

Play, Learn, Grow

Kurikulum dan Program Kegiatan di Daycare

Buku "Play, Learn, Grow: Kurikulum dan Program Kegiatan di Daycare" membahas tentang pentingnya kurikulum dan program kegiatan yang tepat di daycare untuk mendukung perkembangan anak. Buku ini menyajikan konsep-konsep dasar tentang kurikulum dan program kegiatan di daycare, serta memberikan contoh-contoh praktis tentang bagaimana mengimplementasikan kurikulum dan program kegiatan tersebut.

Buku ini juga membahas tentang pentingnya permainan dalam proses belajar anak. Dengan menggunakan contoh-contoh kasus dan studi, buku ini menunjukkan bagaimana permainan dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Selain itu, buku ini juga memberikan tips dan strategi bagi pendidik dan orang tua untuk mendukung perkembangan anak melalui permainan.

Dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, buku "Play, Learn, Grow: Kurikulum dan Program Kegiatan di Daycare" sangat cocok bagi pendidik, orang tua, dan siapa saja yang ingin memahami tentang kurikulum dan program kegiatan di daycare. Buku ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi mereka yang ingin mendukung perkembangan anak dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

ISBN 978-634-04-0869-0

Eka Cahya Maulidiyah, dkk.

Play, Learn, Grow Kurikulum dan Program Kegiatan di Daycare

Play, Learn, Grow

Kurikulum dan Program Kegiatan di Daycare



Eka Cahya Maulidiyah
Sanfiah Hairani
Ruqoyyah Fitri
Melia Dwi Widayanti

Eka Cahya Maulidiyah
Ruqoyyah Fitri
Sarifah Hairani
Melia Dwi Widayanti

Play, Learn, Grow:

Kurikulum dan Program Kegiatan di Daycare

Intelektual Edu Media

Play, Learn, Grow:
Kurikulum dan Program Kegiatan di Daycare

Eka Cahya Maulidiyah, dkk. Diterbitkan pertama kali oleh Penerbit Intelektual Edu Media, 2025

Editor	: Kartika Rinakit Adhe
Desain cover	: Sarfaraz El Rumi
Ketebalan Buku	: vi +78 hlm
Ukuran Buku	: 14 x 21 cm
Cetakan Ke-1	: Juli 2025
ISBN	: 978-634-04-0869-0

Hak cipta dilindungi undang-undang Dilarang mereproduksi atau memperbanyak seluruh maupun sebagian dari buku ini dalam bentuk dan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

Intelektual Edu Media
Padang, Sumatra Barat
085735358515
intelektualedupress@gmail.com
https://penerbit.intelektualedu.com/

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya buku *Play, Learn, Grow: Kurikulum dan Program Kegiatan di Daycare* ini. Buku ini hadir sebagai upaya untuk memberikan panduan bagi pendidik, pengasuh, dan pengelola daycare dalam merancang program kegiatan yang tidak hanya aman dan menyenangkan, tetapi juga mampu mendukung perkembangan holistik anak usia dini. Saya berharap buku ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi siapa saja yang terlibat dalam dunia pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks layanan daycare.

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penulisan buku ini. Terima kasih kepada para praktisi daycare, pendidik, serta orang tua yang telah berbagi pengalaman dan wawasan berharga mengenai tantangan serta peluang dalam penyelenggaraan layanan daycare yang berkualitas. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada rekan-rekan akademisi yang telah memberikan masukan dan kritik konstruktif demi penyempurnaan isi buku ini. Tak lupa, saya berterima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan semangat selama proses penulisan berlangsung.

Buku ini terdiri dari beberapa bagian utama yang menguraikan konsep dasar kurikulum di daycare, prinsip-prinsip pembelajaran berbasis bermain, serta rancangan

program kegiatan yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi. Setiap bagian disusun secara sistematis agar mudah dipahami dan diaplikasikan oleh para pengelola daycare dan pendidik anak usia dini. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan contoh kegiatan dan strategi implementasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak serta lingkungan belajar yang ada.

Proses penulisan buku ini berangkat dari ketertarikan saya terhadap pentingnya pendidikan anak usia dini yang berkualitas. Melalui riset, wawancara, dan observasi langsung di berbagai daycare, saya berupaya menggali pendekatan terbaik dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi anak-anak. Saya berharap buku ini dapat menjadi kontribusi kecil dalam mendukung perkembangan layanan daycare yang lebih baik, serta menjadi referensi bagi siapa saja yang memiliki kepedulian terhadap tumbuh kembang anak usia dini. Semoga buku ini bermanfaat dan dapat digunakan secara luas oleh para pembaca.

Selamat membaca!

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR....iii

DAFTAR ISI....v

BAB I KONSEP DAYCARE....1

A. Sejarah Daycare....1
B. Latar Belakang....2
C. Urgensi Daycare....4
D. Landasan Daycare....5
E. Ragam Daycare....6
F. Prinsip Daycare....6

BAB II STIMULASI ASPEK TUMBUH KEMBANG ANAK.8

A. Pentingnya Stimulasi di Daycare....8
B. Stimulasi Sosial dan Emosional....10
C. Keterlibatan Orang Tua dalam Stimulasi Anak....10
D. Evaluasi dan Pengembangan Program Stimulasi di Daycare....12

BAB III PENYUSUNAN KURIKULUM *PLAY BASED LEARNING*....13

A. Profil Umum....13
B. Latar Belakang Kurikulum....13
C. Dasar Penyelenggaraan Kurikulum....15
D. Prinsip *Play Based Learning*....16
E. Tujuan....17
F. Manfaat....18

BAB IV BEST PRACTICE LAYANAN DAYCARE.....19

BAB V PROGRAM KEGIATAN DAYCARE 23

A. Area Pembelajaran.....23
B. Jenis Kegiatan.....24
C. Program dan Kegiatan Daycare.....25
D. Jadwal Harian.....29
E. Tema Bulanan dan Subtema Mingguan.....31

BAB VI MODUL DAN *LESSON PLAN*.....34

A. Evaluasi dan Penilaian.....34
B. Standar Operasional Prosedur.....35
C. Struktur Pengelola Daycare.....66
D. Tugas Pengelola Daycare.....66
E. Fasilitas dan Sarana Prasarana.....68
F. Layanan Kunjungan.....69
G. Kerjasama.....69

BAB VII DOKUMEN PENGELOLAAN 71

A. Contoh *Lesson Plan* Mingguan.....71
B. Contoh Lembar Penilaian Perkembangan Anak.....73

DAFTAR PUSTAKA.....77

BAB I
KONSEP DAYCARE

A. Sejarah Daycare

Daycare atau tempat penitipan anak telah ada sejak zaman dahulu dalam berbagai bentuk. Di era pramodern, konsep pengasuhan anak oleh komunitas atau keluarga besar sudah diterapkan, terutama dalam masyarakat agraris. Namun, seiring dengan revolusi industri pada abad ke-18 dan 19, kebutuhan akan layanan penitipan anak semakin meningkat karena banyaknya perempuan yang memasuki dunia kerja.

Di Eropa dan Amerika Serikat, daycare modern mulai berkembang pada abad ke-19 dengan tujuan memberikan pendidikan awal bagi anak-anak yang orang tuanya bekerja. Pemerintah dan lembaga swasta mulai mendirikan pusat penitipan anak yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat aman bagi anak-anak tetapi juga sebagai sarana pembelajaran dini.

Di Indonesia, daycare mulai dikenal sejak awal abad ke-20, terutama di lingkungan perkotaan. Namun, perkembangannya masih terbatas pada layanan penitipan anak berbasis komunitas atau keluarga besar. Baru pada tahun 1990-an, daycare profesional mulai berkembang pesat seiring dengan perubahan pola kerja, urbanisasi, dan meningkatnya kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini.

B. Latar Belakang

Perubahan sosial dan ekonomi yang pesat menyebabkan semakin banyak keluarga dengan kedua orang tua bekerja. Fenomena ini menciptakan kebutuhan akan layanan penitipan anak yang aman, berkualitas, dan mampu mendukung perkembangan anak secara optimal. Banyak orang tua modern yang menghadapi tantangan dalam mengasuh anak sambil menjalani karier, sehingga keberadaan daycare menjadi solusi yang penting.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa stimulasi yang tepat dalam masa golden age (0-6 tahun) sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Anak-anak yang mendapatkan pengasuhan berkualitas di daycare cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik, kemampuan akademik yang lebih tinggi, serta lebih siap menghadapi tantangan di lingkungan sekolah formal.

Daycare yang berkualitas tidak hanya berfungsi sebagai tempat penitipan anak, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak secara holistik. Program yang dirancang dengan baik mencakup stimulasi kognitif melalui aktivitas bermain yang edukatif, interaksi sosial dengan teman sebaya, serta pembentukan karakter melalui bimbingan dari pendidik yang berpengalaman. Dengan demikian, anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membangun keterampilan yang penting bagi masa depan mereka.

Selain itu, kualitas pengasuhan di daycare sangat bergantung pada kompetensi tenaga pendidik dan pengasuh yang bekerja di dalamnya. Pengasuh yang memiliki pemahaman mendalam tentang psikologi anak usia dini serta metode pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan mendukung eksplorasi anak. Oleh karena itu, penting bagi penyedia layanan daycare untuk memastikan bahwa staf mereka mendapatkan pelatihan berkala dan memiliki kualifikasi yang sesuai dalam bidang pendidikan anak usia dini.

