**KONSEP *SETTING* DAN STRATEGI PENGELOLAAN RUANG BERMAIN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

**Ufiyah Ramlah**

FTIK IAIN Palu

**Abstract**

This study was to determine: 1) the concept of setting a playroom that can support child creativity; 2) structuring a playroom that can support a child’s creativity in accordance with its development; 3) management of the physical elements of space to play in developing creativity in children; 4) pattern playroom setting (indoor) will be undertaken in two daycare (TPA) large Yogyakarta. This research is a kind of field research (field research) is non statistical qualitative descriptive using case studies (case study). The data obtained through observation, interview and documentation are then analyzed use tringulasi. This study was conducted in two daycare (TPA) is a large Yogyakarta, park Babysitting (TPA) Beringharjo and Islam Institutions for integrated early Childhood Tiara Candra. The result of this study found that: 1) The concept of setting a playroom that is applied to each institution that uses the concept of homeschooling with Beyound center and circle times (BCCT). 2) the arrangement a space to play with using a learning system based on the BCCT and angle playroom that are customized to suit the development of equipment. 3) management of physical element such as color selection playroom and furniture tailored to the needs of children and do not contain harmful ingredients. 4) playroom setting the pattern laid out in accordance with the concept of playing space as it has been programmed.

***Keywords*** *:* ***Playroom, Early Chilhood, Creativity***

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) konsep setting ruang bermain yang dapat menunjang kreativitas anak; 2) penataan ruang bermain yang dapat menunjang kreativitas anaknyang sesuai dengan perkembangannya; 3) pengelolaan elemen fsik ruang bermain dalam mengembangkan kreativitas anak; 4) pola seting ruang bermain (*indoor*) yang dilakukan di dua tempat penitipan anak (TPA) besar di Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) bersifat deskriptif kualitatif non statistik dengan menggunakan studi kasus (*case study*). Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara kemudian dianalisis dengan analisis tringulasi Moleong, yakni tringulasi sumber, tringulasi dengan metode, dan tringulasi dengan teori. Penelitian ini dilakukan di dua tempat peneitipan anak (TPA) besar yang ada di Yogyakarta yaitu Taman Pengasuhan Anak (TPA) Beringharjo dan Lembaga Pendidikan Islam Terpadu Untuk Anak Usia Dini Tiara Candra. Hasil penelitian ini menemukan bahwa: 1) konsep setting ruang bermain yang pada setiap lembaga yaitu menggunakan konsep *home schooling* dengan beyound centre and circle times (BCCT). 2) penataan ruang bermain dengan menggunakan sistem pembelajaran berdasarkan BCCT dan sudut ruang bermain yang disesuaikan dengan peralatan dan sesuai dengan masa perkembangannya. 3) pengelolaan elemen fisik ruang bermain seperti pemilihan warna dan furniture disesuaikan dengan kebutuhan anak serta tidak mengandung bahan yang berbahaya. 4) pola setting ruang bermain ditata sesuai dengan konsep ruang bermain seperti yang telah diprogramkan.

**Kata kunci: *Ruang Bermain, Anak Usia Dini, Kreativitas***

**PENDAHULUAN**

 Sumber daya manusia yang berkualitas perlu disiapkan melalui sistem pendidikan ideal. Artinya sistem pendidikan kita memiliki tujuan kedepan dengan mengharmonikan tujuan teknis, humanistis dan induktif.[[1]](#footnote-1)

 Tujuan teknis berarti pendidikan diorientasikan kemahiran dan keahlian, seperti halnya kerajinan tangan dan kesenian, menulis dan membaca, aritmatika dan hal-hal lain yang terkait dengan kemampuan mengolah otak, kritis dan kreatif serta kemampuan anak dalam menggunakan alat-alat dengan cekatan.

 Anggapan bahwa pendidikan baru bisa dimulai setelah usia sekolah dasar (7 tahun) ternyata tidak benar. Bahkan pendidikan yang dimulai pada usia taman kanak-kanak (usia 4-6 tahun) pun dianggap sudah terlambat. Menurut hasil penelitian, pada usia 4 tahun pertama sebagai masa kanak-kanak awal atau yang disebut *early childhood* separuh kapasitas manusia sudah terbentuk. Artinya kalau pada usia tersebut otak tidak mendapat rangsangan yang maksimal maka potensi otak anak tidak akan berkembang optimal.

 Anak usia dini adalah usia dimana hampir seluruh aktifitasnya terpusat dilingkungan rumah. Namun karena kebutuhan hidup yang meningkat mendorong orang tua (ibu) bekerja sehingga tugas mengasuh anak diserahkan kepada lembaga pendidikan non formal seperti taman penitipan anak (TPA).

