BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA

2.1 TINJAUAN UMUM PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK BATITA (Bawah Tiga Tahun)

2.1.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran dan jumlah sel serta jaringan interselular, berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan, sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat.

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian.

2.1.2 Aspek-aspek Perkembangan yang Dipantau

1. Gerak kasar atau motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, dan sebagainya.
2. Gerak halus atau motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan begian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan

koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis, dan sebagainya.

3. Kemampuan bicara dan bahasa adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, berbicara, berkomunikasi, mengikuti perintah dan sebagainya.
4. Sosialisasi dan kemandirian adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain), berpisah denga ibu/pengasuh anak, bersosialisasi dan berinteraksi dengan linngkungannya, dan sebagainya.

2.1.3 Tahapan Perkembangan Anak Usia 1-3 Tahun

Umur 12-18 Bulan
○ Berdiri sendiri tanpa berpegangan. ○ Membungkuk memungut mainan kemudian berdiri kembali. ○ Berjalan mundur 5 langkah. ○ Memangil kata ayah dengan kata “papa”, memangil ibu dengan kata “mama”. ○ Memumpuk 2 kubus ○ Memasukkan kubus di kotak. ○ Menunjuk apa yang diinginkan tanpa menangis /merengek, anak

bisa mengeluarkan suara yang menyenangkan atau menarik tangan ibu. o Memperlihatkan rasa cemburu/ bersaing kepada teman bermain.
Umur 18-24 Bulan
o Berdiri sendiri tanpa berpegangan 30 detik. o Berjalan tanpa terhuyung-huyung o Bertepuk tangan, melambai-lambai o Menumpuk 4 buah kubus. o Memungut benda kecil dengan ibu jari dan telunjuk o Menggelindingkan bola kearah sasaran. o Menyebut 3-6 kata yang memiliki arti. o Membantu/menirukan pekerjaan rumah tangga. o Memegang cangkir sendiri, belajar makan-minum sendiri.
Umur 24-36 Bulan
o Berjalan menaiki tangga sendiri. o Dapat bermain dan menendang bola kecil. o Mencoret-coret pensil pada kertas o Bicara dengan baik, menggunakan 2 kata o Dapat menunjuk 1 atau lebih bagian tubuhnya saat diminta. o Melihat gambar dan dapat menyebut dengan benar nama 2 benda atau lebih. o Membantu memungut mainannya sendiri atau membantu mengangkat

piring jika diminta.

- Makan nasi sendiri tanpa banyak tumpah.
- Melepas pakaiannya sendiri.

Sumber : Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak Ditingkat Pelayanan Kesehatan Dasar, Kementrian Kesehatan RI, Tahun 2011.

2.2 TINJAUAN UMUM CHILD CARE BERWAWASAN LINGKUNGAN DENGAN KONSEP MODERN GREEN TROOPS DI BANDUNG

2.2.1 Arti dan Pengertian

Day care/ Tempat Penitipan Anak: Sarana pengasuhan anak dalam kelompok, biasanya dilaksanakan pada saat jam kerja. Day Care merupakan upaya yang terorganisir untuk mengasuh anak-anak diluar rumah mereka selama beberapa jam dalam suatu hari bila mana asuhan orang tua kurang dilaksanakan secara lengkap. Day care hanya sebagai pelengkap terhadap asuhan orang tua dan bukan sebagai pengganti asuhan orang tua *(Perserikatan bangsa-bangsa, 1990).*

Definisi menurut arti kata

Child : *kb* (j. children) 1 anak. 2 kanak-kanak. 3 bani

Care : *kb* 1 perawatan. 2 perhatian, ketelitian. 3 asuhan, perlindungan, pemeliharaan. 4 kesusahan. – *kki.* 1 mau, suka. 2 peduli. 3 urusan. 4 ada perhatian.

Day : *kb.* 1 hari. 2 kemenangan. **all d.** sepanjang hari. **by the d.** secara harian.