Tantangan lain dalam penyelenggaraan daycare adalah memastikan keseimbangan antara aspek pengasuhan dan pendidikan. Beberapa daycare lebih menekankan aspek akademik, sementara yang lain lebih fokus pada kebebasan bermain. Pendekatan yang ideal adalah mengintegrasikan keduanya dalam sebuah kurikulum yang fleksibel, di mana anak dapat belajar melalui eksplorasi dan pengalaman langsung tanpa kehilangan momen bermain yang esensial bagi perkembangan mereka.

Dukungan pemerintah dan regulasi yang jelas juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas layanan daycare. Standarisasi kurikulum, peningkatan kesejahteraan tenaga pengasuh, serta pengawasan berkala terhadap fasilitas daycare dapat memastikan bahwa layanan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, adanya subsidi atau insentif bagi keluarga berpenghasilan rendah dapat

membantu lebih banyak orang tua mendapatkan akses ke daycare berkualitas.

Dengan semakin meningkatnya kesadaran akan pentingnya pendidikan dan pengasuhan yang baik sejak usia dini, masyarakat perlu lebih aktif dalam mendukung perkembangan daycare yang berkualitas. Kerja sama antara orang tua, tenaga pengasuh, pemerintah, dan komunitas dapat menciptakan ekosistem pendidikan anak usia dini yang lebih baik. Dengan demikian, daycare bukan hanya menjadi tempat penitipan, tetapi juga sarana bagi anak-anak untuk bertumbuh, belajar, dan berkembang secara optimal.

C. Urgensi Daycare

Daycare memiliki peran penting dalam mendukung tumbuh kembang anak, terutama dalam keluarga dengan orang tua yang bekerja. Keberadaan daycare yang berkualitas dapat membantu anak memperoleh stimulasi yang tepat dalam masa keemasan perkembangan mereka. Beberapa alasan yang mendasari urgensi daycare antara lain:

1. **Peningkatan Partisipasi Perempuan dalam Dunia Kerja:** Dengan adanya daycare, perempuan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk tetap berkarier tanpa harus mengorbankan tumbuh kembang anaknya.
2. **Pendidikan Anak Sejak Dini:** Daycare bukan hanya tempat penitipan, tetapi juga tempat pembelajaran awal bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif.
3. **Meningkatkan Kesejahteraan Keluarga:** Dengan adanya layanan daycare, orang tua dapat lebih fokus bekerja tanpa khawatir akan keselamatan dan kesejahteraan anak mereka.

D. Landasan Daycare

Penyelenggaraan daycare mencakup berbagai aspek yang menjadi dasar dalam operasionalnya, antara lain:

1. **Landasan Filosofis:** Daycare didasarkan pada prinsip bahwa setiap anak berhak mendapatkan pengasuhan dan pendidikan yang berkualitas tanpa diskriminasi.
2. **Landasan Psikologis:** Daycare harus memperhatikan tahap perkembangan anak dan kebutuhan emosional serta sosial mereka untuk memastikan keseimbangan psikologis.
3. **Landasan Yuridis:** Berbagai regulasi yang mengatur tentang perlindungan anak, pendidikan anak usia dini, dan standar layanan daycare menjadi acuan dalam penyelenggaraannya.
4. **Landasan Sosiologis:** Daycare mencerminkan kebutuhan masyarakat terhadap layanan penitipan anak yang aman dan terpercaya, terutama dalam era modern yang menuntut fleksibilitas orang tua dalam bekerja.

E. Ragam Daycare

Daycare dapat dikategorikan ke dalam berbagai jenis berdasarkan layanan yang diberikan, di antaranya:

1. **Daycare Rumah (Home-based Daycare):** Beroperasi di rumah pribadi dengan kapasitas anak yang lebih sedikit dan suasana yang lebih kekeluargaan.
2. **Daycare Berbasis Sekolah:** Dikelola oleh institusi pendidikan dan biasanya terintegrasi dengan kurikulum pendidikan anak usia dini, sehingga anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih terstruktur.
3. **Daycare Korporasi:** Didirikan oleh perusahaan untuk karyawan mereka sebagai bentuk dukungan terhadap kesejahteraan pekerja.
4. **Daycare Komunitas:** Dikelola oleh masyarakat atau organisasi sosial untuk mendukung keluarga dengan akses terbatas ke penitipan anak, biasanya dengan biaya yang lebih terjangkau.
5. **Daycare Pemerintah:** Disediakan oleh pemerintah sebagai bagian dari kebijakan sosial untuk mendukung keluarga yang kurang mampu dalam mendapatkan layanan penitipan anak yang berkualitas.

F. Prinsip Daycare

Penyelenggaraan daycare yang berkualitas harus memperhatikan beberapa prinsip utama, antara lain:

1. **Keselamatan dan Keamanan:** Lingkungan daycare harus memenuhi standar keselamatan anak, termasuk sarana dan prasarana yang aman.
2. **Stimulasi Perkembangan Anak:** Kegiatan yang dirancang harus mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak sesuai dengan tahapan usianya.
3. **Kesejahteraan Anak:** Menyediakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan fisik dan mental anak melalui pola asuh yang baik.
4. **Keterlibatan Orang Tua:** Orang tua harus dilibatkan dalam perkembangan anak di daycare melalui komunikasi yang intensif dan partisipasi dalam kegiatan daycare.
5. **Kualitas Pengasuh dan Pendidik:** Pengelola dan pengasuh daycare harus memiliki kompetensi dalam mendidik dan merawat anak usia dini, serta memahami psikologi perkembangan anak.
6. **Keseimbangan Antara Pendidikan dan Permainan:** Daycare harus mampu mengombinasikan pembelajaran dengan permainan agar anak-anak dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Dengan memahami sejarah, latar belakang, urgensi, landasan, ragam, dan prinsip daycare, diharapkan dapat terbentuk daycare yang tidak hanya menjadi tempat penitipan anak, tetapi juga sebagai lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

BAB II
STIMULASI ASPEK TUMBUH KEMBANG ANAK

Perkembangan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi kehidupan mereka di masa mendatang. Dalam periode golden age (0-6 tahun), stimulasi yang diberikan akan sangat berpengaruh terhadap berbagai aspek tumbuh kembang anak, baik dari segi kognitif, motorik, sosial-emosional, maupun bahasa. Daycare, sebagai lingkungan yang dirancang untuk mengasuh dan mendidik anak secara holistik, memiliki peran krusial dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

A. Pentingnya Stimulasi di Daycare

Daycare bukan sekadar tempat penitipan anak, tetapi juga menjadi sarana untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam lingkungan daycare yang berkualitas, anak mendapatkan kesempatan untuk bermain, berinteraksi, dan mengeksplorasi lingkungan secara aktif. Stimulasi yang diberikan harus memperhatikan kebutuhan perkembangan anak agar mereka dapat tumbuh secara optimal di semua aspek.

Stimulasi kognitif berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan mengenali pola. Di daycare, kegiatan seperti bermain puzzle, membaca buku cerita, dan eksplorasi benda-benda sekitar dapat membantu anak mengembangkan daya pikirnya. Stimulasi ini juga mencakup pengenalan konsep angka, warna, bentuk, dan ukuran melalui kegiatan bermain yang menarik.

Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan tubuhnya secara keseluruhan, seperti berlari, melompat, dan memanjat. Daycare yang baik menyediakan ruang terbuka yang memungkinkan anak-anak untuk bergerak bebas, seperti taman bermain atau ruang aktivitas fisik. Permainan seperti lompat tali, berlari di lintasan mini, atau permainan bola dapat membantu memperkuat koordinasi tubuh dan keseimbangan anak.

Selain motorik kasar, daycare juga harus memberikan stimulasi motorik halus yang melibatkan koordinasi tangan dan mata, seperti menggambar, mewarnai, meronce manik-manik, atau bermain dengan balok susun. Aktivitas ini berperan penting dalam meningkatkan keterampilan anak dalam menggenggam benda, menulis, serta melakukan tugas-tugas sehari-hari seperti makan sendiri dan memakai baju.

Kemampuan berkomunikasi berkembang pesat pada masa anak usia dini. Daycare dapat memberikan stimulasi bahasa melalui pembacaan cerita, bernyanyi, serta percakapan interaktif dengan pendidik dan teman sebaya. Anak yang sering diajak berbicara dan mendengarkan cerita akan memiliki kosakata yang lebih kaya serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan lebih baik.

B. Stimulasi Sosial dan Emosional

Interaksi sosial merupakan bagian penting dalam tumbuh kembang anak. Daycare menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak belajar berbagi, bekerja sama, dan memahami perasaan orang lain. Melalui permainan kelompok dan aktivitas berbasis kerja sama, anak belajar bagaimana membangun hubungan sosial yang positif dan mengelola emosinya dengan lebih baik.

Pendidik di daycare harus memiliki pemahaman yang baik mengenai tahap perkembangan anak agar dapat memberikan stimulasi yang tepat. Selain menjadi fasilitator dalam berbagai aktivitas, pendidik juga berperan dalam membangun hubungan yang hangat dan mendukung bagi anak. Dengan pendekatan yang responsif, anak akan merasa lebih aman dan nyaman untuk mengeksplorasi lingkungannya.