 Taman penitipan anak sebagai tempata anak belajar berbagai hal melalui aktivitas bermain. Bermain sebagai salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak. Untuk mewujudkan kreativitas anak dibutuhkan dorongan dalam diri individu (internal) dan dorongan lingkungan (eksternal). Lingkugan yang potensial untuk memupuk kreativitas adalah lingkungan yang dapat memberikan rasa aman dan bebas bagi anak secara psikologis.[[2]](#footnote-2)

 Taman penitipan anak khususnya 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 pengeloalaan konsep *setting* ruang bermain. Ruang sebagai salah satu faktor eksternal terhadapa munculnya ekspresi kreatif. Setting yang dimaksud disini adalah interaksi antara aktivitas, dan pelaku aktivitas (anak dan guru/ pengasuh), ruang aktivitas dan waktu kegiatan.[[3]](#footnote-3)

 Adapun alat-alat atau sarana bermain untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar halus ditata sedemikian rupa sehingga tidak membahayakan anak-anak. Selain itu dalam bermain *out door* perlu disediakan tempat yang sesuai urntuk bermain drama atau seni yang dipadukan dengan perkembanagan gerakan kasar. Demikian pula bermain air dapat pula dilakukan di luar ruangan. Bemain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang. Ruangan di dalam sebaiknya ditata dan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan, apabila sekaligus terjadi masing-masing kegiatan tersebut saling mengganggu.[[4]](#footnote-4) Masing-masing pusat kegiatan memiliki alat-alat dan ruangan tersendiri. Misalnya kegiatan drama, bermain balok atau kegiatan melakukan manipulasi atau bermain dengan gerakan halus. Dapat pula kegiatan bermain dengan gerakankasar dilakukan di dalam ruangan tetapi diperluakan beberapa hal misalnya ruangan harus cukup luas begitupula dengan kelengkapan alat bermain.

 Hal-hal demikianlah yang mendorong penulis untuk meneliti lebih mendalam tentang konsep setting ruang bermain dan strategi pengelolaannya dalam pengembangan kreativitas anak usia dini di dua TPA besar di kota Yogyakarta. Setelah peneliti melakukan pengamatan pada beberapa TPA yang ada di Yogayakarta maka ditemuakan bermacam-macam bentuk pengelolaan , khususnya konsep *setting* ruang bermain yang disediakan.

 Melihat realitas diatas, maka perlu adanya penelitian lebih mendalam terutama dalam hal konsep setting ruang bermain dalam pengembangan kreativitas anak usia dini pada dua TPA besar di Yogyakarta, karena kota Yogyakarta khususnya mendapatkan julukan sebagai kota pendidikan di Indonesia.

**PEMBAHASAN**

 Perkembangan kreativitas anak usia dini dipengaruhi oleh lingkungan (*eksternal*) dan Psikis (*internal*). Kondisi lingkungan sangatlah berperan terhadap kreativitas anak usia dini khususnya bagi anak yang berada ditempat penitipan anak oleh karena itu ruangan dan elemen fisik ayang ada haruslah menjadi *press* dan stimuli dalam menunjang kreativitasnya. Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi sedemikian penting karena pendidikan manusia pada tahun pertama sangat menentukan kualitas hidup selanjutnya.

**Pengembangan kreativitas anak usia dini *early child hood* (masa kanak-kanak awal) 2-6 tahun**

 Pengembangan kreativitas merupakan unsur penting bagi kehidupan manusia apalagi jika hal itu dilakukan sejak dini. Setiap anak dilahirkan dengan bakat yang merupakan potensi kemampuan yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dan pengaruh lingkungan.

Berfungsinya otak kita adalah hasil interaksi dari cetakan biru (*blue print*) genetis dan pengaruh lingkungan itu. Pada manusia lahir kelengkapan organisasi otak yang memuat 100-200 miliar sel otak siap dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tinggi. Jumlah ini mencakup beberapa triliun jenis informasi dalam hidup manusia. Sayang sekali riset membuktikan bahwa hanya tercapai 5% dari kemampuan tersebut.[[5]](#footnote-5)

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup korelasi baru.[[6]](#footnote-6)