Tempat : n.1 sesuatu yang dipakai untuk menaruh (menyimpan, meletakakan, dsb). menyimpan meletakakan ruang (bidang dsb) yang dipakai untuk menaruh (menyimpan mengumpulkan ,dsb)

Penitipan : Titip, menitip adalah menaruh (barang supaya disimpan) dirawat, disampaikan kepada orang lain, menumpangkan. Sementara penitipan adalah proses, cara, perbuatan menitipkan tempat menitipkan.

Anak : n.1 keturunan yang kedua 2 manusia yang masih kecil 3 bagian yang kecil.

Basis*/ba·sis/* :*n.* **1** asas; dasar; **2** *Mat* (dalam geometri) sisi yang berupa garis lurus yang terletak paling bawah (tentang segitiga atau bentuk lain dalam bidang; sisi yang berupa bidang datar yang terletak paling bawah (tentang alas kerucut atau bangun lainnya); **3** *Mat* (aljabar) himpunan vektor bebas linear yang merentang pada suatu ruang vektor; **4** pangkalan (angkatan laut, angkatan darat, dan sebagainya) untuk melakukan operasi: *pasukan itu menggempur -- angkatan laut musuh*; **5** bilangan atau besaran yang dipakai sebagai rujukan;

berbasiskan*/ber·ba·sis·kan/ v* menjadikan sesuatu sebagai basis

Wawasan **:** wa.was.an [n] (1) hasil mewawas; tinjauan; pandangan; (2) konsepsi cara pandang

Lingkungan : ling.kung.an [n] (1) daerah (kawasan dsb) yg termasuk di dalamnya; (2) bagian wilayah dl kelurahan yg merupakan lingkungan kerja pelaksanaan pemerintahan desa; (3) golongan; kalangan: ia berasal dr ~ bangsawan; (4) semua yg mempengaruhi pertumbuhan manusia atau hewan: kita harus mencegah pencemaran ~

Nature : kb. 1 sifat (of a problem). 2 alam(raya). 3 sifat-dasar.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa child care centre adalah sebagai pusat penitipan anak yang memberikan berbagai pelayanan, baik berupa pengasuhan dan penitipan anak usia batita (0-3 tahun), dengan menerapkann media dan konsep alam pada sisi interior ruangan, sehingga anak-anak dapat merasakan bagaimana suasana alam.

Konsep **:**/kon·sep/ /konsép/ n 1 rancangan atau buram surat dan sebagainya; 2 ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret: satu istilah dapat mengandung dua -- yang berbeda; 3 Ling gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lainmengonsep/me·ngon·sep/ v membuat konsep (rancangan);

Modern **:** /mo·dern/ /modérn/ 1 a terbaru; mutakhir: pasukan diperlengkapi dengan senjata-senjata --; 2 n sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman;

Troop : dalam bahasa Indonesia: Pasukan

2.2.2 Prinsip Umum Penyelenggaraan Program Daycare

• Berorientasi pada kebutuhan anak;

• Sesuai perkembangan dan keunikan anak;

• Belajar sambil bermain, mulai dari yang konkret ke abstrak, gerakan ke verbal, sederhana ke rumit, diri sendiri ke lingkungan sosial;

• Anak pembelajar aktif;

• Anak belajar melalui lingkungan sosial;

• Lingkungan mendukung proses belajar anak;

• Stimulasi menyeluruh pada semua aspek perkembangan;

• Melibatkan orangtua;

• Merangsang munculnya kreativitas dan daya inovasi anak

(Juknis penyelenggaraan TPA, Kemdikbud, 2012)

2.2.3 Visi, Misi dan Tujuan Daycare

Visi : “Menjadi pusat tumbuh kembang anak yang berkualitas”

Misi :

1. Memberikan layanan yang profesional
2. Mengembangkan anak agar beriman, sehat, cerdas, ceria, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab
3. Membantu orang tua dalam pengasuhan anak yang berkualitas

Tujuan Daycare :

1. Terwujudnya layanan yang amanah, aman dan nyaman
2. Terlaksananya program pengasuhan yang terencana sesuai dengan kebutuhan anak
3. Berkembangnya sikap dan perilaku anak yang beriman.
4. Berkembangnya kesehatan, kecerdasan, keceriaan, kreativitas, kemandirian dan tanggung jawab anak.
5. Meningkatnya pemahaman dan kesadaran orangtua dalam pengasuhan dan pendidikan anak
6. Terjalinnya hubungan yang baik antara orangtua, pendidik dan pengelola Daycare

