

PENGARUH AREA AKTIVITAS DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI PADA JACKIDS DAYCARE

Sania Lestari, Erina Wiyono
Universitas Esa Unggul
Jl. Arjuna Utara No. 9, RT.1/Rw.2, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk,
Kota Jakarta Barat, DK I Jakarta 11510
erina.wiyono@esaunggul.ac.id

Abstract

There are many things that must be considered in improving child development, such as facilitating children to play. Children spent a lot of time for playing. Child is actively to moving, exploring the surrounding environment, and child curiosity increases. By playing, children can also practice their movement muscles, creativity, and also can learn something in a fun way. Therefore, playing activities become one of the important aspects to improving child development. There are many kinds of games for improving child development. Daycare is a non-formal education that can help parents in nurturing and educating their children. Daycare is required to provide supporting facilities to children's needs for child development. Daycare also have to provide a large activity area so they can play freely. Children usually will be free to do anything as long as it's not dangerous for them, they are free to explore what they like which will foster their interests and talents.

Keyword: *Child development, playing, activity area*

Abstrak

Ada banyak cara yang harus diperhatikan dalam meningkatkan perkembangan anak, salah satunya dengan memfasilitasi anak dalam bermain. Anak usia dini lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain karena anak sedang aktif-aktifnya dalam bergerak, mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, dan rasa ingin tahunya meningkat. Dengan bermain anak juga dapat melatih otot geraknya, kreativitas, juga dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Karena itu maka kegiatan bermain menjadi salah satu aspek penting untuk perkembangan anak usia dini. Ada banyak permainan yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Daycare merupakan fasilitas pendidikan nonformal yang dapat membantu orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak sejak dini. Daycare wajib untuk menyediakan fasilitas penunjang kebutuhan anak untuk meningkatkan perkembangan anak, daycare juga harus menyediakan area aktivitas anak yang luas agar anak dapat leluasa bermain. Anak usia dini biasanya akan dibebaskan melakukan hal apapun selagi tidak membahayakan, mereka bebas mengeksplorasi apa saja yang mereka sukai yang nantinya akan menumbuhkan minat dan bakat anak.

Kata kunci: Perkembangan anak usia dini, bermain, area aktivitas

Pendahuluan

Meninggalkan anak bersama pengasuh yang terpercaya saat orang tua bekerja tentu akan membuat orang tua merasa aman tanpa khawatir dengan keadaan anak, tetapi ada kalanya pengasuh atau asisten rumah tangga tidak bisa menjaga anak untuk berbagai alasan, orang tua pun khawatir bagaimana cara mengasuh anak saat waktu bekerja. Karena banyaknya permintaan dan kebutuhan untuk anak-anak dan juga sang ibu, yang memudahkan orang tua untuk mengasuh anak dengan baik tanpa harus khawatir jika harus bekerja dan meninggalkan anak, maka mulai terciptalah fasilitas baru yang akan memenuhi semua kebutuhan para ibu rumah tangga yang berkarir untuk menunjang kebutuhannya dan sang anak yaitu Daycare atau Tempat Penitipan Anak (TPA), di sana anak akan diasuh, dirawat dan di didik selagi orang tuanya sedang sibuk pergi bekerja, pengasuh akan

membantu para ibu untuk menjaga anak mereka selagi mereka sedang bekerja.

Menitipkan anak pada daycare juga banyak manfaatnya selain untuk memenuhi kebutuhan pokok anak juga untuk mendidik anak dengan pembelajaran yang sesuai dengan usianya. Selain kebutuhan anak, daycare juga harus memperhatikan bagaimana kondisi psikologi dan psikososial anak kecil agar anak dapat mengikuti semua kegiatan Daycare tanpa merasa terbebani dan tertekan. Kondisi psikis anak tentu berbeda setiap anaknya, maka Daycare harus dapat memfasilitasi dari segi elemen interior, ruang dan area, juga permainan yang mendidik. Daycare harus memperhatikan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan anak dari segi motorik, sensorik, Bahasa, perkembangan kognitif. dunia anak kecil adalah bermain, sudah seharusnya Daycare menyediakan ruang bermain dan ruang untuk anak beraktivitas,

