perlakuan satu dengan perlakuan berikutnya 2 (dua) minggu. Tahap *Post Test* dilakukan untuk melihat hasil pengaruh dari *treatment* yang diberikan pada *setting* ruang bermain terhadap subjek amatan. Materi tes sama dengan materi *Pre Test* baik isi bentuk maupun prosedurnya. *Post Test* dilakukan setiap selesai *treatment* dan pengamatan selama dua minggu. Tahap perlakuan yang diberikan pada *setting* ruang bermain dapat dilihat pada Tabel 1.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil tes yang dilakukan mulai dari *Pre Test* sampai dengan *Post test IV* diperoleh besarnya pengaruh *setting* ruang bermain terhadap perkembangan kreativitas anak mulai dari *treatment I* sampai dengan *treatment III* meningkat rata-rata sebesar 5,2% dan dari hasil uji *t* di mana nilai *t* hitung lebih besar dari nilai *t* tabel (menggunakan taraf signifikansi sebesar 5 %, uji 1 (satu) ekor dan derajat kebebasan (db) dari *t-test* adalah $N - 1$ atau $10 - 1 = 9$) menunjukkan pengaruh yang signifikan *setting* ruang bermain terhadap perkembangan kreativitas pada anak usia dini (lihat Tabel 2. dan Tabel 3.).

Tabel 1. *Treatment* yang dilakukan pada TPA Ahsanu Amala

No	Tahap Treatment	Aktivitas	Setting Fisik	Waktu
1	- Pre Test			1 minggu
	- Treatment Tahap I	Aktivitas-aktivitas yg merangsang kreativitas anak berkaitan dengan pemahaman dan fungsi elemen dan disain interior ruang bermain menurut Hohmann et.al. (1979)	Eksisting kondisi tetap (seperti keadaan sebelum <i>treatment</i>)	2 minggu

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2005

Tabel 1. (lanjutan)

No	Tahap Treatment	Aktivitas	Setting Fisik	Waktu
2	- Post Test I			1 minggu
	- Treatment Tahap II	Idem	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang bermain dibagi menjadi 5 (lima) area yaitu area balok/konstruksi, area rumah-rumahan, area tenang, area seni dan area tengah (pusat area). - Pada setiap area dipasang pembatas area semi fix - Pada area seni dipasang papan sebagai media untuk menggambar. - Menambahkan beberapa item mainan, mengatur dan mengelompokkan berdasarkan tema dari masing-masing area. 	2 minggu
3	- Post Test II			1 minggu
	- Treatment tahap III	Idem	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan elemen penutup lantai pada masing-masing area kecuali pada area seni dan area tengah. 	2 minggu
	- Post Test III			1 minggu

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2005

Tabel 2. Persentase Skor Peningkatan Hasil Tes Kreativitas

Pre Test-Post Test III

Tahap Tes	Selisih Mean	Peningkatan (%)
Pre Test-Post Test I	1,7	4
Post Test I- Post test II	1,9	4,2
Post Test II-Post Test III	3,9	7,5
Total	7,5	15,62
Rata-rata	2,5	5,2

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2005

Tabel 3. Data hasil Uji-t Skor Total Tes Kreativitas

Tahap tes kreativitas	Hasil Uji – t (db= N-1) & P (5%)		
	Skor Uji – t (t hitung)	t tabel	Keterangan
Pre test – Post Test I	5,346	> 1,833	Signifikan
Post Test I – Post Test II	2,901	> 1,833	Signifikan
Post Test II – Post Test III	4,632	> 1,833	Signifikan

Sumber: Hasil analisis penulis, 2005

Tabel 4. Persentase Skor Peningkatan Hasil Tes Kreativitas Untuk Setiap Aspek Kreativitas Pre Tes-Post Tes III

Tahap Tes	Selisih Mean				Skor Peningkatan (%)			
	Fc	Fx	Or	El	Fc	Fx	Or	El
Pre tes-post tes I	0,4	0,3	0,6	0,4	2,7	2,13	5,88	11,76
Post tes I-post tes II	0,7	0,1	0,1	0,9	4,35	0,69	0,92	19,5
Post tes II-post tes III	1,8	1,7	-(0,1)	0,5	10,68	10,43	-(0,92)	8,06
Total	2,9	2,1	0,6	1,8	17,73	13,25	5,88	39,32
Rata-rata	0,97	0,7	0,2	0,6	5,91	4,42	1,96	13,11

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2005

Tabel 5. Data Hasil Uji T Skor Untuk Setiap Aspek Kreativitas dengan Taraf Signifikansi (p) 5 %.