2.3 PENGARUH WARNA TERHADAP PSIKOLOGIS ANAK

Warna merupakan aspek yang dapat mempengaruhi penampilan visual suatu ruang. Warna juga dapat mengkamuflasekan sesuatu, misalnya ruangan yang sempit dapat kelihatan lebih luas dan sesuatu yang mepunyai proporsi kurang bagus menjadi bagus (John F. Pile,

1995). Suasana suatu ruang ditentukan oelh warna. Menurut John Ombased Simonds, warna membantu segi visualisasi dan kesan psikologi untuk penampilan karateristik suatu ruang.

Menurut Drs. Hapidin, MPd. , anak di usia Batita memang harus dikenalkan pada bentuk dan warna. Pengenalan bentuk dan warna merupakan salah satu komitmen pendidikan yang dilontarkan oleh pakar pendidikan dari Jerman, John Hendrick Pestalozzi. Beliau mengatakan bahwa, pembelajaran pada anak batita harus menekankan pada AVM, yaitu Auditory, Visual dan Memory. Pengenalan AVM sangat berpengaruh pada perkembangan intelektual anak. Hasil penelitian menunjukkan, pengetahuan yang kita miliki, 74 persennya diperoleh dari kemampuan visual, 12 persen dari pendengaran, dan sisanya dari sumber pengetahuan lain. Itulah mengapa, pengembangan auditori-visual (pendengaran-penglihatan) merupakan pintu gerbang untuk masuknya pengetahuan dan berkembangnya semua fungsi intelektual anak. Namun dalam memperkenalkan warna pada bayi, hendaknya warna primer atau dasar dulu, yaitu merah, biru, dan kuning. Pengenalannya pun satu per satu, baru kemudian kombinasi dua warna, dan seterusnya kombinasi tiga warna, sehingga pengenalan ini akan terekam dalam ingatan anak.

Kebutuhan Anak dalam ruang	Suasana Ruang	Warna
Rasa bebas	Fleksibel, tidak terlalu padat	
Rasa aman	Tidak menakutkan, menegangkan	Tidak menyilaukan, sehingga tidak menyebabkan: ▪ Mata cepat lelah ▪ Sakit kepala ▪ Tegang Dibutuhkan warna-warna pastel (warna dicampur dengan putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang)
Rasa nyaman, hangat	Suasana hangat	Komposisi warna-warna hangat dengan intensitas rendah
Rangsang, merangsang anak untuk beraktifitas, gembira dan kreatif.	Suasana hangat, meriah	• Warna-warna hangat • Komposisi warna kontras • Komposisi warna-warna terang

Tabel. 2.1 Pengaruh warna dalam ruang

(Sumber :Jurnal Sriti mayangsari)

Warna dapat digunakan sebagai alat komunikasi dengan anak karena memudahkan menanggapi bahasa. Anak-anak sudah dapat membedakan warna sejak usia 6 bulan awal. Warna dapat merangsang anak-anak terutama bagi anak dengan gangguan defisit perhatian. Dengan warna anak-anak belajar untuk mengekpresikan diri dan ketika mereka diperbolehkan untuk memilih warna untuk menghias kamar atau memilih warna pakaian, mereka akan menjadi lebih percaya diri dan membuka lebih banyak kreativitas dan ekspresi.

Anak lebih tertarik untuk memberikan reaksi positif terhadap warna cerah misalnya merah muda, biru atau merah. Seorang anak biasanya tidak suka terhadap warna-warna gelap seperti coklat dan hitam. Untuk itu, kamar anak dan aksesoris yang ada di dalamnya harus menggunakan warna-warna cerah karena bisa mendorong daya kreatifitas, imajinasi, memberi semangat,

mempengaruhi rasa estetika dan memperkuat rangsangan saraf pada otak anak. (https://health.detik.com)

Berikut ini merupakan pembahasan efek warna terhadap psikologi.