daycare juga harus mempertimbangkan area aktivitas yang baik sesuai standar kebutuhan anak, yang membuat mereka dapat bermain aktif, karena bergerak juga merupakan Latihan untuk meningkatkan motorik anak.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah, Dampak apa yang dapat diberikan kepada anak dengan tersedianya area aktivitas pada Daycare? Fasilitas apa saja yang dapat menunjang pada area aktivitas anak?

Manfaat dan tujuan penulisan ini untuk merancang ruangan interior sebuah daycare yang sesuai dengan standar kebutuhan dan keselamatan anak, menciptakan suasana aman, nyaman dan menyenangkan bagi anak agar kondisi psikologisnya baik, memfasilitas area aktivitas yang memadai dan aman untuk anak.

Taman Penitipan Anak (TPA) merupakan fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini dengan pendidikan non-formal. TPA memberikan layanan holistik dan integratif. holistik adalah seluruh kebutuhan anak untuk tumbuh dan berkembang seperti kesehatan, gizi, pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan. Integratif yang berarti lembaga TPA yang bekerjasama dan berkoordinasi dengan Lembaga mitra juga dengan instansi-instansi terkait. Kegiatan anak pada Daycare dilakukan dengan teratur juga dapat melatih kedisiplinan pada anak. Kegiatan lainnya juga meliputi melatih motorik sensorik anak, bersosialisasi, dan perkembangan lainnya pada usia mereka.

Dalam dunia psikologi perkembangan manusia banyak yang mengatakan bahwa dasar kepribadian seseorang akan terbentuk pada masa anak-anak. Proses-proses perkembangan yang anak lewati dengan berbagai sesuatu yang dialami akan menjadikannya tumbuh dan berkembang menjadi orang dewasa. Orang tua pasti berharap anaknya bisa tumbuh berkembang dengan maksimal dalam memenuhi fase perkembangannya. Perkembangan anak sangat berkaitan erat dengan perkembangan fisik-motorik, mental, emosi, dan sosial. Perkembangan anak juga dipengaruhi dari faktor internal yaitu faktor bawaan lahir, dan faktor eksternal seperti lingkungannya, pengalaman, didikan, dan asuhan orang tua. Setiap anak juga memiliki daya kecepatan perkembangan dan daya tangkap yang berbeda walau anak telah mengikuti pola perkembangan yang kurang lebih sama dengan anak lainnya, karena pada dasarnya setiap individu memang berbeda, maka orang tua harus memperhatikan dan juga tidak memaksakan anak mengejar ketinggalannya dalam tumbuh dan berkembang (Ediasri T. Atmodiwirjo, 2008:3-6).

1. Anak usia 1½ - 3 tahun : Anak mulai merasakan kebebasan, aktif bergerak, mencoba kemampuan dan kemauannya. Pada masa ini orang tua harus aktif dalam membimbing anak dan mengarahkan tingkah laku juga mulai menanamkan perilaku disiplin secara perlahan.

2. 3-5 tahun : Anak dihadapkan pada lingkungan hidup yang lebih luas, sudah mempunyai inisiatif untuk melakukan sesuatu, mulai mengetahui kemampuan dan keterbatasannya, mulai berkhayal dengan apa yang dilakukan. Anak senang dengan hal baru yang menarik dan menyenangkan. Peran orang tua di sini membatasi apa yang diperbolehkan dan mencegah perilaku anak yang tidak berkenan (Singgih Gunarsa, 2008:88-90).