**Konsep Setting Dan Pengelolaan Ruang Bermain Dalam Pengembangan Kreativitas Anak**

 Hoetman menyatakan bahwa salah satu kurikulum pengembangan kognitif anak adalah menata dan melengkapi kelas/ ruang bermain. Anak-anak membutuhka ruang untuk berpindah, bergerak, membangun konstruksi, mencipta, menyebar, bekerja dengan teman, memasang hasil karya dan sebagainya.[[7]](#footnote-7) Dalam hal ini ruang dibagi atas beberapa area kerja yaitu area rumah-rumahan, area seni, area balik/konstruksi, area tenang dan pusat area sebagai pusat kegiatan beresama. Salah satu lingkungan awal yang mempengaruhi perkembagan anak usia dini adalah selain denagn lingkungan rumah juga di lingkungan luar rumah yang salah satunya adalah lembaga prasekolah (guru/pengasuh, program aktivitas fisik yaitu elemen ruang, warna, dan furnitur).[[8]](#footnote-8)

 Elemen fisik ruang bermain. pada umumnya kegiatan bermain dan belajar anak dilakukan didalam ruangan sehingga elemen interior ruangan tersebut dapat mempengaruhi aktivitas anak yang terlihat dari perilakunya selama berada dalam ruangan.fakta penataan ruang kelas merupakan kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Pemilihan jenis perabotan, penataan, warna, pencahayaan, musik, visual poster, gambar, temperatur , tanaman, kenyamanan, dan suasana hati secara mum merupakan kunci menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental.[[9]](#footnote-9)

 Para psikolog telah melakukan beberapa eksperimen yang membuktikan bahwa penggunaan warna yang tepat untuk sekolah dapat meningkatkan proses belajar yang baik bagi siswa maupun gurunya. Suatu lingkaran yang dirancang dengan baik bukan hanya memberi kemudahan belajar, tetapi juga dapat mengurangi perilaku yang negatif.[[10]](#footnote-10)

**Konsep Tata Ruang Bermain**

 Usia prasekolah merupakan masa genting dalam kehidupan anak, masa yang sangat menentukan , karena merupakan masa “keemasan “ baginya dalam belajar, masa anak berada dalam keadaan yang sangat peka untuk menyerap segala informasi yang ada disekitarnya, lingkungan terdekatnya dan menerima rangsangan – ransangan dari luar.

 Dengan demikian terlihat betapa pentingnya memberikan perhatian khusus terhadap anak-anak yang sdang mengalami fase pertama didalam perkembangannya menjadi orang dewasa.

 Menurut Jane M. Hally, jaringan syaraf anak akan terbentuk apabila da kegiatan mental yang aktif dan menyenangkan. Bila tidak mendapatkan lingkungan yang merangsangnya, otak seorang anak akan menderita. Para peneliti di *Baylor College of* *Medicine* menemukan bahwa apabila anak-anak jarang diajak bermain atau jarang disentuh, maka perkembangan otaknya 20% atau 30% lebih kecil daripada ukuran normalnya pada usia itu.[[11]](#footnote-11)

 Kebutuhan lingkungan untuk anak-anak berbeda dengan orang dewasa, mereka lebih memerlukan lingkungan yang kreatif, misalnya dengan menggunakan warna yang akan menimbulkan rasa nyaman bagi anak, sehingga mereka merasa betah berada dalam lingkungan tersebut.

 Dari kedua TPA besar yang ada di Yogyakarta khususnya TPA Beringharjo dan Lembaga Pendidikan Islam Terpadu Untuk Anak Usia Dini Tiara Candra memiliki masing-masing konsep yang diterapkan, yang tentunya berdasarkan kondisi serta harapan dan tujuan masing-masing lembaga. Dari beberapa konsep setting ruang inilah yang peneliti jabarkan dalam perkembangan kreatifitas anak yang ada pada masing-masing lembaga tersebut.

Konsep *setting* ruang bermain pertama yaitu di TPA Beringharjo menerapkan konsep BCCT (*Beyon centers and circlr time*) yaitu menggunakan sistem sentra dalam pembelajarannya karena sistem sentra itu anak belajar melalui bermain dengan benda-benda dan orang di sekitar (lingkungan), dengan adanya penataan lingkungan yang tepat maka diharapkan seluruh aspek perkembngan anak berkembang secara optimal.