anak-anak:

a. Merah : Warna merah merangsang dan menstimulasi anak, menimbulkan semangat aktif, hangat, dan agresif pada anak-anak. Sebaliknya warna ini tidak digunakan pada interior ruangan untuk anak dibawah 1 tahun karena efek negative dan penggunaan warna ini secara berlebihan dapat menimbulkan kemarahan, dendam, dan mendorong kesan keributan.

b. Kuning :Warna kuning penuh dengan keceriaan, hangat, dan berenergi. Namun warna ini kurang cocok digunakan pada interior ruangan untuk anak-anak karena, terlalu terang dan akan menyebabkan anak silau dan sulit untuk tidur jika digunakan pada interior kamar tidur anak.

c. Biru :Warna biru memberikan kesan nyaman. Lebih baik untuk memilih warna biru terang agar tidak terlalu pasif karena, penggunaan warna ini secara berlebihan akan menimbulkan kesan lesu.

d. Hijau :Warna hijau akan lebih menarik jika dikombinasikan dengan warna merah dan orange. Hal ini karena warna hijau terkesan sepi dan santai sehingga bila berlebihan akan membuat anak menjadi malas. Hijau juga merupakan warna alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan. Warna hijau tidak terlalu sukses untuk ukuran global. Hijau juga mengungkapakan kesegaran, harapan, kelahiran kembali.

e. Orange :Sesuai dengan jiwa anak yang selalu ceria dan ramah, sebaiknya warna orange dikombinasikan dengan warna-warna lain agar tidak terlalu cerah yang dapat menyebabkan anak selalu terbangun.

f. Ungu :Warna ungu dapat mendorong imajinasi dan kreativitas anak. Tetapi, jika terlalu banyak akan menyebabkan anak memiliki keinginan untuk berkuasa. Warna yang spiritual, kebangsawanan, transformasi, kekasaran, keangkuhan. Warna ungu memiliki karakter sejuk. Warna ini melambangkan duka cita, kontemplatif, suci dan agamis.

(Microsoft Referency Library, 2003)

2.4 STUDI KEMANAN

Dalam merancang interior child care ini perlu diperhatikan tentang jenis material yang akan digunakan atau di terapkan dalam perancangannya sehingga menciptakan lingkungan yang aman bagi anak.

No	Jenis	Keterangan	Kelebihan	Kekurangan
1	Rumput	Misal: rumput gajah yang dijual dalam ukuran per meter persegi	mudah didapat dan murah	mengotori pakaian kalau merayap, rawan menjadi tempat kotoran hewan
2	Pasir	Pasir berwarna cokelat muda atau pucat, dijual per karung	Bisa sekaligus menjadi area bermain pasir Murah	rawan menjadi tempat kotoran hewan, bentuk permukaan tidak menentu
3	Semen	Banyak ditemukan di taman publik	Murah, mudah dibuat Tahan lama, mudah dibersihkan Bentuk tetap	Tidak aman untuk benturan
4	*Rubber mulch*	Berupa potongan-potongan atau hasil recycle	Mudah dipasang Bentuk permukaan tetap 2,5 inch aman hingga jatuh dari 6 kaki	Mahal, butuh pengaturan drainese Ukuran tebal di Indonesia umumnya 1,5 cm
5	*Wood chips*	Jarang dipakai di Indonesia	Mudah dipasang Aman hingga jatuh dari 10 kaki jika tebalnya 9 inch	Rawan digunakan hewan liar/serangga Bentuk tidak tetap
6	Alas lantai busa	Sambungan bentuk puzzle	Murah, mudah didapat Tebal 1,5 cm dapat menahan jatuh 121 cm	Untuk *indoor*

Tabel 2.2 Material Alas

(Sumber : Jurnal Fadilah Husna Arief)