Lingkungan daycare yang dirancang dengan baik dapat mendukung berbagai aspek tumbuh kembang anak. Ruangan yang penuh warna, adanya area bermain indoor dan outdoor, serta ketersediaan mainan edukatif akan memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi anak-anak. Faktor kebersihan dan keamanan juga perlu diperhatikan agar anak dapat bermain dan belajar dengan nyaman.

C. Keterlibatan Orang Tua dalam Stimulasi Anak

Meskipun daycare menyediakan stimulasi yang beragam, keterlibatan orang tua tetap menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan anak. Komunikasi yang baik antara pihak daycare dan orang tua dapat membantu menciptakan kesinambungan dalam proses stimulasi anak di rumah dan di daycare. Orang tua dapat melanjutkan stimulasi dengan membacakan cerita, mengajak anak bermain, atau melakukan aktivitas kreatif lainnya di rumah.

Stimulasi kreativitas sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Daycare dapat menyediakan berbagai aktivitas seni seperti menggambar, melukis, bermain musik, atau bermain peran. Melalui kegiatan ini, anak dapat mengekspresikan perasaan dan pikirannya dengan cara yang unik, sekaligus mengembangkan imajinasi mereka.

Daycare juga berperan dalam mengajarkan anak untuk mandiri dan percaya diri. Anak diajarkan untuk melakukan tugas sederhana seperti merapikan mainan, makan sendiri, dan mengenakan pakaian dengan bantuan minimal. Dengan terbiasa melakukan hal-hal ini, anak akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Daycare yang kurang memberikan stimulasi yang memadai dapat berdampak negatif pada perkembangan anak. Anak yang tidak mendapatkan cukup interaksi, eksplorasi, dan permainan yang mendukung perkembangan mereka mungkin mengalami keterlambatan dalam aspek kognitif, motorik, atau sosial-emosional. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memilih daycare yang memiliki program yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

D. Evaluasi dan Pengembangan Program Stimulasi di Daycare

Daycare harus terus melakukan evaluasi terhadap efektivitas program stimulasi yang mereka jalankan. Melalui observasi dan asesmen perkembangan anak, pendidik dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Selain itu, pelatihan berkala bagi tenaga pendidik juga penting untuk memastikan bahwa mereka selalu mengikuti perkembangan terbaru dalam pendidikan anak usia dini.

Pemerintah dan lembaga pendidikan memiliki peran dalam memastikan bahwa daycare menjalankan program stimulasi sesuai dengan standar pendidikan anak usia dini. Regulasi yang jelas mengenai kurikulum, kualifikasi tenaga pendidik, serta fasilitas daycare akan membantu meningkatkan kualitas layanan yang diberikan.

Stimulasi aspek tumbuh kembang anak usia dini di daycare harus dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan. Dengan memberikan stimulasi yang tepat dalam aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa, daycare dapat membantu anak berkembang secara optimal. Kerja sama antara pendidik, orang tua, dan pemerintah sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan daycare yang berkualitas dan mendukung masa depan anak-anak yang lebih baik.

BAB III
PENYUSUNAN KURIKULUM
PLAY BASED LEARNING

A. Profil Umum

Daycare menjadi bagian dari layanan pengasuhan dan pendidikan anak berkualitas dengan mengoptimalkan aspek perkembangan mencakup psikologis, fisiologis, kognitif dan spiritualitas yang di tangani oleh tenaga berpengalaman dan profesional di bidang pendidikan anak usia dini.

B. Latar Belakang Kurikulum

Play based learning merupakan konsep yang berasal dari pemikiran tokoh pendidikan yaitu Rousseau, Froebel, dam Dewey. Menurut Rousseaui, anak tetaplah seorang anak yang tidak melupakan ciri khas dari seorang anak yaitu bermain dan bersenang-senang. Menurut Froebel, anak akan merasa nyaman untuk belajar ketika diiringi dengan kegiatan bermain. Menurut Dewey, lingkungan yang memberikan pengalaman untuk anak bermain dan belajar. Model *play based learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain yang menyenangkan, aktif, dan sukarela. *Play based learning* didasarkan pada lima hal yaitu, karakteristik yang bermakna, menarik, aktif dan menyenangkan, berulang, serta interaktif secara sosial (Wahjusaputri et al., 2024)

Pada model *play-based learning*, orang dewasa berperan untuk dapat menciptakan permainan yang menarik bagi anak serta anak mendapatkan pengalaman belajar melalui bermain berdasarkan ketertarikan dan kemampuan yang dimiliki. Dengan demikian, model *play based learning* dibuat agar anak dapat menikmati permainan, merasa senang, dan belajar mengenal sesuatu, dan menemukan hal baru sehingga permainan yang diberikan kepada anak harus memiliki tujuan dan berorientasi pada proses (Amin, 2018).

Pendekatan *Play Based Learning* menjadi kurikulum kreatif yang dapat diterapkan pada berbagai lembaga daycare. Kurikulum ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan optimal anak usia dini. Menggunakan pendekatan *play based learning* pada kurikulum ini dapat mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, sosial-emosional, fisik, dan bahasa. Pendekatan *play based learning* menekankan pentingnya belajar melalui permainan, di mana anak-anak dapat mengeksplorasi, berkreasi, dan berinteraksi dalam lingkungan yang menyenangkan. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual mereka melalui pengalaman langsung.

C. Dasar Penyelenggaraan Kurikulum

a. Landasan Yuridis

Landasan yuridis merupakan dasar hukum yang digunakan untuk menyusun kurikulum di lembaga PAUD yang berlandaskan pada peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Berikut landasan yuridis pada penyusunan kurikulum pada daycare:

- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah

b. Landasan Pedagogik

Landasan pedagogik merupakan dasar penyelenggaraan yang berkaitan dengan prinsip-prinsip pendidikan dan anak usia dini

- Pembelajaran berpusat pada anak
- Pembelajaran aktif dan bermakna
- Interaksi sosial dan kerjasama

- Fleksibilitas dan Kreativitas
- Perkembangan yang berkelanjutan

c. Landasan Teoritis

Landasan teoritis merupakan dasar yang berkaitan dengan teori perkembangan dan pembelajaran anak usia dini.

- Teori Jean Piaget

  Pembelajaran yang diberikan disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak

- Teori Vygotsky

  Pembelajaran dilakukan untuk mendukung kebutuhan anak melaui bimbingan atau *scaffolding*

- Teori Bruner

  Keterlibatan anak dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengalaman secara langsung (K. P. P. dan P. A. R. Indonesia, 2023) (Badan Standardisasi Nasional, 2024) (P. R. Indonesia, 2003)**,** (Kebudayaan, 2014)**,** (Kemendikbudristek, 2024)**,** (Children, 2009)**,** (Jean Piaget, 1962)**,** (L. S. Vygotsky, 1978)**,** (Jerome Bruner, 1966)

D. Prinsip *Play Based Learning*

Terdapat lima prinsip pada *model play based learning*, diantaranya (Aisyah Durrotun Nafisah, 2022):

1. Berpusat pada anak

   Kegiatan pembelajaran berfokus pada minat dan kebutuhan anak serta memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih sesuai keinginannya.

2. Belajar melalui bermain

   Anak-anak belajar secara efektif melalui interaksi dengan lingkungan mereka dalam konteks permainan.

3. Lingkungan yang mendukung

   Lingkungan yang aman dan merangsang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan belajar.

4. Partisipasi aktif

   Anak-anak didorong untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu mereka.

5. Pengembangan holistic

   Setiap aspek perkembangan anak diperhatikan dan didukung melalui kegiatan yang beragam.

E. Tujuan

Tujuan umum

Secara umum, setiap daycare memiliki tujuan sesuai dengan karakteristik masing-masing. Berikut tujuan umum dari daycare:

Tujuan khusus

Selain tujuan umum, daycare perlu menyusun tujuan yang lebih terperinci menyesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan. Berikut adalah tujuan khusus daycare dengan menerapkan kurikulum *play based learning*:

1. Mengembangkan *soft skill* anak
2. Meningkatkan pembiasaan dan sikap anak
3. Mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak

F. Manfaat

Membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, emosional, dan fisik dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendukung.

BAB IV
BEST PRACTICE LAYANAN DAYCARE

Layanan daycare menjadi salah satu layanan yang sangat dibutuhkan di tengah perkembangan zaman yang semakin sibuk. Layanan ini sangat membantu bagi orangtua yang memiliki pekerjaan di luar rumah. Beberapa daycare lahir dari sebuah usaha yang tidak mudah. Biasanya daycare diinisiasi dari sebuah kelompok yang menekuni bidang pendidikan anak, misalnya Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD). Layanan daycare menjadi sebuah bentuk komitmen dalam menyediakan layanan pengasuhan berkualitas bagi anak-anak usia dini. Keberadaannya merupakan jawaban atas kebutuhan tenaga pendidik, pegawai, dan masyarakat umum yang menginginkan tempat penitipan anak yang aman, edukatif, serta berbasis penelitian akademik.