Tahap tes kreativitas	Hasil Uji – t (db= N-1) dan P (5 %)		
	Skor Uji – t (t hitung)	t tabel (t 0,05=1,833)	Keterangan
Pre tes – Post Tes I			
▪ Kelancaran (Fc)	1,078	< 1,833	Tidak signifikan
▪ Keluwesan (Fx)	1,408	< 1,833	Tidak signifikan
▪ Keaslian (Or)	1,5	< 1,833	Tidak signifikan
▪ Elaborasi (El)	1,307	< 1,833	Tidak signifikan
Post Tes I – Post Tes II			
▪ Kelancaran (Fc)	2,692	>1,833	Signifikan
▪ Keluwesan (Fx)	0,287	< 1,833	Tidak signifikan
▪ Keaslian (Or)	0,287	< 1,833	Tidak signifikan
▪ Elaborasi (El)	2,211	>1,833	Signifikan
Post Tes II – Post Tes III			
▪ Kelancaran (Fc)	4,215	>1,833	Signifikan
▪ Keluwesan (Fx)	4,293	>1,833	Signifikan
▪ Keaslian (Or)	(-)0,429	< 1,833	Tidak signifikan
▪ Elaborasi (El)	2,232	>1,833	Signifikan

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2005

Demikian juga hasil tes untuk setiap aspek kreativitas yaitu aspek kelancaran (5,91%), keluwesan (4,42%) dan elaborasi (13,11%) terlihat ada peningkatan dan pengaruh yang signifikan kecuali pada aspek keaslian (1,96) (lihat Tabel 4 dan Tabel 5).

Sesuai dengan teori dari Bronfrenbrenner (dalam Sari, 2004) bahwa salah satu lingkungan fisik yang mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak usia dini adalah lembaga prasekolah yaitu lingkungan kelas (ruang bermain berupa interaksi antara guru/pengasuh, anak, program/aktivitas dan fisik ruang baik itu

elemen ruang, warna maupun *furniture*. Ruang dapat mempengaruhi kreativitas anak adalah sejauh mana anak dapat menggunakan dan memanfaatkan elemen disain interior ruang dalam aktivitas bermainnya. Anak-anak menciptakan tempat-tempat yang nyaman melalui penggunaan elemen-elemen arsitektur seperti dinding, perbendaan lantai, cekungan jendela, sudut ruang, *furniture* dan sebagainya.

Hal ini juga diperjelas dengan hasil observasi melalui pemetaan perilaku dengan *Person Centered Mapping* yang menunjukkan elemen-elemen fisik ruang bermain yang mempengaruhi perilaku kreatif anak dalam bermain dapat dikelompokkan dalam 3 (tiga) elemen yaitu:

- 1) Elemen fix yaitu elemen yang tidak dapat berubah atau berpindah seperti dinding, lantai, jendela (ventilasi kaca) dan sudut ruang.
- 2) Elemen semi fix yaitu elemen yang dapat berubah atau berpindah seperti rak mainan, pembatas area, meja, kursi, ranjang bayi dan gordin jendela.
- 3) Elemen non fix yaitu yang berkaitan dengan pemakai ruang (anak dan pengasuh) serta pergerakan manusia (aktivitas bermain) seperti: potongan balok dijadikan telepon, kamera, es krim, bermain boneka dan hewan, puzzle, lego dan sebagainya.

