

Fabiola Wardhiana Irawan (2002). **Penelitian Eksploratif Mengenai Situasi Bermain Yang Mampu Memunculkan Performansi Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun**

ABSTRAK

Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi untuk menjadi kreatif dan kreativitas tersebut sebaiknya dipupuk, dirangsang dan dikembangkan sejak dini sehingga akan muncul berupa performansi kreatif. Orang tua bisa mengusahakan lingkungan belajar bagi anak yang merangsang munculnya performansi kreatif. Lingkungan yang kaya rangsang tersebut dapat diusahakan dalam situasi bermain.

Situasi bermain anak-anak yang meliputi jenis permainan, jumlah, lokasi dan penataan alat mainan serta peran pembimbing, dapat menjadi sarana anak belajar. Jenis permainan anak, yaitu *skill/concept*, *gross motor*, *manipulative*, *constructive* dan *self expressive*, masing-masing menggunakan alat mainan. Adanya peran pembimbing akan merangsang anak untuk memunculkan performansi kreatifnya.

Situasi bermain yang ada selama ini seringkali tidak menyediakan hal-hal tersebut sehingga anak-anak juga kurang dapat merangsang munculnya performansi kreatif anak. Pada penelitian ini digambarkan frekuensi dan bentuk performansi kreatif anak pada situasi bermain sehari-hari dan situasi bermain yang telah dirancang.

Dari hasil observasi nampak kecenderungan peningkatan frekuensi performansi kreatif pada situasi bermain yang telah dirancang, terutama pada *manipulative area*, *self expressive area* dan *constructive area*. Bentuk performansi kreatif juga cenderung lebih bervariasi dibandingkan dengan situasi bermain sehari-hari, karena pada situasi bermain yang telah dirancang, jumlah dan variasi alat mainan lebih banyak serta ditata dengan baik sehingga merangsang anak untuk berkreasi. Pada *gross motor area*, frekuensi performansi kreatif cenderung menurun, karena area terlalu luas sehingga pembimbing tidak dapat menjalankan perannya dengan baik. Rangsang yang hampir sama pada *skill/concept area* pada kedua situasi tersebut, menghasilkan frekuensi dan bentuk performansi kreatif yang hampir sama pula.

Peran pembimbing memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap munculnya performansi kreatif anak. Peran pembimbing sebagai *extender*, yaitu dengan memberikan pertanyaan yang sehubungan dengan permainan guna mengembangkan pola pikir dan imajinasi anak, juga membantu anak untuk lebih bisa memunculkan performansi kreatif.

Berdasarkan gambaran performansi kreatif, nampak bahwa situasi bermain mempengaruhi performansi kreatif anak, maka orang tua atau pembimbing hendaknya lebih memperhatikan situasi bermain anak. Jenis dan alat permainan yang bervariasi, penataan alat mainan yang menarik, lokasi bermain yang nyaman serta adanya peran pembimbing akan merangsang anak untuk mewujudkan performansi kreatifnya.