Daycare hadir dengan konsep yang lebih dari sekadar tempat penitipan. Bagian penting dari pendirian daycare adalah visi yang terus berkembang mengikuti perkembangan anak. Visi utama dan paling penting misalnya menciptakan lingkungan pengasuhan yang tidak hanya menjaga anak-anak dengan aman tetapi juga memberikan stimulasi perkembangan yang optimal melalui pendekatan berbasis ilmu pendidikan anak usia dini. Daycare juga dapat diterapkan pada lingkungan akademisi terutama pada lembaga yang menekuni bidang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) sebagai jawaban dan implementasi nyata atas bidang

keilmuan yang ditekuni dalam mendukung kesejahteraan anak-anak.

Layanan daycare pada sebuah lembaga akademisi dapat dioperasikan pada satu gedung yang tergabung maupun terpisah dari kegiatan belajar mengajar. Hal ini bergantung pada kesediaan ruang oleh penyelenggara daycare. Meskipun demikian, ketika daycare memiliki ruang atau gedung tergabung dengan kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat diupayakan agar tidak saling mengganggu. Adanya gabungan gedung, pada umumnya dapat menjadi kolaborasi layanan dan pemanfaatan fasilitas pendukung.

Beberapa daycare didirikan atas dasar kebutuhan yang mendesak, misalnya saat pegawai pada suatu lembaga membutuhkan tempat penitipan anak karena harus ditinggal bekerja setelah cuti. Pada akhirnya, sebagai jalan tengah dan kebutuhan yang cukup banyak, maka lembaga tersebut mendirikan daycare dengan harapan pegawai yang memiliki anak dapat bekerja dengan lebih tenang tanpa khawatir terhadap pengasuhan anak mereka. Hal ini terjadi pada beberapa perguruan tinggi di Indonesia.

Adanya pelayanan yang baik dan kurikulum yang kreatif pada daycare, dapat mendorong kemajuan tersendiri pada daycare. Daycare pada sebuah lembaga tertentu yang pada awalnya hanya membuka pengasuhan bagi pegawai, pada akhirnya banyak diperhatikan oleh orangtua di luar lingkungan lembaga tersebut. Ketertarikan orangtua untuk mendaftarkan anak-anak

mereka pada daycare dipengaruhi oleh layanan yang diberikan. Standarisasi layanan dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat sehingga dapat meingkatkan penilaian sebagai tempat penitipan anak yang berkualitas. Adanya layanan yang berkualitas, maka daycare dapat berkembang menjadi lembaga yang lebih inklusif.

Daycare seharusnya dikelola oleh orang yang berpengalaman di bidangnya, misalnya Jurusan PG-PAUD. Hal ini dapat mendukung keberhasilan dalam menghasilkan daycare dengan sistem yang terencana dan berbasis keilmuan. Setiap aspek pengasuhan, mulai dari pola asuh, kurikulum stimulasi, hingga interaksi sosial anak, dirancang dengan mempertimbangkan hasil-hasil penelitian dalam bidang pendidikan anak usia dini. Hal ini menjadikan daycare tersebut tidak hanya sebagai tempat penitipan, tetapi juga sebagai laboratorium pembelajaran bagi mahasiswa PG-PAUD untuk mengaplikasikan teori dalam praktik nyata.

Penerapan prinsip-prinsip pendidikan holistic pada daycare yang dikelola oleh Jurusan PG PAUD menjadi bagian yang penting. Pendidikan holistic memungkinkan setiap anak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, aman, dan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Lingkungan yang hangat dan suportif menjadi salah satu nilai utama yang diterapkan di tempat ini. Setiap pengasuh dan pendidik yang terlibat memiliki pemahaman mendalam tentang psikologi anak usia dini dan metode pengasuhan yang responsif serta berbasis kasih sayang.

Semakin hari, perjalanan sebuah lembaga perlu terus ditingkatkan dan terus berinovasi agar layanannya dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pembuatan berbagai program kreatif dan edukatif perlu terus dirancang agar anak-anak dapat tumbuh dalam suasana yang penuh eksplorasi dan stimulasi. Kegiatan yang diberikan dapat mencakup permainan edukatif, pengembangan motorik, stimulasi bahasa, serta kegiatan sosial yang mendukung kemandirian dan rasa percaya diri anak. Melalui pendekatan ini, layanan daycare tidak hanya menjadi tempat penitipan, tetapi juga ruang tumbuh yang ideal bagi anak-anak.

Komitmen yang kuat untuk terus berkembang dan memberikan layanan yang semakin baik juga harus diterapkan pada pengelolaan daycare. Oleh karena itu, daycare memerlukan dukungan dari akademisi, tenaga pendidik, dan masyarakat, agar bisa terus menjadi rumah kedua bagi anak-anak. Di daycare inilah mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan bahagia serta mendapatkan pengalaman berharga dalam masa-masa awal kehidupannya.

BAB V
PROGRAM KEGIATAN DAYCARE

A. Area Pembelajaran

Pada model play based learning terdapat lima area yang dijadikan fokus dalam pengembangan potensi yang dapat dicapai, diantaranya (Department of Education, 2023):

1. Kreatif

   Area kreatif merupakan Kegiatan kreatif melibatkan anak-anak dalam proses menciptakan sesuatu yang baru atau mengekspresikan imajinasi mereka

   Contoh pembelajaran pada area kreatif yaitu kolase dari bahan alam, membuat karya dari bahan bekas.

2. Dramatic

   Area *dramatic* melibatkan anak-anak dalam bermain peran yang dapat mengembangkan keterampilan sosial, bahasa, dan pemahaman tentang peran sosial.

   Contoh pembelajaran pada area *dramatic* yaitu bermain masak-masakan, *role playing*.

3. Explorative

Area *eksploratif* melibatkan anak dalam kegiatan yang mendorong rasa ingin tahu yang mendukung perkembangan kognitif dan keterampilan berpikir serta menjelajah lingkungan sekitar anak

Contoh pembelajaran *explorative* yaitu bercocok tanam, mengunjungi tempat baru, melakukan *eksperimen* sederhana.

4. Manipulative

Area *manipulatif* melibatkan keterampilan motorik halus yang mendukung koordinasi antar indera dan keterampilan memecahkan masalah.

Contoh pembelajaran *manipulative* yaitu bermain *puzzle*, menyusun balok.

5. Sensory

Area sensori melibatkan stimulasi indera peraba, penciuman, penglihatan, pendengaran, dan pengecapan untuk mendukung perkembangan motorik dan kognitif.

Contoh pembelajaran *sensory* yaitu meraba tekstur, bermain bola.

B. Jenis Kegiatan

1. Pengasuhan

Menjaga anak agar dapat bermain dan mencapai potensi terbaik mereka.

2. Perawatan

Memberikan perawatan sepenuh hati dengan pengasuh yang berpengalaman.

3. Pendidikan

Memenuhi kebutuhan anak usia dini sesuai dengan Lesson Plan.

4. Bimbingan

Membantu anak-anak yang memerlukan bantuan khusus.

C. Program dan Kegiatan Daycare

Program dan kegiatan pada daycare disusun dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selain itu, kegiatan-kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan pengembangan *soft skill*. Berikut beberapa contoh program dan kegiatan pada daycare:

1. *Fun Cooking*

Program yang mengajarkan anak berpikir kreatif dalam mengolah makanan, seperti membuat bakpau dan menghias roti. Tujuannya adalah memupuk kreativitas dan inovasi anak

2. *Happy Song and Education Game*

Dalam program ini, anak-anak diajarkan bernyanyi dan bermain game pendidikan untuk meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta disiplin.

3. *Basic Life Skills and Good Behaviour*

   Mengajarkan anak-anak kegiatan sehari-hari, seperti berbicara sopan dan mandiri. Tujuan kegiatan ini adalah mengembangkan kepribadian yang baik.

4. *Storytelling*

   Kegiatan bercerita dengan tema tertentu untuk membantu anak terbiasa mendengar dan memvisualisasikan cerita dengan benar.

5. *Bahasa Inggris Sederhana*

   Mengajarkan bahasa Inggris dasar dengan tema relevan, seperti hewan dan buah-buahan, agar anak mengenal bahasa Inggris sejak dini.

6. *Outdoor Activity*

   Kegiatan di luar ruangan dengan tema tertentu, bertujuan untuk sosialisasi dan memahami lingkungan.

7. Acara Spesial dan Perayaan

   Merayakan ulang tahun dan acara khusus seperti lomba mewarnai dan pertunjukan bakat.

8. *Finger Painting*

   Kegiatan kreatif yang meningkatkan keterampilan motorik halus melalui melukis dengan jari.

9. Aktivitas Sensorik

   Aktivitas yang merangsang indra anak, seperti bermain pasir atau air.

10. Pembelajaran Bahasa

    Pengenalan huruf, angka, dan kosakata baru melalui permainan, lagu, dan cerita.

11. Aktivitas seni

    Mengembangkan kreativitas anak melalui kerajinan tangan dan melukis.

12. DIY Kreatif

    Mengajarkan anak membuat kerajinan tangan sederhana dengan bahan yang ada di sekitar mereka.

13. *Medical Check-up*

    Pemeriksaan medis oleh pengasuh dengan bantuan fasilitas kesehatan terdekat, baik puskesmas maupun rumah sakit untuk menjaga kesehatan anak.