Perkembangan psikososial anak juga perlu diperhatikan dalam mendidik dan mengasuh anak, perkembangan psikososial yang menyimpang akan mengalami perubahan pola makan seperti kehilangan nafsu makan, belum mampu mengatur emosinya dengan baik dilihat dari anak yang suka marah tanpa sebab ataupun kebingungan sulit berkomunikasi. Emosi anak diwakilkan dengan cara anak berekspresi, seperti anak merasa senang, takut, marah, sedih, dan sebagainya. Emosi memiliki peranan penting dalam perkembangan anak. emosi yang sering diekspresikan anak pada fase dan tahap perkembangan psikososial yaitu menangis, cemas, rasa iri, marah, tersenyum, tertawa, dan menyerang (Soetjningsih, 2021).

Papalia (1995), seorang ahli perkembangan manusia mengatakan di bukunya *Human Development*, bahwa cara anak berkembang adalah dengan melakukan kegiatan bermain. Dengan banyaknya beraktivitas anak akan banyak bergerak yang secara otomatis akan menggunakan otot-otot dari tubuhnya, juga menstimulasi indera-indera pada tubuhnya, mengeksplorasi dunia di lingkungan sekitarnya, mengetahui dirinya juga dengan lingkungan sekitar. Bermain juga dapat menstimulasi fisik anak terlatih tanpa anak sadar ia juga sedang belajar sesuatu, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain pun juga ikut berkembang.

Bermain adalah keterlibatan yang bersemangat dalam upaya fisik atau mental yang menyenangkan untuk mendapatkan kepuasan secara emosional, adapun definisi dari permainan menunjukkan bahwa hal ini ditandai dengan bersikap sembrono, menyenangkan atau ringan hati (Sheridan, 2011). Edmiston (2008), juga mengatakan bahwa bermain sebagai kendaraan bagi eksplorasi anak-anak terhadap diri dan identitas yang mungkin.

Anak usia dini menghabiskan banyak waktunya untuk bermain, maka harus ada penunjang untuk anak melakukan kegiatan bermain, yaitu dengan menyediakan ruang bermain. Persyaratan ruang menurut Hohmann adalah ruang yang cukup untuk anak dengan persyaratan (menurut penelitian Legendre, ruang bermain anak adalah 54 sqft (5m²)). Ruang juga dapat mempengaruhi kreativitas dan keaktifan anak dengan sejauh mana anak dapat menggunakan dan memanfaatkan elemen desain interior ruang dalam aktivitas bermainnya. Anak-anak juga dapat menciptakan tempat yang nyaman dan menyenangkan dengan melalui penggunaan elemen-elemen arsitektur seperti dinding, lantai, cekungan jendela, sudut ruang, furnitur, dan sebagainya.

Menata ruang lingkungan aktivitas anak yang teratur dan tepat dapat melatih anak dapat berpikir teratur dan disiplin. Penataan lingkungan belajar anak harus mampu untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran yang mendorong anak untuk terlibat aktif untuk berkreasi dan kreatif, mampu mengoptimalkan perkembangan anak. penataan ruang anak dapat merangsang kreativitas anak, bisa melalui menjelajah atau melakukan percobaan terhadap sesuatu pada lingkungan anak, menggunakan benda atau memainkan suatu permainan dengan berbagai macam jenis. Penataan lingkungan belajar terkait dengan model pembelajaran yang digunakan, ada banyak model yang bisa diterapkan, semua model memiliki karakteristik yang berbeda, bisa disesuaikan dengan usia anak yang memasuki tahap suatu pembelajaran (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018).

Konsep pengajaran pada Daycare dalam masa pengasuhan memiliki beberapa cara, salah satunya konsep Montessori, yang diambil dari nama seseorang yaitu Dr. Maria Montessori, ia merupakan doktor perempuan pertama di Italia yang hidup pada akhir 1800-an. ia menerapkan praktik pengamatan untuk melihat apa yang menarik minat anak-anak untuk memahami bagaimana cara mereka belajar serta bagaimana bisa memfasilitasi pembelajaran mereka, ia menegaskan bahwa tujuan Pendidikan Montessori “bukan menjejali seorang anak dengan fakta-fakta, melainkan memupuk keinginan alami mereka untuk belajar” (Davies, Simone. *The Montessori Toddler*, 2019:13, 15).