Gambaran fisik elemen Arsitektur tersebut digunakan untuk berdiri atau sandar, untuk duduk, tengkurap, bercerita/ngobrol atau bermain baik secara sendirian maupun bersama-sama. Penggunaan elemen arsitektur dan *furniture* juga untuk kebutuhan privasi dan kenyamanan yang diperlihatkan dengan perilaku bermain di bawah meja, di dalam ranjang bayi atau di sudut-sudut ruang atau pertemuan antara dua rak mainan. Selanjutnya pembagian area-area didalam ruang bermain (area seni, area balok, area rumah-rumahan, area tenang dan area tengah) akan

memberi stimulus bagi anak untuk bermain karena memiliki banyak pilihan dalam aktivitas bermain mereka sehingga dapat melakukan aktivitasnya dengan bebas tidak perlu pengontrolan yang berlebihan dari guru/pengasuh. Karena jika ruang tidak dikelola/diorganisasikan dengan baik akan menciptakan masalah tidak hanya menimbulkan kebosanan tetapi juga menimbulkan perilaku yang sukar dikendalikan seperti berlari ke sana kemari tanpa aktivitas yang jelas dan lebih banyak bergantung pada guru/pengasuh (Colbert, 2005).

Meskipun dari hasil tes dan observasi menunjukkan peningkatan dan pengaruh yang signifikan *setting* ruang bermain terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini (5,2%). Namun hasil ini menunjukkan bahwa *setting* ruang bermain hanya sebagai salah satu aspek lingkungan fisik (faktor eksternal) yang memberi pengaruh yang kecil terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan perilaku selama pemberian perlakuan (6 minggu) hanya ditemukan beberapa perilaku kreatif yang berkaitan dengan pemanfaatan/penggunaan fungsi elemen-elemen arsitektur dan *furniture* dan kebanyakan perilaku dilakukan berulang baik oleh subjek yang sama maupun oleh subjek yang berbeda. Hal ini disebabkan karena subjek amatan adalah anak-anak usia dini yang cenderung bosan terhadap sesuatu yang dilakukan berulang (tes yang berulang dan sama materinya) dan juga singkatnya waktu pengamatan (6 minggu) padahal anak-anak memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan perubahan lay out ruang yang dilakukan (*treatment* ruang).

5. Kesimpulan

- Secara keseluruhan hasil tes kreativitas menunjukkan peningkatan dan pengaruh yang signifikan *setting*

ruang bermain terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini.

- Hasil tes untuk setiap aspek kreativitas yaitu kelancaran, keluwesan dan elaborasi menunjukkan peningkatan dan pengaruh yang signifikan kecuali pada aspek keaslian.
- Elemen-elemen fisik dan disain interior ruang bermain yang mempengaruhi kreativitas anak adalah: elemen fix yaitu dinding, lantai, jendela dan sudut ruang; elemen semi fix yaitu pembatas area, gordin jendela, meja, kursi, rak mainan dan ranjang bayi; elemen non fix yaitu aktivitas bermain dan alat bermain seperti bermain boneka, imitasi hewan, balok, puzzle dan lego.
- Bentuk *setting* ruang bermain (konfigurasi) yaitu disarankan bentuk ruang persegi, ruang dibagi atas minimal 5 area bermain (area balok, area tenang, area seni, area rumah-rumahan dan area tengah) dan memberi pembatas area, memberi penutup lantai pada setiap area kecuali area seni, melengkapi dan mengelompokkan mainan sesuai dengan tema area, *furniture* yang digunakan sesuai dengan ukuran anak-anak dan mempunyai bentuk dan warna yang menarik.

6. Arahan Desain

- Perencanaan dan persyaratan ruang bermain mempertimbangkan faktor jumlah anak, umur, ukuran kelompok, jumlah guru/pengasuh, orientasi kurikulum dan aktivitas yang dilakukan.
- Bentuk ruang bermain yaitu: luas ruang bermain yaitu minimal 5 m²/anak, bentuk ruang sebaiknya persegi sehingga memudahkan dalam pengaturan kelompok bermain, ruang bermain dibagi minimal 5 (lima) area dan setiap area diletakkan di sisi dinding/sudut terbuka ke arah area tengah ruang bermain dengan menggunakan papan atau rak sebagai

penyekat/pembatas untuk menciptakan area-area aktivitas.