14. Program audio visual

    Kegiatan mendengarkan musik atau melihat video dengan tema anak-anak, serta bergerak bersama. Mengajarkan anak-anak tentang ritme dan melodi melalui lagu dan tarian.

15. Kegiatan untuk bayi

a. *Tummy time*

Aktivitas bayi berbaring tengkurap untuk memperkuat otot leher dan punggung. Durasi: 10-15 menit.

b. Sentuhan dan tekstur

Mengenalkan berbagai tekstur dengan kain, mainan, atau bahan alami. Durasi: 10 menit.

c. Musik dan lagu lembut

Mendengarkan musik lembut atau lagu pengantar tidur untuk merangsang pendengaran. Durasi: 10-15 menit.

d. Pergerakan ringan

Menggerakkan tangan dan kaki bayi dengan lembut untuk melatih motorik kasar. Durasi: 10 menit.

e. Cerita pendek dan visual

Membacakan cerita pendek dengan gambar besar dan warna-warni untuk merangsang penglihatan. Durasi: 10 menit.

1. Kegiatan Harian

Program harian adalah rencana kegiatan pembelajaran yang disusun dan dilaksanakan setiap hari untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Contoh kegiatan harian yaitu *morning activities, routine activities and education, learning time, afternoon activities, end of day.*

2. Program Unggulan

1. *Cooking Class*: Mengajarkan keterampilan memasak.
2. *Project Class*: Kegiatan seperti DIY gypsum, menanam dalam pot.
3. *Literacy Program*: Aktivitas bilingual & storytelling.
4. *Field Trip*: Jalan-jalan ke Laboratorium
5. *Outing Class*: Kegiatan di luar ruang belajar.
6. *Little Science*: Eksperimen sains sederhana.
7. *Screen Time Edukasi*: Menonton tayangan edukatif.

D. Jadwal Harian

Kegiatan *Fullday*

Nama kegiatan	Waktu	Keterangan
Morning activities	07.30 – 08.00	Penyambutan anak datang
	08.00 – 08.15	Senam Gerak dan Lagu di luar ruangan (2x seminggu) / Bermain gelembung (1x seminggu)
	08.15 –	Bermain bebas di ruang

	08.30	main indoor
Routine activities and education	08.30 – 09.00	Circle Time (bernyanyi, gerak dan lagu), pembacaan doa, bacaan hadist sehari-hari, dan surat-surat pendek
	09.00 – 09.30	Persiapan kegiatan dan snack time
Learning time	09.30 – 11.00	Kegiatan inti sesuai dengan lesson plan
Rest and lunch	11.00 – 11.45	Cuci tangan dan makan siang
	11.45 – 12.00	Persiapan tidur siang (ganti pampers dan toilet training)
Time off	12.00 – 14.00	Tidur siang
Afternoon activities	14.00 – 15.00	Makans sore
	15.00 – 16.00	Mandi sore
End of Day	16.00 – 16.30	Snack Time sore sambil menunggu dijemput

After School / Halfday

Jadwal *after school* digunakan untuk anak berusia 4-6 tahun atau usia sekolah Taman Kanak-Kanak. Kegiatan dimulai pada pukul 11.00 WIB (setelah pulang sekolah).

E. Tema Bulanan dan Subtema Mingguan

No	Nama Bulan	Tema	Minggu	Subtema
1	Januari	Pengenalan Diri dan Keluarga	I	Kenali Diriku
			II	Anggota Keluarga
			III	Perasaan Dan Emosi
			IV	Cerita Keluargaku
2	Februari	Lingkungan Sekitar	I	Rumahku
			II	Sekolahku
			III	Taman dan Kebun
			IV	Komunitasku
3	Maret	Hewan	I	Hewan Peliharaan
			II	Hewan Liar
			III	Hewan Laut
			IV	Hewan di Peternakan
4	April	Alam dan Tumbuhan	I	Pohon dan Daun
			II	Bunga dan Buah
			III	Tanaman dan Kebun
			IV	Alam Sekitar
5	Mei	Kendaraan dan Transportasi	I	Kendaraan Darat
			II	Kendaraan Laut
			III	Kendaraan Udara
			IV	Transportasi Umum
6	Juni	Profesi dan Pekerjaaan	I	Dokter dan perawat

			II	Polisi dan Pemadan Kebakaran
			III	Guru dan Pekerjaan Kantor
			IV	Profesi Lainnya
7	Juli	Angka dan Huruf	I	Mengenal angka 1-10
			II	Mengenal huruf a-e
			III	Menghitung dan membaca sederhana
			IV	Bermain dengan angka dan huruf
8	Agustus	Warna dan Bentuk	I	Warna primer
			II	Warna Sekunder
			III	Bentuk geometris sederhana
			IV	Menggabungkan warna dan bentuk
9	Septembe r	Seni dan Kerajinan	I	Melukis dan Mewarnai
			II	Membuat kolase
			III	Kerajinan kertas
			IV	Seni daur ulang
10	Oktober	Musik dan Tari	I	Mengenal alat musik
			II	Bernyanyi bersama
			III	Menari Kreatif
			IV	Konser mini
11	November	Sains sederhana	I	Eksperimen air
			II	Eksperimen udara
			III	Eksperimen cahaya
			IV	Eksperimen tanah
12	Desember	Perayaan dan Tradisi	I	Perayaan local
			II	Tradisi keluarga
			III	Festival budaya
			IV	Perayaan akhir tahun

BAB VI
MODUL DAN *LESSON PLAN*

Daycare menyediakan modul dan rencana pelajaran yang dirancang untuk setiap bulan selama satu tahun. Setiap modul mencakup tema-tema spesifik, aktivitas yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak, dan evaluasi berkala untuk memantau kemajuan mereka.

Contoh *lesson plan* terdapat pada lampiran 1.

A. Evaluasi dan Penilaian

Evaluasi

Evaluasi merupakan upaya yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan tujuan pembelajaran menggunakan metode dan alat ukur yang sesuai.

1. Evaluasi semester

   Penilaian yang dilakukan setiap semester atau enam bulan sekali untuk mengetahui ketercapaian anak serta keefektifan program pembelajaran yang diberikan kepada anak.

2. Evaluasi tahunan

   Penilaian yang dilakukan setiap akhir tahun untuk menilai tingkat keberhasilan program dan kegiatan yang ada di daycare secara keseluruhan.

Penilaian

Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengelolaan informasi untuk mengukur kemampuan anak seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan umpan balik bagi pengelola, orang tua, dan anak.

1. Jurnal harian

   Mengetahui aktivitas harian anak dan kondisi kesehatan anak untuk didokumentasikan sebagai media komunikasi dengan orang tua

2. Observasi

   Mengamati perilaku anak selama kegiatan sehari-hari.

3. Laporan perkembangan

   Melaporkan perkembangan anak setiap bulan kepada orang tua.

4. Komunikasi dengan orang tua

   Mengadakan pertemuan untuk membahas perkembangan anak

B. Standar Operasional Prosedur

Setiap daycare perlu memiliki standar operasional prosedur (SOP) guna memastikan layanan dapat berjalan dengan baik. Berikut adalah SOP yang dapat menjadi acuan pada pendirian daycare:

1. SOP PENDAFTARAN

SOP Pendaftaran merupakan tata cara pendaftaran anak yang akan bergabung di daycare. Adapun SOP pendaftaran daycare adalah sebagai berikut:

Tujuan:

Memastikan proses pendaftaran daycare berjalan dengan lancar dan efisien, menyediakan informasi yang diperlukan dari orang tua, serta melakukan asesmen awal untuk memahami kebutuhan dan kondisi anak.

1. Tahapan Pendaftaran:
    a. Langkah 1: Pengisian Formulir Pendaftaran

        Orang tua atau wali mengisi formulir pendaftaran secara lengkap dan akurat.

    b. Langkah 2: Persiapan Dokumen

        Orang tua menyiapkan dokumen yang diperlukan sesuai daftar yang telah disediakan.

    c. Langkah 3: Asesmen Awal

        Melakukan asesmen awal terhadap kemampuan anak, riwayat penyakit, data alergi anak, dan kebutuhan spesial anak.

2. Formulir Pendaftaran:

    Formulir pendaftaran mencakup informasi pribadi anak, data kesehatan, kontak darurat, dan persetujuan orang tua terkait kebijakan daycare.

3. Dokumen yang Harus Disediakan Orang Tua:
    a. Fotokopi Akta Kelahiran anak.
    b. Kartu Keluarga.
    c. Kartu Identitas Orang Tua atau Wali.
    d. Surat Keterangan Sehat dari dokter.
    e. Formulir Imunisasi anak (jika ada).
    f. Informasi kontak darurat yang dapat dihubungi.

4. Link yang Perlu Diisi:

    Orang tua akan diberikan link untuk mengisi formulir pendaftaran online dan mengunggah dokumen yang diperlukan.