 Membawa anak-anak bermain dan berinteraksi dengan lingkungan yang tepat sehingga anak dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya baik dari segi afektif, kognitif, bahasa, motorik, seni dan spiritual serta pembiasaan dalam melakukan hal-hal yang positif u ntuk kemansirian anak seuai dengan kelompok umur yang meliputi : sentra persiapan, sentra balok, sentra alam, dan sentra peran.[[12]](#footnote-12)

 Konsep setting ruang bermain di PAUD Tiara Candra tidak jauh berbeda dengan konsep ruang bermain yang ada di TPA Beringharjo, tiara candra juga menggunakan konsep BCCT (*Beyon centers and circlr time*) dalam upaya meningkatkan kreativitas anak pada masa perkembangan kognisi, afektif dan psikomotoriknya yang di desain berbasis homescholing dalam arti sekolah merupakan rumah kedua bagi anak, dengan menciptakan suasana rumaha diharapkan anak mampu bradaptasi lebih cepat dan merasa aman sehingga memudahkan memberikan pendidikan dan stimulasi terhadap perkembangannya. Pada lembaga ini staff pengajar hanaya berfungsi sebagai mediator-fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mereka menjadi sosok terdekat bagi anak.

**Penataan Ruang Bermain Sesuai Dengan Masa Perkembangan**

 Pada umumnya kegiatan bermain dan belajar di pendidikan pra sekolah khususnya tempat penitipan anak atau *day care* dilakukan di dalam ruangan. Sehingga elemen interior ruangan tersebut dapat mempengaruhi aktivitas anak yang terlihat dari perilakunya selama berada dalam ruangan..

Dalam memupuk dan mengembanggkan kreativitas nak, Rogers menyatakan bahwa salah satu kondisi yang turut mendukung adalah kemampuan yang ada pada diri anak tersebut seperti intelegensi dan kemampuan berfikirnya dalam memahami konsep-konsep ,elalui bermain.[[13]](#footnote-13)

Penataan ruang bermain sesuai dengan masa perkembangan yang ada di TPA Beringharjo disesuaikan dengan usia anak yang akan memasuki seiap ruang sentra bermain yang berdasarkan jadwal setiap harinya. Tidak hanya itu setiap tema sentra dan semua furnitur yang ada misalnya sentra balok untuk peralatan balok, puzle dan peralatan yang berhubungan dengan pembangunan, begitupun dengan sentra seni furnitur yang ada berupa peralatan seni untuk mengembangkan kreativitas anak dalam berimajinasi.

 Penataan ruang bermain yang ada di PAUD Tiara Candra juga disesuaikan dengan usia anak atau dengan masa perkembangannya karena pada dasarnya perkembangan setiap anak memiliki kebutuhan yang berbeda-beda sebagaimana diterangkan oleh guru kelas yang bertanggungjawab atas penataan ruang kelas pusat bermain anak yang sesuai dengan usia anak atau masa perkembangannya dalam wawancara sebagai berikut:

“Dalam penataan ruang bermain anak kami menyesuaikan dengan masa perkembangannya oleh karena itu kami memisahkan anak-anak berdasarkan usia begitu pula dengan penataan ruang sesuai dengan tema sentra yang ada, misalnya 0-2 tahun, 2-3 tahun dan 4-5 tahun karena masing-masing dari usia tersebut memiliki kebutuhan yang berbeda pada masa perkembangannya.”[[14]](#footnote-14)

 Penataan ruang sentra bermain dibagi menjadi 3 ruang sentra main yang masing-masing dibatasi oleh rak buku dan peralatan yang sesuai dengan masing-masing tema sentra yang ada. Pada ruang ini juga memiliki pencahayaan yang cukup baik sehingga anak-anak bisa belajar sambil bermain dengan suasana yang nyaman. Pembagian ruang bermainpun disesuaikan berdasarkan usia yang telah ditentukan seperti yang telah dijelaskan.

 Dalam pemisahan ruangan berdasarkan usia tersebut memiliki alasan yang cukup jelas karena setiap anak berkembang melalui tahapan yang umum, namun pada saat yang sama setiap anak adalah makhluk individu yang unik. Dengan demikian seorang guru harus mencermati dam menyimak perbedaaan antara keterampilan dan minat tertentu dari anak-anak yang berusia sama. Maka inilah yang menjadi dasar perhatian para pendidik khususnya pada pendidikan prasekolah seperti tempat penitipan anak atau sejenisnya dalam meningkatkan kreativitas anak, karena masa kanak-kanak itu sendiri masih rentan dengan perkembangan fisik dan non fisiknya tergantung dari pengelolaan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu diharapkan adanya penataan ruang bermain yang aman dan kondusif guna mendukung perkembangan motorik anak.