7. Daftar Pustaka

- Colbert, Yudith, 2005, *Classroom Design and How It Influence Behaviour* . (A:/earlychildhood_com.Articles.htm)
- Deetje, J.S., 1999, *Kemampuan Berpikir Kreatif Dikaitkan Dengan Perilaku Otonomi, Suasana Interaksi Dalam Keluarga dan Proses Belajar Mengajar Siswa STM di Sulawesi Utara*, Thesis S2 Program Psikologi Pendidikan dan Psikometri Fakultas Psikologi UGM Yogyakarta.
- Hohmann, et.al., 1979, *Young Children in Action* (A manual for preschool educators), High/Scope Educational Research Foundation Ypsilanti, Michigan.
- Hurlock, Elizabeth B, 1990, *Perkembangan Anak Jilid 1 (edisi 6)*, Penerbit Airlangga.
- Legendre, Alain, 2003, *Environmental Features Influencing Toddlers Bioemotional Reactions in Day Care Centers*, Environment and Behaviour, Vol. 35, July 2003, 523-549
- Munandar, Utami S.C, 1999, *Kreativitas dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat)*, Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta.
- Mulyadi, Seto, 2004, *Bermain dan Kreativitas* (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain), Editor Kunto Purboyo, Penerbit Papas Sinar Sinanti
- Permana, Yudi Asep, 2003, *Hubungan Ruang Terbuka Dengan Pengembangan Kreativitas Anak (Studi Kasus Kawasan Permukiman Bantaran Sungai Cikapundung Kota Bandung)*,

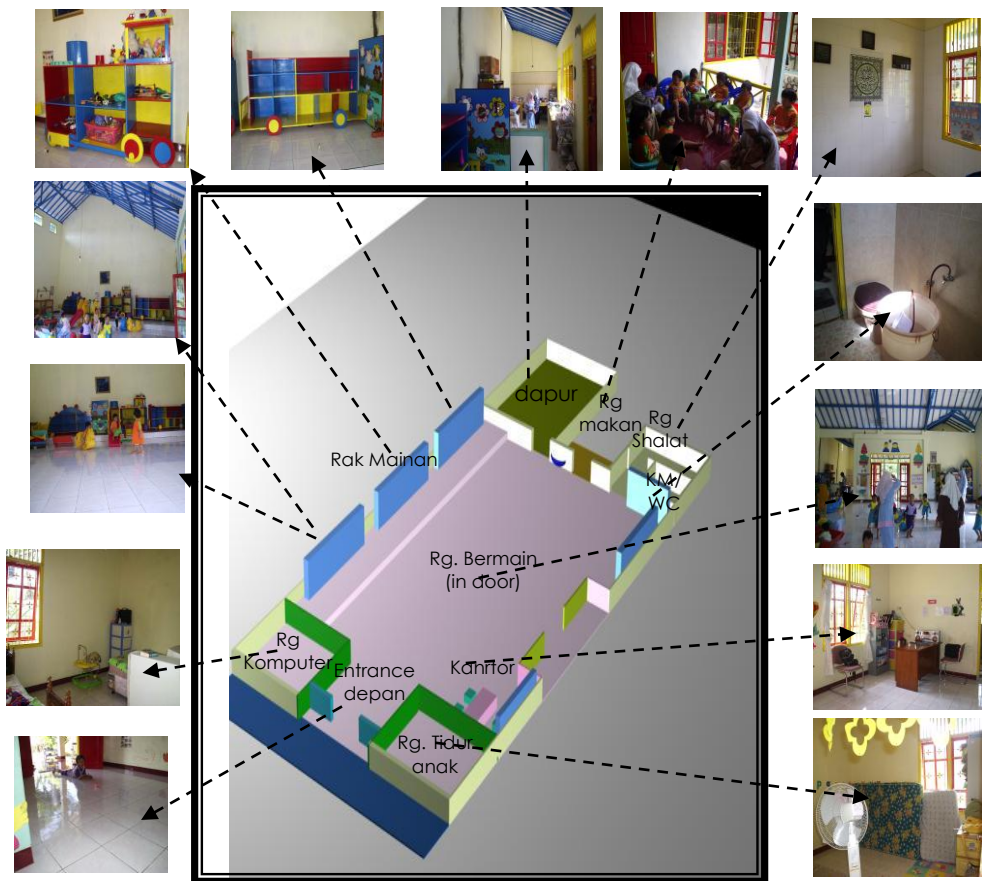
Thesis S2 Program Magister Disain
PPS ITB Bandung.