Metode Sentra merupakan metode pembelajaran anak usia dini melalui kegiatan bermain anak dalam sentra-sentra bermain. Pendekatan ini belajar melalui kegiatan bermain dengan benda dan orang sekitar, dengan begitu anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya, juga dapat

mengoptimalkan seluruh aspek tumbuh kembang anak, baik fisik, emosi, dan sosial anak. kegiatan bermain anak melalui 3 jenis kegiatan bermain yaitu sensorik motorik, main pembangunan, main peran atau bermain simbolik (Dr. Suryana, Dadan, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, 2016:283).

Karena kondisi perkembangan anak dan perkembangan psikososial anak sangat penting untuk tumbuh kembang anak, maka perlu diperhatikan juga lingkungan pembelajaran anak, mengembangkan sosio emosional anak dapat dilakukan dengan upaya melakukan kegiatan bersama dalam bentuk permainan, mengembangkan interaksi sosial anak dengan teman sebaya, orang tua atau pengasuh sehingga dapat memperkenalkan emosi yang baik pada anak, dan belajar bagaimana mengungkapkan emosi dengan kata-kata yang baik dan berlatih komunikasi.

Stimulasi juga berfungsi sangat penting untuk melaksanakan dan menjalankan proses pada fase-fase perkembangan anak usia dini. Berbagai macam stimulasi dapat berupa stimulasi dengan cara visual seperti mengenalkan anak dengan kegiatan menggambar, mewarnai, mencoret-coret

bebas, juga dengan cara verbal seperti berinteraksi langsung dengan anak atau bercerita, membacakan dongeng pada anak atau pendengaran seperti mengenalkan anak tentang Bahasa yang baik, dan memberikan kasih sayang juga dapat mengoptimalkan perkembangan anak.

Jackids Daycare adalah Daycare yang baru berdiri di tahun 2019. Jackids Daycare ini mempunyai program aktivitas harian yang rutin dilakukan oleh anak-anak tiap minggunya. dengan program harian ini dapat membiasakan diri anak untuk berperilaku teratur baik di daycare dan dibawa di rumah. Jackids Daycare ini akan mengajarkan anak mengenai beberapa keterampilan baru seperti motorik kasar, motorik halus, sensorik, kognitif, Bahasa, pengembangan keterampilan sosial, dan lainnya. Daycare ini juga menyediakan beberapa kelas yang menjadi satu keseluruhan yaitu *art&craft, fun math*, Bahasa Inggris, STEM (Sains, Teknologi, Teknik, Matematika), taekwondo, lego, bernyanyi dan menari, *kid's role play*, dan Mandarin. Beberapa zona lainnya seperti zona trampolin, zona ayunan, zona membaca dan belajar, menggambar dan mewarnai, zona mobil-mobilan dan robot. Edukasi yang diberikan pada daycare ini antara lain adalah:

- Motorik kasar : merupakan kemampuan yang diperoleh anak dari pembelajaran anak sendiri, seperti anak mampu berdiri, berjalan, berlari, menaiki tangga, dll.

- Motorik halus : kebanyakan berlaku untuk anak yang lebih muda yang melakukan seni atau bermain alat musik, berkaitan dengan kemampuan mengkoordinasikan otot-otot kecil di tangan untuk menyelesaikan tugas yang rumit seperti menggambar, memotong garis dengan gunting, menulis.
- Bahasa : kecerdasan memungkinkan anak memiliki hobi membaca, berbicara, dan mendengarkan cerita.
- Sensorik : kemampuan tubuh untuk menangkap, sering disebut indera atau pengideraan. Dengan lima indera yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan peraba.
- Kognitif : mengacu pada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, metode kualitatif ini lebih mengarah pada pengamatan suatu kejadian atau fenomena yang lebih difokuskan pada isi pokok makna dari fenomena tersebut. Basri (2004) mengatakan bahwa penelitian kualitatif ini lebih mengutamakan proses penelitian dan pandangan serta makna dari hasil penelitiannya. tujuan dari penelitian kualitatif ini lebih mengarah pada elemen seperti manusia, institusi, objek suatu hal, dan hubungan yang terkait dengan beberapa elemen tersebut. Menurut McCusker, K., & Gunaydin, S. (2015), tujuan dari penelitian menggunakan metode kualitatif ini untuk memahami bagaimana situasi dan mendorong pemahaman pada substansi suatu fenomena. Dalam metode kualitatif ini, penting bagi peneliti yang untuk memastikan tentang sumber dan perbandingan studi dari proses penelitian, sebab peneliti tersebut akan memberikan kesan atau pendapat dari pandangan yang berbeda dari data yang telah dikumpulkannya.