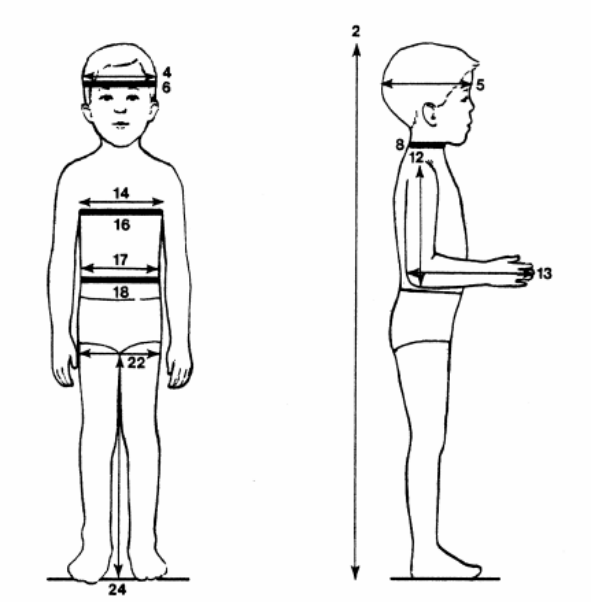
Selain hal yang disebutkan di atas perabot untuk anak-anak harus aman, kriteria perabot yang aman untuk anak dapat disebutkan sebagai berikut

- Sudut *furniture* tidak tajam, tetapi membulat untuk menghindarkan anak dari benturan sudut *furniture*.
- Mengurangi bentuk yang dapat menstimulasi prilaku hiperaktif anak. Bentuk *furniture* yang dimaksud adalah *furniture* yang dimaksud

adalah bentuk rak terbuka/ bentuk rongga, stimulasi yang muncul adalah prilaku anak memanjat *furniture*.

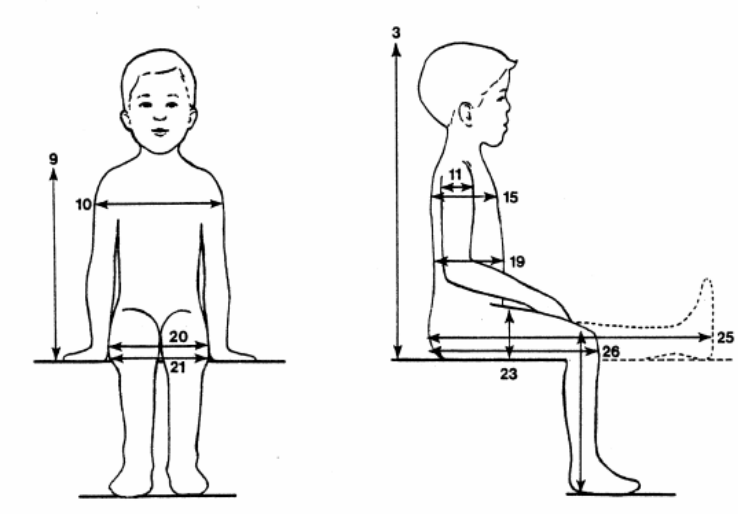
- Pemilihan warna *furniture* mempertimbangkan makna warna karena berefek pada psikologi anak.
- *Furniture* aman dan kokoh dimaksudkan *furniture* yang tidak mudah rusak dan tahan.
- Tekstur *furniture* menghadirkan rasa nyaman, sehingga tidak melukai kulit anak-anak.

2.5 STUDI ANTOPOMETRI



Gambar 2.1 Antropometri anak 1

(Sumber: deepblue.lib.umich.edu)



Gambar 2.2 Antropometri anak 2

(Sumber: deepblue.lib.umich.edu)

2.6 PENGENALAN ALAM PADA ANAK USIA DINI

Pengenalan lingkungan alam sekitar kepada anak merupakan salah satu komponen terpenting dalam pengembangan dan pertumbuhan anak. Semua bahan yang ada di lingkungan sekitar anak dapat dipakai sebagai pusat minat atau pusat perhatian anak. Pengenalan alam sekitar memberikan manfaat yang sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan emosional seorang anak. Mengajarkan cinta lingkungan juga akan menumbuhkan sikap bersyukur. Umumnya, anak yang mencintai alam cenderung berhati lembut dan juga mengasihi sesamanya. Sejak dini anak harus dikenalkan dengan tugas menjaga dan memelihara lingkungan sekitar, agar setelah dia dewasa dia akan mencintai lingkungannya. Manfaat yang dapat diperoleh dalam pengenalan alam sekitar adalah sebagai berikut:

1) Pengasuh dan orang tua dapat menanamkan nilai pada anak. Ketika menikmati alam, orang tua bisa memasukkan nilai yang dianggap penting. Misalnya perlunya menjaga kebersihan lingkungan, tidak membunuh hewan, merawat tanaman dan sebagainya.