5. Asesmen Awal:
    a. Kemampuan Anak:

        Melibatkan kegiatan pengamatan terhadap kemampuan fisik, sosial, dan kognitif anak sesuai dengan perkembangan usianya.

b. Riwayat Penyakit:

Menyediakan informasi lengkap tentang riwayat penyakit anak, termasuk alergi atau kondisi kesehatan tertentu.

c. Data Alergi Anak:

Mengumpulkan data alergi anak untuk memastikan keamanan dan kesejahteraan di daycare.

d. Kebutuhan Khusus Anak:

Identifikasi kebutuhan spesial anak, apabila ada, untuk menyediakan perawatan dan dukungan yang sesuai.

2. SOP PENGASUH

SOP Pengasuh merupakan standar peran dan tanggungjawab yang diberikan oleh pengasuh kepada anak di daycare. Berikut SOP bagi pengasuh di daycare:

Tujuan:

Memastikan perencanaan kegiatan di daycare dibuat secara terkoordinasi, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak-anak.

Prosedur:

1. Penanggung Jawab *Lesson Plan*:

a. Pengasuh bertanggung jawab untuk membuat *lesson plan* bulanan.

b. Lesson plan mencakup berbagai kegiatan kreatif, pendidikan, dan aktivitas fisik sesuai dengan aspek perkembangan anak.

2. Penanggung Jawab Pelaksanaan:

a. Pengasuh bertanggung jawab untuk melaksanakan setiap kegiatan sesuai lesson plan yang telah dibuat.

b. Melibatkan anak-anak dalam kegiatan dan memastikan kegiatan berlangsung sesuai rencana.

3. Partisipasi dan Kontribusi Ide dari Semua Bunda:

a. Semua bunda diberikan kesempatan untuk menyumbangkan ide-ide kegiatan.

b. Pertemuan kreatif diadakan secara berkala untuk berdiskusi dan menuangkan ide.

4. Rotasi Pengajar (*Rolling Schedule*):

a. Penjadwalan rotasi pengajar dibuat untuk memastikan setiap bunda memiliki kesempatan untuk mengajar.

b. Jadwal rotasi diumumkan secara terbuka dan dikoordinasikan dengan semua bunda.

5. Kewajiban Membantu Membuat Media:

a. Setiap bunda wajib membantu membuat atau menyiapkan media pembelajaran untuk kegiatan yang akan dilaksanakan.

b. Media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman anak-anak.

Tata tertib Pegawai sebagai berikut:

1. Datang sebelum jam operasional daycare dimulai minimal datang dan sampai daycare pukul 07.30 wib (kecuali yang jadwal piket datang jam 07.00), Toleransi terlambat 15 menit 2x dalam seminggu), kecuali ada masalah urgent seperti: ban bocor, sepeda mogok, (jika lebih potong uang makan)
2. Jika ada yang izin datang telat maksimal jam 09.00 lebih dari jam 09.00 di potongan uang makan.
3. Wajib izin ke kepala daycare lalu ke pengelola.
4. Menggunakan pakaian sopan dan rapih
5. Meletakan barang bawaan dengan aman dan rapih
6. Jika tidak masuk kerja atau ingin pulang lebih awal mohon untuk konfirmasi dan ijin terlebih dahulu.
7. Jika tidak masuk diharuskan mencari pengganti, dibayar 50rb perhari, jika tidak ada pengganti di potong uang makan. Kecuali urgent banget.
8. Terapkan budaya sapa, senyum, salam, sopan, tolong dan terimakasih
9. Bersikap dan berperilaku baik, sopan, santun dan mendidik (tidak bermain tangan dan berkata kasar).
10. Selama jam kerja, pengasuh dilarang meninggalkan daycare tanpa ijin kepala daycare/kepala struktur pimpinan
11. Pengasuh harus bertanggung jawab terhadap pekerjaannya atau tugas yang diberikan oleh kepala daycare /kepala struktur pimpinan
12. Pengasuh harus dapat memelihara dan menjaga kebersihan dan keamanan daycare

3. SOP ORANG TUA

SOP orang tua merupakan standar yang dilakukan oleh orang tua dalam mendukung terjalinnya hubungan yang baik antara pengasuh dan wali murid. Terdapat beberapa SOP bagi Orang Tua diantaranya:

Tujuan:

1. Agar hubungan antara pengasuh dan walimurid terjalin baik
2. Agar memberikan kenyamanan untuk anak, pengasuh dan orangtua

Prosedur:

1. Anak wajib datang ke daycare sudah mandi dan sarapan (minimal makan sesuatu tidak dengan

keadaan perut kosong) agar anak terhindar sakit dan perut kembung.

2. Datang sebelum jam operasional daycare akan dikenakan biaya overtime (before school)
3. Jemput setelah jam operasional daycare akan dikenakan biaya *overtime* (*after school*)
4. Tolerasi overtime 5 menit sesudah dan sebelum operasional daycare
5. Diwajibkan membawa makanan dan snack sendiri
6. Membawa peralatan mandi dan setelah mandi (handuk, pampers, baju, sabun mandi, minyak telon, wash bag, dan lain sebagainya sesuai kebutuhan anak)
7. Membawa botol susu/ botol minum sendiri
8. Mambawa baju minimal 3 Stel
9. Membawa pampers minimal 5
10. Handuk dan selimut dibawa setiap hari jumat
11. Jika tidak membawa handuk, akan dipinjamkan oleh daycare akan tetapi setelah itu cuci sendiri dan kembalikan lagi ke daycare
12. komunikasi antara daycare dan orang tua berjalan dengan baik dan diharapkan orang tua dapat kooperatif dan saling membangun.

4. SOP PELAYANAN

SOP Pelayanan merupakan standar layanan dan interaksi yang diberikan kepada anak selama berada di daycare. Terdapat beberapa bagian SOP Pelayanan yang dapat diterapkancare, diantaranya:

a. SOP Bermain

Tujuan:

1. Memastikan anak-anak tetap dapat bermain dan berekspresi dengan gembira dengan menggunakan perlengkapan permainan yang aman, sehat dan bersih.
2. Memastikan interaksi anak-anak dalam bermain main dalam perilaku yang aman.

Prosedur:

1. Pengasuh telah mempersiapkan alat-alat bermain untuk anak-anak disesuaikan dengan tema pembelajaran harian.
2. Alat-alat permainan disimpan dalam box mainan yang telah disiapkan.
3. Pengasuh mengatur meja tempat bermain/kotak mainan sedemikian rupa, sehingga jarak antar anak-anak tidak berdekatan.
4. Selama anak-anak bermain, Pengasuh mengawasi, mendampingi dan menstimulasi anak- anak.

5. Setelah selesai bermain, anak-anak dibiasakan untuk mengembalikan alat-alat permainan ke dalam box penyimpanan.
6. Setelah bermain dan merapikan mainan, anak-anak diajak untuk mencuci tangannya dengan sabun di wastafel.
7. Pengawasan saat anak bermain lebih diperketat dan bunda harus lebih waspada dan titik bunda menyebar.

b. SOP tidur

Tujuan:

1. Daycare wajib berkomitmen untuk memfasilitasi anak untuk memenuhi kebutuhan tidur harian dengan mempertimbangkan aspek ramah anak.
2. SOP ini bertujuan untuk memastikan anak tidur dalam kondisi yang aman, nyaman, danramah anak selama berada di daycare

Prosedur:

1. Ruang tidur:
    a) Ruang tidur memiliki ventilasi yang cukup untuk sinar matahari
    b) Temperatur ruangan dipertahankan pada 22-24'C menggunakan AC untuk menjaga kenyamanan anak dan tidak menyebabkan kedingingan pada anak

2. Penyediaan kasur dan perlengkapan tidur:
    a) Anak-anak memiliki kasur, bantal, dan sarung bantal per anak yang dibawa dan digunakan sendiri-sendiri.
    b) Kasur secara teratur dibersihkan dan didesinfeksi setiap hari selesai digunakan. Matras dibersihkan dengan kain lap dan disinfektan jika kotor akibat cairan tubuh anak (misal: pipis dan muntah).
    c) Sarung bantal disimpan dalam plastik bernama masing-masing anak.
    d) Sarung bantal wajib dicuci setiap kotor akibat cairan tubuh anak (misalnya: pipis dan muntah) dan dibawa pulang setiap hari jumat.
3. Jadwal tidur anak pukul 11.00 dan untuk anak yang bersekolah maka jadwal tidur menjadi pukul 12.00
4. Tahapan tidur
    a) Pengasuh mempersiapkan tempat tidur, bantal dan selimut masing-masing anak serta menyiapkan botol dot susu untuk anak yang masih meminum susu sebelum tidur.

b) Pengasuh mengajak anak untuk buang air kecil di toilet, dan mengganti pampers kemudian cuci kaki dan tangan.

c) Pengasuh mengajak anak untuk minum air putih dan memberikan susu pada anak yang masih meminum susu.

d) Pengasuh membantu mengoleskan minyak herbal di punggung, perut, dan dahi anak yang membutuhkan

e) Pengasuh menenangkan anak untuk tidur di tempat masing-masing.

f) Pengasuh mengajak anak untuk berdoa bersama sebelum tidur

g) Ketika anak sudah tidur, anak dibantu untuk tidur dalam posisi telentang untuk mencegah kesemutan, kram, dan kesulitan bernafas.

h) Ketika anak sudah bangun, anak diajak untuk merapikan kasur secara sederhana. Pengasuh membantu menaruh sprei dan melepas sarung bantal untuk ditaruh di kotak yang disediakan untuk dicuci.