Metode pendekatan kualitatif ini akan menggunakan studi kasus, studi kasus sendiri memiliki arti proses pemeriksaan dan penelitian secara mendalam dan detail pada suatu peristiwa atau fenomena tertentu yang terjadi. studi kasus ini merujuk pada individu, komunitas, fenomena, perilaku, dan sebagainya. Menurut Feagin, Anthony M. Orum dan Andree F. Sjoberg, studi kasus adalah penelitian bersifat *multi-perspectival analyses*, yang merupakan penelitian yang membutuhkan analisis dari berbagai sudut pandang dan tidak terfokus hanya pada satu hal, seperti tidak hanya fokus pada individu, tetapi harus menggunakan analisis pada hal yang ada di sekitar individu tersebut, seperti

perilaku, faktor eksternal dan internal, juga faktor lainnya, selain itu juga peneliti harus

memperhatikan kelompok yang memiliki kaitan dengan individu tersebut. studi kasus yang akan diangkat area aktivitas pada Daycare, dan apa pengaruh yang akan area aktivitas berikan pada perkembangan anak dengan meneliti faktor-faktor yang akan berhubungan dengan area aktivitas dan perkembangan anak.

teknik pengambilan data yang pada penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka, yaitu dengan mencari data informasi tentang teori, metode, dan konsep yang relevan dengan permasalahan dan fenomena, agar informasi tersebut dapat digunakan untuk acuan dalam penyelesaian masalah. studi pustaka ini melakukan pencarian dan penelitian melalui informasi dan referensi dari beberapa *text book, literature, jurnal, e-book*, dan internet yang dapat di akses ataupun sumber lainnya seperti berdiskusi. peneliti menggunakan teknik ini dengan mengambil data dari internet, jurnal, serta diskusi mengenai pengaruh area aktivitas pada Daycare untuk perkembangan anak.

Hasil Dan Pembahasan

Desain adalah hasil rancang suatu produk yang mempunyai hasil akhir yang baik sehingga mempermudah kehidupan manusia, disamping pencapaian akan keindahan tetap harus terpenuhi (Erina Wiyono, 2021:1-18). Sama dengan merancang sebuah daycare tidak hanya membicarakan mengenai tata ruang dan elemen interiornya, tetapi juga ada fungsi yang dibangun dari sebuah makna yang diambil dari dunia anak-anak yaitu dunia perkembangan dan karakter anak yang juga harus ikut dibangun bersamaan dengan interiornya, penting untuk mengetahui psikologi, psikososial dan karakter anak.

Aktivitas yang menyenangkan juga secara tidak langsung membuat anak belajar mengenai suatu hal menjadi proses yang mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum, membantu anak dalam bersosialisasi dengan temannya juga bisa dikatakan bermain (Sekartini, 2011). Kegiatan bermain adalah salah satu menstimulasi perkembangan anak yang tepat untuk merangsang daya pikir anak untuk perkembangan kognitif anak dengan mendayagunakan aspek emosional, sosial, dan fisik anak dalam bermain. Selain itu literasi anak usia dini merupakan kemampuan Bahasa anak yang terkait dengan kemampuannya untuk membaca dan menulis. pengenalan literasi awal atau Bahasa pada anak dilakukan dengan cara menyenangkan seperti bermain berperan menjadi seorang tokoh dan

profesi, mendengarkan dongeng, dan membiarkan anak bercerita apa yang ia pikirkan agar anak tidak merasa jenuh dan bosan, untuk belajar sesuatu hal yang bermakna bagi eksistensinya.