 Berdasarkan penataan ruang bermain dari kedua tempat pentipan anak yang sesuai dengan masa perkembangan anak tersebut meskipun memiliki perbedaan anak namun kreativitas anak dapat terwujud. Karena dalam hal ini tidak hanya setting ruang bermain yang memiliki andil besar dalam mengembangkan kreativitas anak, namun program pembelajaran serta guru yang berkualitas juga sangat berkontribusi untuk tercapainya pengembangan kreativitas anak. Fasilitas yang menjadi keunggulan dari TPA Beringharjo adalah ruang tidur serta toilet dipisah berdasarkan jenis kelamin anak, hal inibertujuan untuk mengenalkan pada anak tentang perbedaan jenis kelamin sejak dini. Inilah yang perlu diterapkan pada TPA lainnya.

**Pengelolaan Elemen Fisik Ruang Bermain**

 Penggunaan unsur-unsur elemen fisik ruang bermain tidak boleh terlalu dominan terhadap unsur lainnya melainkan harus seimbang atau sesuai denga prinsip-prinsip perancangan interior, agar tidak menimbulakn kekacauan dalam ruangan. Unsur-unsur tersebut meliputi garis, bentuk, motif, tekstur, ruang, warna, perancangan, akustik, dan bahan. Adapun prinsip-prinsip perancangan interior meliputi harmoni atau keselarasan , proporsi, keseimbangan, irama dan titik berat.

Para psikolog telah melakukan beberapa eksperimen yang telah dapat dibuktikan bahwa penggunaan warna yang tepat untuk sekolah dapat meningkatkan proses belajar mengajar baik bagi siswa maupun gurunya. Lingkungan yang dirancang dengan baik bukan hanya memberi kemudahan belajar tapi juga dapat mengurangi perilaku negatif.[[15]](#footnote-15)

 Penegelolaan elemen fisik yang ada di TPA Beringharjo telah memiliki standar dari setiap lembaga mulai pemilihan furnitur dan bahan mainan untuk anak. Dalam pemilihan warna dalam setiap ruang TPA memilih aksen warna cerah disetiap ruang sentra, kamar untuk anak, perpustakaan serta halaman outdoor. Dalam pemilihan warna itu sendiri seperti warna merah muda pada kamar anak perempuan, warna biru untuk kamar anak laki-laki, sedangkan pada dinding sentra peran diberikan gambar hewan seperti kelinci, burung, bebek, ayam, dan hewan lainnya yang ada di alam bebas agar ketika anak bermain peran bisa merasakan suasana berada di luar ruangan. Pada setiap lantai di letakkan karpet yang tidak menyerap dingin sehingga anak-anak bisa bermian dengan nyaman. Begitupula dengan tata letak lemari, kursi, dan meja diletakkan pada setiap sudut ruangan, dan di tengah ruangan diletakkan karpet tempat anak-anak melakukan kegiatan ketika berada di ruang sentra.

 Penataan ruang bermain outdoor yang ada di TPA Beringharjo letaknya berada disamping bangunan yang dibatasi oleh pagar yang tinggi untuk membatasi area jalan raya dan pasar Beringharjo meskipun halaman yang ada tidak terlalu luas, ini karena lokasi yang berada di tengah-tengah area salah satu pusat perbelanjaan yang ada di Yogyakarta yaitu pasar Beringharjo serta Malioboro. Namun alat permainan yang ada cukup memadai, seperti bola yang berbebtuk kerangka tempat anak bergantungan, ayunan, pijakan yang berbentuk kursi panjang dengan gambar kaki setiap langkah untuk melatih keseimbangan mereka, dan alat permainan lainnya. Setiap alat permaian diberiakan corak warna yang cerah sehingga anak-anak tidak merasa jenuh dan bosan yang bertjujuan untuk memacu kreativitas dan melatih psikomotoriknya.. dengan lokasi yang cukup ramai maka tentunya ada pengawasan ketat oleh para guru ketiak anak-anak beraktivitas di luar ruangan.

 Pemilihan elemen fisik yang ada pada ruang bermain anak juga menjadi sesuatu yang perlu diperhatikan di TPA Tiara Candra, mulai dari pemilihan warna dinding, rak, lemari, serta meja dan kursi. Semua ini dilakukan agar anak-anak merasa nyaman dalam beraktivitas dan tidak merasa terancam dengan lingkungan yang ada karena pada usia ini mereka belum mengenal tentang tingkat bahaya yang dapat mencederai gerak-gerik mereka oleh karena itu gurulah yang dianggap sebagai mediator dalam pemilihan elemen fisik yang dapat menjamin keselamatan mereka dalam beraktivitas dalam ruangan sehingga perkembangan aktivitas mereka tidak terhambat.