2) Anak dapat berekspresi lebih bebas, saat berada di alam terbuka, anak bisa lebih bebas berekspresi. Ia bisa berteriak, berlari, atau melompat tanpa mengalami hambatan.

3) Melatih motorik halus anak. Membuat bermacam bentuk dari pasir basah atau adonan tepung akan melatih keterampilan tangan atau motorik halusnya.

4) Mengasah kreativitas anak, Aneka bentuk yang dicoba dan dibuat akan mengasah kreativitasnya. Misalnya bagaimana membuat pola telapak kaki kucing dengan menggunakan salah satu kepalan dan jari-jari tangannya di atas pasir (Riana Mashar, (2011) Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya, Edisi. I, cetakan. I, Jakarta: Kencana Prenada Media Group)

2.6.1 Manfaat Mengenalkan Anak pada Alam

a) **Merangsang Tumbuh Kembang Anak**

Psikolog Anak dan Keluarga Mira D Amir, seperti yang dilansir dari tempo.co, menjelaskan, kebutuhan untuk berinteraksi dengan alam yang tak terpenuhi bisa menyebabkan gambaran atas alam pun kian terbatas karena tumbuhan menjadi hal yang sulit ditemukan. Selain itu, perkembangan dan keseimbangan otak kanan serta otak kiri terganggu. Kepadatan penduduk yang terjadi saat ini dapat mengikis ruang-ruang anak untuk melatih keterampilan fisik dan motorik kasarnya.

Oleh karena itu, orang tua, perlu merangsang agar tumbuh kembang anak tak terkendala. Caranya, bisa dengan

memberikan perkenalan secara visual melalui gambar kemudian bergerak ke tempat rekreasi agrowisata yang membuat anak mengenal tumbuhan lebih dini.

b) **Menambah Tingkat Intelektual dan Kemandirian Anak.**

Memperkenalkan alam kepada anak, tentunya dapat meningkatkan intelektual anak karena dirinya mengalami langsung pembentukan emosional, sosial, spiritual, dan fisik. Bahkan, memperkenalkan anak di alam juga dapat menghadirkann sikap mandiri. Hal ini dikarenakan munculnya sikap survive yang mengharuskan dirinya berbuat sesuatu yang baik dan benar tanpa harus merusak saat bersentuhan langsung dengan alam.

c) **Meningkatkan Prestasi Akademik atau Non Akademik.**

Berdasarkan penelitian di Amerika Serikat, di sebuah sekolah yang belajar di alam bebas (outdoor) dan berbagai bentuk pengalaman belajar berbasis alam menunjukan kemajuan siswa yang cukup pesat di bidang ilmu sosial, sains, seni bahasa, dan matematika. Siswa di bidang sains yang belajar di area terbuka (outdoor) mengalami peningkatan nilai ujian sebesar 27% (American Institutes for Research, 2005).

d) **Pertajam Kemampuan Problem Solving dan Kreatifitas Anak.**

Kemampuan anak yang bermain di alam bebas, akan cenderung lebih cepat menyelesaikan masalah yang dialaminya. Kreatifitasnya juga akan cenderung naik dibanding mereka yang lebih suka bermain di dalam ruangan. Jadi, sangat dianjurkan bagi para orangtua untuk membawa buah hati tercintanya ke alam terbuka. *(Indra / berbagai sumber (JakartaFamilia 20 Oktober 2016)).*

2.6.2 Manfaat Alam Untuk Kesehatan

Berada di alam memiliki kualitas yang melekat untuk peningkatan kekebalan tubuh, seperti suplay vitamin D dari sinar matahari, ion negative, senyawa anti-mikroba dari tanaman, bakteri baik dari dalam tanah, oksigen dan lainnya, sehingga system kekebalan tubuh saling berhubungan dengan kesehatan mental.

Para ilmuan University of Cambridge, menemukan bahwa anak-anak yang tumbuh dengan tingkat protein yang lebih tinggi yang terlepas di dalam darah selama sakit, memungkinkan akan menderita depresi, psikologis dua kali lipat lebih tinggi dibandingkan orang dewasa.