Dunia anak usia dini adalah bermain, anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain, kegiatan bermain ini dapat memacu kreativitas anak karena dari bermain ini akan muncul banyak perilaku kreatif yang bersifat membangun. Aktiivtas bermain juga tentunya membutuhkan fasilitas menunjang bermain, termasuk menyediakan ruang bermain, ruang bermain sebagai pusat aktivitas bagi anak harus dapat memberi kenyamanan dan keamanan baik dari segi fisik dan psikis agar dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak semaksimal mungkin.



Gambar 3.1 Area Aktivitas Anak
(Sumber : Sania Lestari, 2021)

Pembelajaran pada anak usia dini tidak melulu hanya duduk manis mendengarkan guru yang sedang berdiri dengan menjelaskan materi pelajaran. Anak usia dini sedang aktif-aktifnya untuk memperhatikan dan menyerap lingkungan sekitarnya, maka anak bisa belajar dari apa yang ia lakukan, dari yang anak lihat yang anak tangkap dari inderanya pada lingkungan sekitarnya. Maka lingkungan anak juga harus diperhatikan karena lingkungan anak dapat mempengaruhi perasaan, tingkah laku, dan pembawaan anak tersebut. Sebisa mungkin ruangan dan lingkungan anak harus dapat menstimulasi kreativitas anak.

Area aktivitas merupakan area dimana anak dapat menggunakan area tersebut untuk bermain dengan leluasa tentunya tetap dengan pengawasan pengasuh, pada area aktivitas ini anak dibebaskan untuk mengeksplor permainan yang ada di area aktivitas, bebas bermain, berlari, melompat, memanjat dan bergerak semau mereka selagi tidak membahayakan. Area aktivitas ini lebih diutamakan untuk menstimulasi dan memenuhi kebutuhan perkembangan motorik anak, area aktivitas ini dibuat terbuka tanpa sekat ruangan, karena ini anak dapat bermain dengan leluasa tanpa merasa terhalang penyekat atau dinding.



Gambar 3.2 Area Aktivitas Anak 2
(Sumber : Sania Lestari, 2021)

Area aktivitas terdapat beragam macam jenis permainan yang dapat menstimulasi otot-otot gerak anak, terdapat *playground* dengan perosotan dan anak tangga, trampolin, *kid's climbing*, permainan mandi bola, papan tulis tempat anak bebas mencoret-coret dan menggambar sesuka hati, dan terdapat area untuk membaca buku, juga terdapat satu dinding yang merupakan permainan kayu putar bentuk geometris agar anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometris. Semua permainan ini dapat membantu anak untuk aktif dan bebas dalam bergerak.



Gambar 3.3 Area Aktivitas Anak 3
(Sumber : Sania Lestari, 2021)

Pada dasarnya dengan bermain anak dapat memenuhi perkembangan dirinya, maka anak dibiarkan bebas bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya agar anak juga dapat mempelajari sesuatu yang ada lingkungan sekitarnya. Maka penting juga untuk membuat elemen interior pada area aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan kondisi psikologi anak. Demi keselamatan anak sebisa mungkin permainan dibuat dengan bentuk lengkungan dengan sudut yang tidak tajam, diberi pengamanan pada setiap permainan agar anak aman dan nyaman dalam bergerak.

Elemen interior pada area aktivitas juga penting untuk menstimulasi kreativitas anak, seperti pemilihan warna pada permainan yang dapat membuat anak mempunyai kemauan sendiri untuk turut ikut serta aktif dalam bermain. Warna dapat mempengaruhi psikologi anak, maka dianjurkan untuk menggunakan warna-warna yang cerah untuk area aktivitas.