 Dalam pengelolaan elemen fisik ruang bermain yang ada di PAUD Tiara Candra tidak jauh berbeda dengan TPA Beringharjo, Tiara Candra juga menggunakan ruang sentra kerena pendidikan ini berpusat pada anak dan guru hanya sebagai fasilitatornya saja, karena pada ruang sentra terdapat berbagai media dan peraga yang bebas digunakan oleh anak untuk berimajinasi sesuai dengan kecenderungan minta dan bakat yang mereka miliki.

 Sebagai gambaran, semua elemen fisik yang berada disetiap sentra diletakkan pada setiap sudut ruang dan di tengah ruang diletakkan karpet tempat duduk anak yang berbentuk lingkaran, pemilihan warna setiap elemen juga sesuai dengan warna=warna yang mereka minati dan tidak terpusat pada satu warna saja. Setiap elemen yang da terbuat dari bahan plastik, ukurannyapun disesuaikan dengan usia mereka sehingga cukup aman dari cidera dan anakpun bebas beraktivitas. Peralatan yang ada disesuaikan dengan tema sentra agar anak-anak bisa membedakan setiap jenis dan keperluan mereka dalam mengenal benda.

 Untuk ruang sentra alam terdapat di dua area yaitu di ruang indoor dan outdoor, hal ini dilakukan karena untuk sentra alam itu sendiri terdapat material pasir dan air sebagai bahan eksperimen anak-anak dalam mengembangkan imajinasi mereka, pada ruang outdoor untuk bahan alam itu sendiri dibuat dua tempat penampungan yaitu penampungan air dan pasir, sehingga anak-anak bsa memilih material mana yang merekaminati beserta alat-alat permainan yang telah disediakan. Sedangkan untuk sentra alam yang ada di dalam ruangan dipilih rak kayu yang memiliki warna natural, begitupula meja dan kursi agar nuansa alam sangat menonjol sehingga anak-anak dengan muda megenalnya.

 Tidak hanya penataan elemen fisik ruang bermain, dalam pemilihan permaianan edukasi disetiap TPA memiliki standar kesamaan yaitu memilih objek yang tidak berbahaya bagi anak ketika beraktivitas, misalnya pada alat permainan gambar dalam pengenalan huruf, angka, dan lain-lain yang berbentuk buku tebal dan tidak mudah robek. Pemilihan cat warna yang tidak mengandung zat berbahaya. Begitupun dengan alat permainan yang berbahan plastik ataupun kayu mereka memilih elemen plastik yang tidak mudah pecah atau memiliki ujung yang tumpul agar tidak melukai anak, sedangfkan alat permaianan yang bisa dibentuk untuk memacu kreativitas anak mereka memilih bahan warna yang aman misalanya membuat adonan dari tepung dan air serta menggunakan pewarna alami sehingga ketika anak-anak tak sengaja mengkonsumsinya ini tidak berbahaya bagi mereka.[[16]](#footnote-16)

 Dari pemilihan elemen fisik yang amanmaka dapat megeksplor kreativitas mereka dalam berimajinasi, karena pada usia mereka pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Dari bermainlah diharapkan mereka mengetahui berbagai hal seperti: konsep matematika, sains, seni dan kreativitas, bahasa sosial dan lain-lain. Selama bermain, anak mendapaytkan pengalaman untuk mengembangkan aspek-aspek dan nilai moral, fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional dan seni. Pembentukan kebiasaaan yang baik seperti disiplin, sopan santun dan lainnya dikenalkan dengan cara yang menyenangkan.

 Sedangkan utnuk masing-masing penataan ruang bermain anak *outdoor* yang dapat mengembangkan kreativitas mereka sesuai dengan masa perkembangannya masing-masing memiliki penataan yang berbeda seperti yang diuaraikan dari hasil observasi berikut:

 Penataan ruang bermain outdoor lembaga pendidikan untuk anak usia dini Tiara Candra memiliki halaman yang cukup luas berada diantara dua gedung PAUD Tiara Candra, hal ini dialkukan agar anak-anak mudah dikontrol dan tidak bisa menjangkau area luar gedung sehingga orangtua tidak perlu khawatir ketika anak-anak mereka bermain di halaman.[[17]](#footnote-17) Pada penyettingan ruang bermain outdoor ini diantara masing-masing alat permainan seperti ayunan, perosotan, jungkat-jungkit dan papan titian dibentuk jalan raya serta dilengkapi cross hitam putih dan alat peraga lalu lintas yang bertujuan mengenal anak-anak tentang aturan lalu lintas sejak dini. Adapun pada lantai dasar setiap permainan diberikan rumput jepang sehingga ketiak anak bermain seperti lompat, sambil berjatuhan mereka tidak mersakan sakit serta pada dasar permainan tersebut dihiasi gambar-gambar dengan warna yang cerah sehingga mereka selalu merasa ceria dan mereka dapat mengenal warna-warna yang ada, ketika bermainpun mereka tidak canggung dan mudah bersosialisasi bersama antara satu ddengan yang lainnya. Hal ini tentu bertujuan untuk melatih psikomotorik ayau motorik kasar pada masa pertumbuhannya.