<http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>

Sari, Sriti Mayang, 2001, *Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-kanak*, Jurnal Dimensi Interior Vol. 2 No. 1 Juni 2004 : 22 - 36,

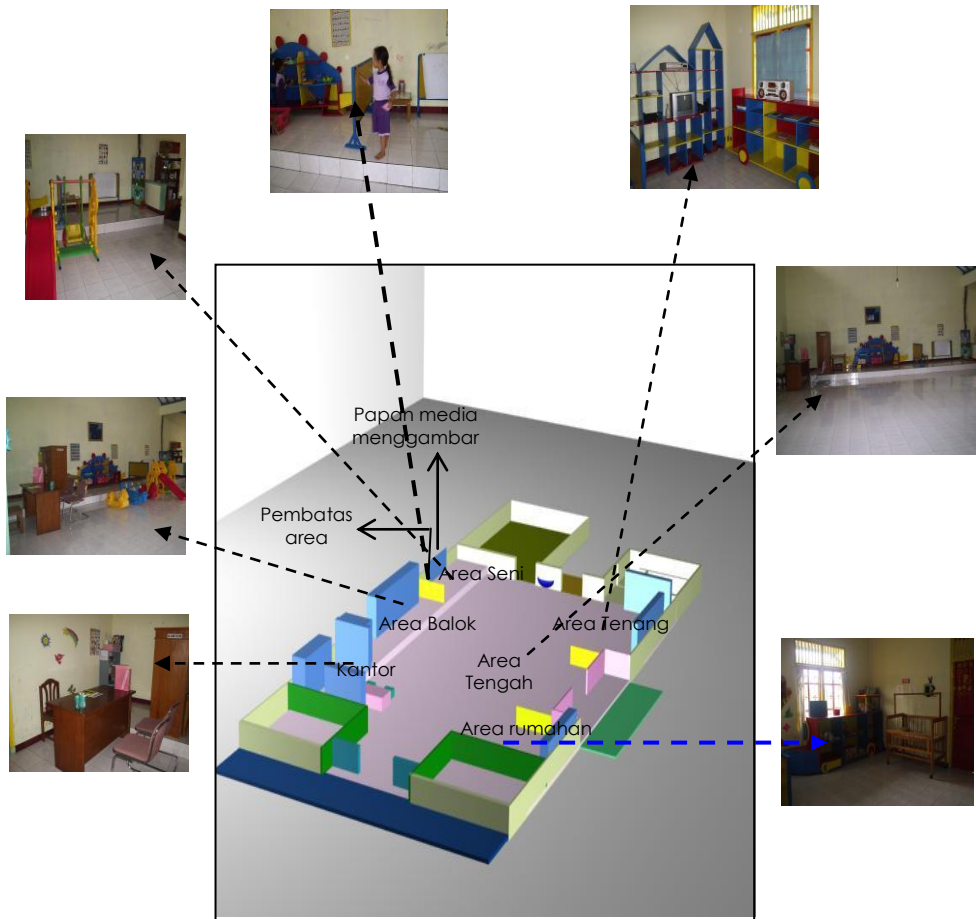
Semiawan, et.al., 1987, *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah: Petunjuk Bagi Guru dan Orangtua*, Penerbit Grasindo Jakarta.