5. Pengasuh mengajak anak untuk minum air putih dan toilet training.

6. Pengasuh menjelaskan pentingnya tidur bagi kesehatan dan pertumbuhan anak.

7. Anak mengantuk ketika datang/kegiatan:

   a) Ketika anak mengantuk ketika datang ke daycare sebelum pukul 07.30, pengasuh mengajak anak untuk tidur dan dibangunkan ketika kegiatan inti dimulai.

   b) Ketika anak mengantuk ketika kegiatan belajar berlangsung, pengasuh mengajak anak untuk tidur dan dibangunkan ketika jadwal makan siang.

c. SOP Makan

Tujuan:

SOP ini bertujuan memfasilitasi anak untuk mampu memenuhi kebutuhan hidup dasar makan secara mandiri, teratur, dan ramah anak sesuai tahapan perkembangan anak;

Prosedur:

1. Peralatan makan yang digunakan oleh anak-anak hanya digunakan oleh anak-anak sesuai dengan tingkat usia.

2. Peralatan makan anak adalah piring yang terbuat dari melamin yang ramah anak, sendok dan garpu stainless steel kecil menyesuaikan usia anak, dan gelas plastik ramah anak.

3. Jadwal makan anak-anak selama di daycare:

a) Makan siang pukul 10.30

b) Makan sore pukul 14.00

c) Makan Snacks setelah anak selesai mandi pukul 15.00

4. Anak-anak wajib mencuci tangan sebelum makan di westafel dengan menggunakan sabun dan mengeringkan tangan dengan handuk.

5. Anak-anak wajib makan di meja makan.

6. Jarak makan antar anak diatur oleh pengasuh. Khusus untuk anak-anak usia 2-3 tahun yang masih perlu dibantu saat makan, pengasuh mendampingi dengan duduk di samping anak- anak. Seorang guru maksimal mendampingi 2 anak.

7. Tahapan makan untuk anak

a) Pengasuh mengajak anak-anak untuk toilet training.

b) Pengasuh mengajak anak-anak berdoa sebelum dan sesudah bersama sesuai kepercayaan masing-masing di kelas dan mendengarkan kesepakatan ketika makan.

c) Pengasuh memastikan anak-anak tenang ketika anak-anak lain berdoa.

d) Bunda memanaskan, mengecek dan menyiapkan makanan sesuai porsi dan jumlah anak di meja makan.

e) Pengasuh mengajak anak-anak berbaris menuju ruang makan dan antri cuci tangan.

f) Anak-anak makan secara mandiri sampai habis dengan didampingi pengasuh.

g) Pengasuh membantu apabila:

1) Anak sulit atau menolak makan sayur

2) Makanan menyebar di piring dan anak kesulitan untuk menyendok makanan.

3) Perlu bantuan jika diperlukan seperti: anak sakit, usia di bawah 2 tahun, tanpa dipangku.

h) Pengasuh memastikan anak-anak mengunyah makanan hingga ditelan.

i) Anak-anak diperbolehkan minum setelah selesai mengunyah atau tidak ada makanan di mulut.

j) Selesai makan, anak-anak mengambil makanan yang jatuh di meja dan di bawah meja sesuai kemampuannya.

k) Pengasuh mengapresiasi anak-anak yang berhasil menghabiskan makanan.

l) Pengasuh mengajak anak untuk cuci tangan dan minum.

8. Kesepakatan menghabiskan makanan:

a) Pengasuh wajib menjelaskan dan mengingatkan kesepakatan makan untuk antri cuci tangan, menghabiskan makanan hingga selesai, menjumput makanan yang terjatuh, dan membersihkan meja.

b) Anak-anak memiliki waktu 30 menit untuk makan snack dan 45 menit untuk makan siang. Apabila ada anak yang belum selesai makan, maka anak-anak lain diperbolehkan kembali ke kelas dengan pendampingan.

c) Anak-anak usia 1-4 tahun yang belum selesai makan, wajib didampingi oleh pengasuh hingga selesai.

d) Pengasuh memberi teladan dan motivasi untuk meningkatkan nafsu makan anak dan menuntaskan makanannya.

9. Pengasuh memberikan penanganan terhadap anak yang belum selesai makan hingga waktu habis dan kesulitan makan dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakter anak.

a) Apabila masalah berlangsung selama 1 (satu) hari, pengasuh wajib memberitahukan dan menanyakan kepada kepala daycare.

b) Apabila masalah berlangsung selama 6 hari, pengasuh wajib memberitahukan dan berdiskusi dengan orang tua dan pengurus daycare.

d. SOP Mandi

Tujuan:

Kebersihan dan keamanan anak-anak terjaga, baik untuk diri sendiri maupun orang di sekitarnya.

Prosedur:

1. Anak-anak mandi di daycare saat sore hari
2. Pengasuh wajib menyiapkan peralatan mandi dan pakaian sudah ditata pada rak baju
3. Mandi di sore hari menggunakan SOP mandi yang telah dimiliki oleh daycare
4. Setiap mandi, pengasuh wajib mendampingi anak-anak untuk memastikan menggosok gigi (dengan peralatan dan pasta gigi) yang disesuikan dengan usia dan tahap

kemampuan anak, menggunakan sabun ke seluruh badan, mencuci/keramas rambut.

5. Handuk waslap anak-anak harus dicuci setiap hari
6. Anak-anak menggunakan handuk sendiri-sendiri sesuai dengan label nama yang tertera.
7. Anak-anak berganti dengan pakaian bersih baru setiap kali habis mandi.
8. Memastikan anak-anak yang hendak Buang Air Kecil sebelum mandi, untuk pipis di kloset.

e. SOP Kesehatan

Tujuan:

Memastikan kesehatan dan keamanan anak-anak di daycare melalui penerapan prosedur kesehatan yang sesuai.

Prosedur:

1. Pemeriksaan Kesehatan Awal:
   a) Setiap anak yang baru masuk daycare harus menjalani pemeriksaan kesehatan awal oleh tenaga medis terkait.
   b) Mengevaluasi riwayat kesehatan, imunisasi, dan kondisi medis anak.

2. Pemantauan Suhu Tubuh:
   a) Secara rutin mengukur suhu tubuh anak-anak ketika tiba di daycare.
   b) Anak dengan suhu tubuh di atas batas normal akan ditempatkan di area isolasi dan orang tua akan segera dihubungi.
3. Kebersihan Tangan:
   a) Mewajibkan anak dan staf daycare untuk mencuci tangan sesuai prosedur yang benar.
   b) Menyediakan fasilitas cuci tangan yang memadai di area daycare.
4. Pencegahan Penyakit Menular:
   a) Anak yang sedang sakit atau menunjukkan gejala penyakit menular tidak diperbolehkan masuk.
   b) Menjaga jarak fisik antara anak-anak untuk mencegah penularan penyakit.
5. Penanganan Cidera Ringan:
   a) Memberikan perawatan pertama (P3K) untuk cedera ringan.
   b) Mencatat dan memberi laporan kepada orang tua setiap kejadian cedera.

6. Vaksinasi:
    a) Memastikan setiap anak memiliki catatan vaksinasi yang lengkap.
    b) Memberikan informasi terkini kepada orang tua tentang vaksinasi yang diperlukan.
7. Kebersihan Lingkungan:
    a) Membersihkan dan mendisinfect area daycare secara berkala.
    b) Menjaga kebersihan mainan dan perlengkapan anak-anak.
8. Isolasi dan Karantina:
    a) Menempatkan anak dengan gejala penyakit menular di area isolasi.
    b) Menginformasikan kepada orang tua dan staf daycare mengenai langkah-langkah karantina yang diterapkan.
9. Komunikasi dengan Orang Tua:
    a) Menyediakan saluran komunikasi yang efektif dengan orang tua mengenai kesehatan anak.
    b) Memberikan informasi tentang setiap kasus penyakit menular atau kejadian kesehatan penting.
10. Pelatihan Staf:
    a) Memberikan pelatihan berkala kepada staf daycare mengenai langkah-langkah kesehatan dan keamanan anak.
    b) Memastikan staf daycare memahami dan menerapkan prosedur ini dengan konsisten.

5. SOP PENGANTARAN/PENJEMPUTAN

SOP Pengantaran merupakan standar proses penjemputan anak oleh orang tua. SOP Penjemputan anak yang dapat diterapkan pada daycare adalah sebagai berikut:

Tujuan:

Memastikan anak-anak pulang ke rumah/kos dalam kondisi sehat dan aman sampai tujuan.

Prosedur:

1. Saat menjemput, Orang tua akan menerima informasi dan kondisi anak saat diserahkan kepada orang tua.
2. Anak-anak wajib mandi menggunakan air hangat untuk kesehatan.
3. Anak dijemput paling lambat pukul 19.00 (Senin-Jumat)
4. Toleransi waktu dan keterlambatan:

a. Daycare dapat memberikan toleransi penjemputan dari jam penjemputan yang telah ditetapkan.

b. Jika terjadi keterlambatan untuk menjemput, orang tua wajib memberitahukan kepada staf daycare melalui telepon yang telah ditetapkan.

c. Waktu keterlambatan dari batas toleransi akan dikenakan biaya *overtime*

5. Pengasuh wajib memastikan, bahwa anak-anak dijemput oleh orang tua atau kerabat yang benar-benar sudah dikenal oleh Pengasuh.