Melalui hasil penelitian yang sudah dijelaskan, bicara mengenai perkembangan anak usia dini, berkaitan erat dengan kondisi psikologi anak, karakter, kondisi psikososial anak, dan juga

proses perkembangan anak dengan bermain menunjukkan anak sangat membutuhkan fasilitas area aktivitas dan fasilitas penunjang tumbuh kembang anak pada Daycare atau Tempat Penitipan Anak, penting untuk memperhatikan dan juga menyediakan fasilitas area aktivitas anak di Daycare untuk mendukung perkembangan anak. karena Daycare bukan hanya sebagai tempat untuk menitip dan mengasuh anak, melainkan juga sebagai sarana pendidikan non-formal yang dapat menjadikan anak usia dini menjadi pribadi yang baik, kreatif dan cerdas sesuai kemampuan mereka masing-masing.

Tetapi ada juga faktor lain yang mempengaruhi anak dalam bersikap, yaitu faktor internal dari bawaan lahir dan faktor eksternal yaitu lingkungan sekitarnya. Daycare semaksimal mungkin membantu anak untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini melalui faktor eksternal yaitu menyediakan fasilitas kebutuhan anak dalam tumbuh dan berkembang, karena pada dasarnya sifat kebaikan juga dapat ditanamkan pada anak jika dibina dengan baik sejak kecil, yang menjadi perbedaan mungkin adalah cara seberapa cepat anak menangkap suatu pembelajaran, pada dasarnya daya tangkap anak pasti berbeda setiap individu, tidak bisa disama ratakan walau mengikuti kegiatan yang sama dengan anak lain, maka sebagai orang tua dan pengasuh harus memberi anak perhatian dan tidak memaksakan anak untuk berjalan sejajar dengan anak lainnya, karena waktu yang dibutuhkan setiap anak untuk belajar berbeda-beda.

Daycare mempunyai area atau ruang aktivitas dengan sistem pengajaran yang berbeda, tetapi tujuannya sama yaitu untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini. Berdasarkan penelitian, ruangan anak untuk bermain adalah 5m², dilihat dari hasilnya menunjukkan anak membutuhkan ruang yang luas untuk melakukan kegiatan dan aktivitasnya, dengan area yang luas juga membuat anak merasa nyaman dan tidak merasa sesak karena ruangan yang sempit.

Seperti yang telah dikatakan Dr. Maria Montessori lebih penting untuk menanamkan rasa keingintahuan anak dengan sendirinya daripada memaksa anak untuk belajar. Dengan begitu anak akan merasa nyaman dan tidak tertekan dalam melakukan kegiatannya. Juga dengan menerapkan metode sentra pada Daycare membuat anak dapat mengeksplorasi benda dan lingkungan sekitarnya agar anak juga dapat berinteraksi dengan lingkungannya sehingga ia bisa mendapatkan pelajaran baru melalui permainan yang anak mainkan.

Ada banyak hal penting yang harus dipertimbangkan dalam merancang ruang fisik untuk memenuhi kebutuhan anak kecil, yaitu memastikan keselamatan, kesehatan, bahan permainan yang tidak membahayakan anak, kesenangan anak, kesempatan anak menjelajah dan juga keterlibatan dalam pembelajaran anak melalui penyediaan alat bermain, bahan-bahan dan perlengkapan dengan perkembangan (UNESCO, 2003).

Karena itu, Area aktivitas menjadi nilai tersendiri untuk anak, dalam konteks desain interior ruang secara psikologis dapat memotivasi dan merangsang anak untuk bermain sambil belajar dengan mengikuti fase perkembangan anak usia dini. Dalam lingkungan Daycare hal yang mempengaruhi perkembangan anak meliputi, guru dan pengasuh, program keseharian Daycare, ruangan bermain dan area aktivitas yang berupa elemen ruang bagaimana anak mampu memanfaatkan ruangan, warna yang dapat merangsang dan menstimulasi kreativitas mereka, furnitur penunjang bermain anak yang aman, dan juga alat permainan.