Lampiran-lampiran:

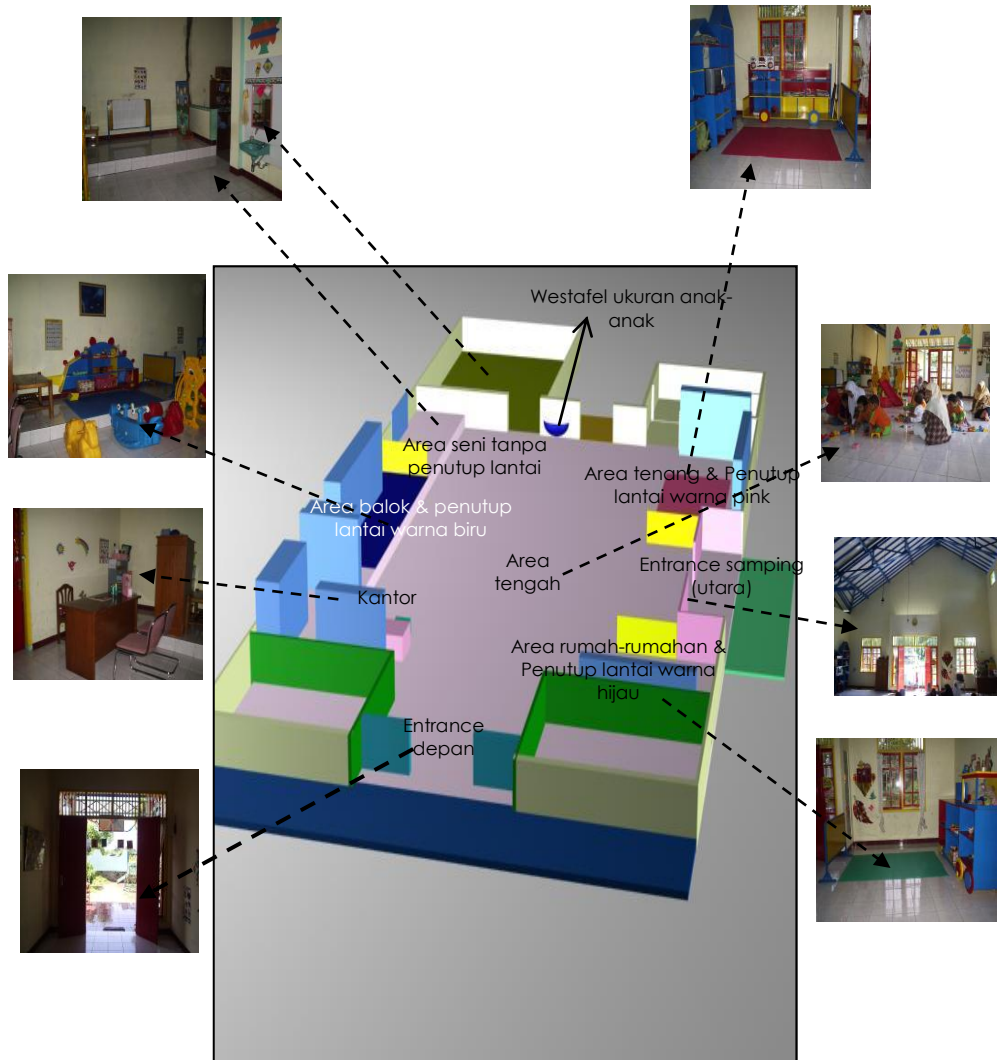


Gambar. Axonometri Rg. Bermain TPA Sebelum Perlakuan (*treatment I*)
Sumber: Hasil Pengamatan Penulis, 2005

Pengaruh Setting Ruang Bermain Terhadap Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini
(Studi kasus: Islamic Fullday Childcare and Preschool Ahsanu Amala Di Yogyakarta)
(Zulfitriah Masiming)



Gambar. Axonometri Rg. Bermain TPA Setelah Perlakuan (*treatment II*)
Sumber: Hasil Pengamatan Penulis, 2005



Gambar . Axonometri Rg. Bermain TPA Setelah Perlakuan (*treatment III*)
Sumber: Hasil Pengamatan Penulis, 2005