**Pola *Setting* Tata Ruang Bermain (*Indoor*)**

 Pola setting ruang bermain pada kedua TPA besar yang ada di Yogyakarta yaitu TPA Beringharjo dan PAUD Tiara Candra memiliki konsep setting ruang bermain yang sama yaitu BCCT (beyound centre and circle time) dengan menggunakan pendekatan sentra dan lingkaran yaitu suatu pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam prosses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scofolding*) untuk mendukung perkembangan anak, pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anakyang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi. Sedagkan lingkaran adalah dimana pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main. Empat pijakan tersebut adalah pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main.[[18]](#footnote-18)

 Pola setting ruang bermain melalui pendekatan-pendekatan seperti yang telah dijelaskan diatas mampu merangsang anak untuk saling aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri. Namun kadang pada penerapan pola tersebut masih mengalami beberapa hambatan, yaitu masih kurangnya pengetahuan sebagian pendidik tentang perkembangan anak serta kebutuhan main anak. Maka dari itu perlu adanya pemahaman lebih mendalam tentang pola ini.

 Tidak hanya ruang bermain, ruang perpustakaan juga menjadi ruang yang sangat disenangi anak karena pola setting ruangannya memiliki ruang tersendiri sehingga anak-anak berfokus pada buku-buku yang disediakan, adapun fasilitas yang ada yaitu kursi plastik disesuaikan dengan pertumbuhan mereka. Begitupula lemari dan rak buku yang disesuaikan dengan tinggi badan anak sehingga mereka tidak memerlukan bantuan orang dewasa dalam menjangkau buku yang mereka inginkan. Buku-buku yang disediakan telah disesuaikan dengan minat mereka yang antara lain mengisahkan tentang kehidupan, huruf-huruf, angka-angka, nama benda dan juga terkait pengetahuan umum serta ilmu agama.

 Adapun penataan ruang perpustakaan yang ada di TPA Beringharjo disatukan dengan ruang tamu karena ruang yang tersedia belum memadai sehingga ruang perpustakaan, ruang administrasi, serta ruang tamu masih digabungkan sehingga anak-anak masih menggunakan ruangan lain ketika membaca buku. Selebihnya penataan setting ruang perpustakaan tidak jauh berbeda dengan PAUD Tiara Candra.

**KESIMPULAN**

 Hasil penelitian mengenai konsep setting ruang bermain dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dan strategi pengelolaannya di dua TPA besa di Yogyakarta dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. TPA Beringharjo dan PAUD Tiara Candra memiliki konsep yang sama yaitu *home scholing* dan konsep sentra BCCT
2. Penataan ruang bermain yang sesuai dengan masa perkembangan anak pada masing-masing TPA menyesuaikan dengan konsep setting ruang bermainnya yaitu konsep sentra, yaitu dengan melakukan pengelompokkan brdasarkan usia, namun dalam pembelajarannya menerapkan sistem moving class pada setiap sentra berdasarkan waktu yang telah terjadwalkan.
3. Pengelolaan elemen fisik dari kedua TPA disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak sehingga elemen fisik tidak menjadi hambatan bagi aktifitas anak untuk mengembangkan kreativtas mereka dalam berimajinasi. Tidak hanya itu, standar kemanan dari setiap bahan menjadi prioritas utama dalam pemilihan elemen fisik sehingga keamanan dan kesehatan anak terjamin.
4. Pola setting ruang bermain dari kedua TPA tersebut menggunakan sentra, lingkaran, dan 4 jenis pijakan (*scofolding*) yaitu: pijakan lingkungan main, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain.