Kesimpulan

Dari penjelasan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa area aktivitas cukup berperan penting dalam meningkatkan perkembangan motorik anak, pada dasarnya kembali lagi kepada individu anak tersebut, karena adanya faktor internal yang merupakan faktor bawaan lahir mengenai karakter dan daya kognitif mereka bagaimana cara menerima fase perkembangan pada usianya. Di sini Daycare merupakan fasilitas pendukung untuk membantu anak dalam tumbuh dan berkembang, lalu area aktivitas menjadi fasilitas penunjang perkembangan motorik anak, area aktivitas dapat memaksimalkan permainan yang dapat membantu anak dalam menstimulasi perkembangannya, elemen interior pada area aktivitas juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan permainan yang mendidik dengan warna sebagai pendukung dari segi psikologi untuk mendorong anak untuk aktif dalam bermain dan beraktivitas, warna yang digunakan adalah warna yang cerah seperti oranye, merah, ungu yang dapat membuat anak aktif. sebaiknya Daycare juga memperbanyak bentuk-bentuk geometris untuk menciptakan kreativitas anak. yang terpenting adalah area aktivitas harus memiliki lahan yang luas agar anak dapat bebas bergerak dengan leluasa tanpa ada perasaan tertekan karena faktor ruangan yang sempit. Karena ini juga dapat mempengaruhi emosional yang dimiliki anak jika ia merasa tertekan dan tidak bebas anak mudah marah, menangis, dan bahkan menyendiri tidak mau bermain.

Memadukan metode Montessori dan sentra seperti yang metode yang diterapkan pada Jackids Daycare ini memiliki kelebihan karena cocok dengan karakter anak yang bebas, menerapkan metode memupuk rasa ingin tahu anak agar ia mau untuk belajar tanpa paksaan, dan mereka bebas untuk berinteraksi dengan benda sekitar dan lingkungannya karena ini baik untuk perkembangan sosial anak.

https://Elibrary.Unikom.Ac.Id/Id/Eprint/83/9/11.%20Unikom_%20chelsea%20jelita%20sandewi_Bab%20iii.Pdf

DAFTAR PUSTAKA

- Damayantie, I., Pertiwi, R., & Nugroho, O. F. (2021, March). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Pemilihan Warna Pada Pendekatan Steam Ditinjau Dari Psikologi Desain. In Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (Vol. 1, No. 01). Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. (2018). Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Febrian, Ramdan. (2018). Artikel “Rahasia Pembelajaran di Sekolah Montessori”. Tirto.id : Pendidikan.
- Masiming, Zulfitriah. (2009). Pengaruh Setting Ruang Bermain terhadap Perkembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini. Palu : Jurnal SMARTek, vol 7 no.3, 184-196.
- R.A. Dilma'aarij, Wahyu Setyaningsih, Budi Suharno. (2020). Perkembangan Psikososial Anak usia 3-4 Tahun di Daycare. Malang : Aulad : Journal on Early Childhood, vol 3 no.3, 149-154.
- Rochyat, I. G., Fauzi, M., Wiyono, E.,. (2018). Pelatihan Kreativitas Seni Dan Desain Untuk Pengajar Taman Belajar Kita Di Era Pandemi. Jurnal Abdimas, 7(4), 287-292.
- Wiyono, Erina. (2021). Desain Interior pada Konteks Kebudayaan. Jurnal: GESTALT vol.3, no.1.
- Yusuff, A. A., & Widyastuti, P. A. (2021). Pelatihan Keterampilan Tangan Menggunakan Media Kain Flanel ‘Pengenalan Jenis Binatang’ sebagai Proses Kreatif Siswa Paud Anggrek Rosalina 011. Jurnal Pengabdian Masyarakat Abdimas, 7(2). 72-80.
- <https://www.djkn.kemenu.go.id/artikel/baca/12773/memahami-metode-penelitian-kualitatif.html>
- <https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-studi-kasus/>