2.7 STUDI BANDING

2.7.1 Data Profil Amany Daycare & Child Centre

Amany Daycare merupakan tempat pengasuhan anak yang berlokasi di sekitar RS. Hasan Sadikin (RSHS). Amany daycare buka untuk memenuhi kebutuhan Ayah Bunda dalam pengasuhan & pendidikan anak selama Ayah Bunda bekerja (06.30-16.00).

Demi kenyamanan anak-anak, Amani Day Care hanya menerima pengasuhan sebanyak 6 bayi dan 20 balita (member diutamakan).

Lokasi : Jalan Gemi, No.11A, Sukajadi.

Kepemilikan : Swasta

2.7.2 Visi & Misi

VISI

Menciptakan sarana pembelajaran yang Islami bagi anak-anak usia dini di Lingkungan Rumah Sakit Hasan Sadikin Bandung

MISI

- Menyelenggarakan Daycare yang islami
- Menyediakan tenaga pengajar dan pengasuh yang profesional

- Mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai usianya
- Menciptakan lingkungan bermain yang sehat dan nyaman
- Mengupayakan keamanan bagi setiap anak

2.7.3 Kegiatan

A. Pengasuhan Bayi dan Balita

Setiap bayi maupun balita yang dititipkan di Amany Daycare akan mendapatkan fasilitas pendampingan dimana perbandingan bayi dan pengasuh yaitu 3 : 1 sedangkan perbandingan balita dan pengasuh yaitu 5 : 1. Pembatasan jumlah anak yang diasuh bertujuan untuk menjaga fokus pengasuh terhadap anak yang diasuhnya. Pengasuhan meliputi penjagaan kebersihan anak, pemberian makan anak, dan pendampingan anak bermain

B. Skrining dan Stimulasi Tumbuh Kembang

Amany Daycare akan melakukan skrining pertumbuhan setiap anak yang dititipkan dengan pengukuran tinggi badan dan berat badan secara periodik dan skiring perkembangan dilakukan dengan instrumen kuesioner praskrining perkembangan (KPSP) dan Denver. Selain itu, secara rutin memantau dan menstimulus tumbuh kembang anak sesuai pencapaian usianya

C. Pendidikan Anak Usia Dini

Amany Daycare menyediakan proses belajar mengajar bagi Anak Usia Dini yang berlangsung setiap hari kerja. Pembelajaran yang dilaksanakan beriorientasi pada tumbuh kembang anak dan kebutuhan belajar anak, dengan konsep bermain sambil belajar yang dikembangkan dengan metode pembelajaran yang komprehensif dengan berbagai tema. Ruang lingkup pembelajaran Amany Daycare dikembangkan berdasarkan aspek perkembangan anak, yang meliputi :

- Perkembangan moral dan nilai-nilai agama
- Perkembangan sosial, emosional, dan kemandirian
- Perkembangan bahasa
- Perkembangan kognitif
- Perkembangan fisik/motorik
- Perkembangan seni

Pendidikan Anak Usia Dini diajarkan oleh pengajar ahli dibidangnya yaitu guru dari lulusan Pendidikan Guru PAUD. Adapun jenis Pendidikan Anak Usia Dini meliputi :

- Sentra bermain peran : dokter, koki, polisi, dan sebagainya
- Sentra balok : lego, lesy, playdough
- Sentra seni : bermain alat musik, melukis
- Sentra iman dan taqwa : tata cara wudhu dan sholat, sholat berjamaah, doa sehari-hari dan akhlak

- Sentra persiapan sekolah : pengenalan huruf dan angka

2.7.4 Kegiatan Harian

Waktu	Kegiatan
07.00-08.00	Kegiatan awal mengucapkan salam dan membalas salam berdoa sebelum memulai kegiatan senam pagi shalawat nabi/doa al matsurat menyanyikan lagu anak
08.00– 09.30	Kegiatan inti Bernyanyi sesuai tema Menggambar dan mewarnai gambar dan menceritakan gambar yang dilihat Memainkan *puzzle*/sentra balok Menonton bersama Bermain peran Bermain wayang/boneka
09.30-10.00	Snack pagi
10.00-11.00	Aktivitas bermain *indoor/outdoor* Stimulasi motorik Kelas memasak/melukis
11.00-11.30	Persiapan makan siang
11.30-12.30	Makan siang Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan Doa sebelum dan sesudah makan Makan bersama