**DAFTAR PUSTAKA**

Conny R. Samiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. (Indonesia: PT Macan Jaya Cemerlang, 2008)

Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna teori dan Kreativitas Penggunannya*. (Edisi II . Bandung ITB)

Darmaprawira, sulasmi. Warna teori dan kreativitas penggunaannya. Edisi II (Bandung: ITB , 2002)

De porter, Bobbi, Reardon, Mark & Nourie-Sarah S, 2000. *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas* (Bandung: Kaifa, 2000)

Dian Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*(Jakarta; Kencana Prenada Media Group, 2010)

Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak,*

Hohmann, et,al., *Young Children In Action* (*A Manual For Preschool Educators*), High/ Scope Education Research Fundation Ypsilanti, Micigan, 1979

Hurlock E. B, *Perkembangan Anak*, jilid I Edisi 6. (Jakarta: Penerbit Erlangga 1980)

Imam Tholkhah dan Ahmad Brizi, *Mengembangkan Kreativitas Anak*. (Jakarta: Pustaka Alkautsar 2004)

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Pustaka, 2001)

Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Edisi Revisi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011),

Nash, J Madeleine, 1997. *Otak Yang Subur*. TIME: edisi 3 Februari

Rachmawati, Y dan Kurniati E, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Dpartemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal

Seto Mulyadi, *Bermain Dan Kreativitas (Upaya Mengembanhgkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*, Editor Kunto Purboyo, (Penerbit: Papas Sinar Sinanti, 2004)

Siti Mayangsari, “*Peran Warnaminterior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak*”, Jurnal Dimensi Interior Vol. 2 No, 1 Juni 2004

Yuidi Asep Permana, *Hubungan Ruang Terbuka Dengan Perkembangan Kreativitas Anak (Studi Kasus Kawasan Pemukiman Bantaran Sungai Cikapundung Kota Bandung)*, Tesis S2 Program Magister Desain PPS ITB Bandung.

1. Imam Tholkhah dan ahmad brizi, *Mengembangkan Kreativitas Anak*. (Jakarta: Pustaka Alkautsar 2004), 4 [↑](#footnote-ref-1)
2. Seto Mulyadi, *Bermain Dan Kreativitas (Upaya Mengembanhgkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*, Editor Kunto Purboyo, (Penerbit: Papas Sinar Sinanti, 2004). 35-37 [↑](#footnote-ref-2)
3. Yuidi Asep Permana, *Hubungan Ruang Terbuka Dengan Perkembangan Kreativitas Anak (Studi Kasus Kawasan Pemukiman Bantaran Sungai Cikapundung Kota Bandung)*, Tesis S2 Program Magister Desain PPS ITB Bandung. [↑](#footnote-ref-3)
4. Dian Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*(Jakarta; Kencana Prenada Media Group, 2010), 182 [↑](#footnote-ref-4)
5. Conny R. Samiawan, *“Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*”. (Jakarta: PT Macan Jaya Cemerlang, 2008), 13-14. [↑](#footnote-ref-5)
6. Hurlock E. B, *Perkembangan Anak*, jilid I Edisi 6. (Jakarta: Penerbit Erlangga 1980), 16 [↑](#footnote-ref-6)
7. Hohmann,et,al., *Young Children In Action* (*A Manual For Preschool Educators*), High/ Scope Education Research Fundation Ypsilanti, Micigan, 1979 [↑](#footnote-ref-7)
8. Siti Mayangsari, “*Peran Warnaminterior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak*”, Jurnal Dimensi Interior Vol. 2 No, 1 Juni 2004 [↑](#footnote-ref-8)
9. De porter, Bobbi, Reardon, Mark & Nourie-Sarah S, 2000. *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas* (Bandung: Kaifa, 2000), 67 [↑](#footnote-ref-9)
10. Darmaprawira, sulasmi. Warna teori dan kreativitas penggunaannya. Edisi II (Bandung: ITB , 2002) Hal.133 [↑](#footnote-ref-10)
11. Nash, J Madeleine, 1997. *Otak Yang Subur*. TIME: edisi 3 Februari [↑](#footnote-ref-11)
12. Wawancara, Kepala Sekolah Tempat Peneitipan Anak Beringharjo. Ari Nunik Kurniawati, 30 Juni 2014 [↑](#footnote-ref-12)
13. Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak,* hal.180 [↑](#footnote-ref-13)
14. Ishartati Rahmasari, Wali Kelas KB 1 *Tiara Candra Dan Guru Sentra Balok,* wawancara 26 juni 2014 [↑](#footnote-ref-14)
15. Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna teori dan Kreativitas Penggunannya*. Edisi II . Bandung ITB. Hal. 133 [↑](#footnote-ref-15)
16. Kesimpulan hasil wawancara dari kedua TPA besar di Yogayakarta, 13 agustus 2014 [↑](#footnote-ref-16)
17. Wawancara Guru Sentra Persiapan Dan Wali Kelas, Kiki Oktariana [↑](#footnote-ref-17)
18. Hasil wawancara dari TPA Beringharjo dan PAUD Tiara Candra [↑](#footnote-ref-18)