12.30- 14.30	Tidur siang
14.30-15.30	Belajar solat Bacaan surat-surat pendek/al matsurat/ shalawat nabi
15.30-16.00	Snack siang
16.00-16.30	Mandi sore
16.30-17.00	Persiapan pulang

2.7.5 Analisa Dokumentasi



Playground

Deskripsi Ruang
Playground

Potensi
Penggunaan warna dan bentuk yang menarik bagi anak anak

Kendala
Kurangnya macam jenis permainan, sehingga dapat mengakbatkan anak akan berebut saat bermain, dan space untuk bermain nya kurang untuk anak yang cenderung aktif saat bermain

Solusi
Memfasilitasi area dengan fasilitas bermain yang cukup besar



Loker anak-anak

Deskripsi Ruang
Loker anak

Potensi
Penggunaan warna yang menarik

Kendala
Bentuk kurang menari perhatian anak, dan masih sederhana.

Solusi
Membuat loker anak yang multi fungsi dan menari bagi anak, agar anak-anak menjadi lebih memiliki keinginan untuk menggunakannya.



Ruang Belajar

Deskripsi Ruang
Ruang Belajar

Potensi
Penggunaan satu meja bulat untuk bersama dapat memupuk sosialisasi antar anak.

Kendala
Kesan ruangan yang tertutup sehingga tidak memancing anak untuk mau belajar.

Solusi
Membuat ruangan belajar yang terbuka dengan pembatas kaca sehingga tidak terkesan terkurung



Ruang Bermain

Deskripsi Ruang
Ruang Bermain

Potensi
Ruangan yang luas tanpa sekat sehingga memudahkan interaksi dan sirkulasi.

Kendala
Kurangnya fasilitas untuk penyimpanan mainan anak.

Solusi
Membuat suatu fasilitas untuk menyimpan mainan anak yang menarik, sehingga anak mau untuk membereskannya kembali.



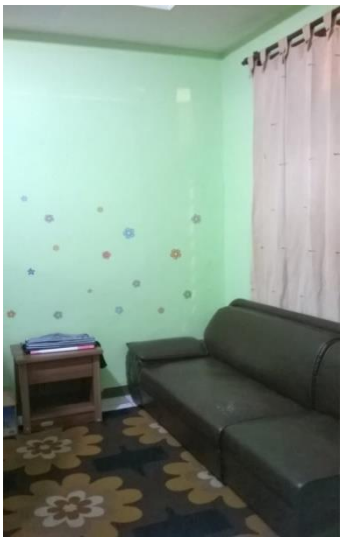
Ruang Tidur Balita

Deskripsi Ruang
Ruang Tidur Balita

Potensi
Warna yg digunakan yaitu biru sudah sesuai dengan makna penerapan warna.

Kendala
Sirkulasi antar tempat tidur yang sempit, dan masih standar nya area tidur.

Solusi
Membuat fasilitas tidur yang menarik bagi anak, sehingga anak tidak susah bila pada jam tidur karena merasa tertarik pada bentukan fasilitas tidur.



Ruang Tunggu Orang Tua

Deskripsi Ruang
Ruang Tunggu orang tua

Potensi
Pemilihan fasilitas duduk yang nyaman untuk menunggu dengan jangka waktu sedang.

Kendala
Kurangnya fasilitas tunggu untuk orang tua.

Solusi
Membuat fasilitas tunggu yang nyaman, mencukupi serta menarik bagi orang tua saat menunggu anak mereka



Sentra Seni dan Transportasi

Deskripsi Ruang
Ruang Sentra seni dan transportasi

Potensi
Warna yg digunakan menarik bagi anak-anak.

Kendala
Kurangnya fasilitas penyimpanan dan fasilitas untuk anak mengekspresikan diri .

Solusi
Membuat fasilitas yang dapat mengasah anak untuk mengekspresikan dirinya lebih dalam.