6. Pengasuh DILARANG KERAS menyerahkan anak-anak ke penjemput, yang pengasuh tidak mengenalnya sama sekali.

7. Apabila anak-anak akan dijemput oleh orang selain orang tua anak, maka wajib melakukan konfirmasi ke orang tua terlebih dahulu dan mengkonfirmasi ke Kepala daycare.

8. Bila orang tua memberikan tanggung jawab penjemputan kepada wali keluarga atau pihak lain di luar keluarga, maka orangtua wajib memberi informasi nama, nomor telepon, dan alamat tempat tinggal penjemput Anak (sebaiknya disertai fotocopy KTP penjemput).

9. Anak dapat diantar dan dijemput oleh orangtua atau wali keluarga, atau menggunakan layanan antar jemput yang disediakan daycare dengan kesepakatan yang telah ditentukan bersama.

10. Anak yang menggunakan jasa antar dari daycare, petugas antar harus memastikan anak bertemu dengan keluarga disertai bukti serah terima (biaya dibicarakan di awal).

11. Informasi kondisi anak ketika penjemputan:

    a. Orang tua berhak mengetahui kondisi anak selama di daycare.

    b. Dalam proses penjemputan, pengasuh wajib menyampaikan kejadian dan kondisi anak selama berproses di daycare dari aspek kesehatan, kebersihan, sosial-emosional, dan asupan gizi.

    c. Apabila Pengasuh kelas pulang sebelum anak dijemput, pengasuh kelas wajib menginformasikan kondisi anak kepada ke pengasuh yang bertugas.

12. Proses penjemputan anak:

    a. Sebelum jam penjemputan anak, pengasuh wajib melakukan pengecekan barang milik masing-masing anak diantaranya, obat, dan perlengkapan lainnya.

    b. Pengasuh mengingatkan anak untuk membereskan mainan.

    c. Anak mengambil perlengkapan diantaranya tas, buku penghubung, dan perlengkapan

lain dari loker. Pengasuh memastikan tidak ada barang yang tertinggal.

d. Anak memakai jaket, masker, dan perlengkapan lain dengan mandiri. Pengasuh membantu jika anak mengalami kesulitan.

e. Anak berpamitan dengan pengasuh dan teman-teman lainnya.

f. Pengasuh wajib mendampingi anak hingga bertemu dengan orang tua/wali anak.

g. Pengasuh menginformasikan kepada orang tua/wali terkait kondisi anak selama di daycare serta mencatat absensi pulang yang sesuai.

h. Apabila anak belum dijemput sesuai jadwal kepulangan tanpa ada informasi dari orang tua, pengasuh yang bertugas wajib menghubungi orang tua/wali anak.

i. Anak yang belum dijemput lebih dari pukul 18.00 wajib didampingi oleh pengasuh/staf daycare.

j. Pengasuh wajib menghubungi orang tua/wali anak dan menginformasikan kepada Kepala daycare.

6. SOP PENYAMBUTAN

SOP Penyambutan merupakan tata cara penerimaan anak setiap hari ketika tiba di daycare.

SOP Penyambutan anak yang dapat diterapkan di daycare adalah sebagai berikut:

Tujuan:

1. Pengasuh piket dengan sepengetahuan orang tua mengetahui kondisi kesehatan anak saat tiba di daycare pagi hari. Proses pengecekan melalui wawancara ke orang tua dan cek kondisi fisik anak.
2. Memastikan kesehatan dan kondisi anak, serta memberikan pedoman bagi pengasuh untuk mengambil tindakan apabila terdapat kondisi khusus yang disampaikan orangtua, misalnya belum sarapan, kurang tidur, sedang mengalami gejala sakit dan lainnya.

Prosedur:

1. Daycare dapat menjadwalkan minimal 2 orang bunda piket setiap harinya.
2. Pengasuh piket tiba di daycare pukul 07.00 WIB, untuk kemudian melakukan tugas sebelum ada anak yang datang dengan mengecek kondisi setiap ruangan di daycare.
3. Tugas pengasuh piket untuk cek kondisi kesehatan anak:
   1) Pengasuh menunggu kedatangan anak di pintu masuk;

2) Memberikan ucapan selamat datang atau selamat pagi kepada anak yang datang;

3) Pengasuh menanyakan bagaimana kondisi anak ke orang tua.

4) Setelah mengecek kondisi anak, Pengasuh langsung mencatat waktu kedatangan anak pada lembar absensi

5) Pengasuh juga mengecek dan meletakkan barang bawaan anak sesuai dengan lokernya.

6) Setelah itu pengasuh mengajak anak bergabung di dalam kelas.

4. Tugas Pengasuh kelas:

   Mengajak anak masuk ke ruangan daycare Mendampingi anak sampai dengan semua anak telah hadir.

5. Bunda piket menyampaikan pesan khusus orang tua/keperluan anak yang tidak seperti biasanya/ obat atau barang bawaan anak tolong diinfokan kepada bunda lain dan di catat, di papan tulis.

7. SOP KEBERSIHAN

   SOP Kebersihan merupakan pedoman yang harus dilakukan untuk menjafa kebersihan lingkungan dan fasilitas di daycare. Beberapa SOP Kebersihan yang dapat diterapkan di antaranya:

   Tujuan:

1. Staf memastikan bahwa ada persediaan kertas tisu, sabun cair, disinfektan/handsanitizer, dan kain pembersih harian dalam ruangan.

2. Staf memastikan bahwa ada persediaan sabun di toilet.

3. Sampah dibuang secara teratur dan dibuang ditempat sampah depan.

4. Tumpahan atau kotoran apa pun, seperti mengompol, muntah, tumpahan makan/minum dan lain-lain wajib segera dibersihkan.

5. Persediaan pakaian bersih harus tersedia setiap hari. Pakaian atau barang-barang kotor milik anak ditempatkan dalam tas plastik dan dikembalikan ke orang tua setiap pulang. Orang tua diharapkan membawakan tas plastik/tempat pakaian kotor dari rumah.

6. Bagi anak yang sedang beradaptasi dan memakai celana clodi, celana popok, popok bayi, pakai kotor wajib dibungkus plastik dan dikembalikan kepada orang tua ketika penjemputan.

7. Kebersihan lantai, ruang tidur, ruang perpus dan ruang bermain.

   a. Kebersihan Kamar Tidur

      1) Bersihkan Kasur sebelum pulang

      2) Sapu ruangan dan pel secara teratur setiap hari

3) Bereskan dan cuci botol susu, gelas, sendok, piring dan lain sebagainya yang kotor dan perlu dibersihkan

4) Bersihkan tempat sampah dan buang pada akhir setiap sesi dan menggantinya dengan kantong sampah yang baru.

5) Semprot baygon sebelum pulang

6) Semprot ruangan kamar dengan pewangi dipagi hari & hit elektronik

7) Isi tempat sampah dengan plastik sampah di pagi hari

8) Bersihkan, berdirikan dan lipat kasur dan karpet saat hari jumat sebelum pulang

9) Rapikan tempat tidur dan gelar setiap pagi sebelum aktivitas bermain

b. Kebersihan Ruang Bermain

1) Merapikan mainan dan loker sesuai dengan tempatnya

2) Sapu, pel dan lap ruang main sebelum pulang

3) Bersihkan tempat sampah dan buang

4) Semprot baygon sebelum pulang

5) Semprot ruangan kamar dengan pewangi di pagi hari

6) Tempat sampah harus dikosongkan pada akhir setiap sesi dan kantong bersih diganti di dalamnya.

c. Kebersihan Kamar Mandi

1) Dibersihkan secara teratur setiap hari

2) Cuci bak kamar mandi dan buang air yang kotor isi dengan yang bersih setiap 2x seminggu.

3) Sikat lantai dan closet setiap 2x seminggu, dengan cairan antibakteri rutin

4) Lap wastafel dengan air bersih setiap kotor dan sebelum pulang.

5) Buang sampah pampers setiap jam pulang

6) Pindahkan rak baju, jemuran, karpet slip dan berbagai peralatan yang ada di kamar mandi di tempat yang aman, saat hari jumat sebelum pulang.

d. Kebersihan Dapur

1) Sapu dan pel dapur sebelum dan sesudah akivitas makan

2) Meja makan dibersihkan secara teratur setiap hari dengan larutan antibakteri setiap selesai aktivitas makan.

3) Bersihkan kulkas seminggu 1x

4) Bereskan dan cuci botol susu, gelas, sendok, piring dan lain sebagainya yang kotor dan perlu dibersihkan

5) Bersihkan lap dispenser secara teratur sebelum pulang

6) Bersihkan lemari penyimpanan sebulan 1x

7) Buang botol galon sebulan 1x

8) Meja dispenser wajib dibersihkan sebelum pulang.

e. Kebersihan Depan Ruangan Daycare

1) Sapu dan pel secara teratur sebelum dan sesudah aktivitas berlangsung

2) Dilarang ada sandal atau barang berserakan di depan

3) Dilarang menggunakan sandal dari dalam kamar mandi dan dibawa keluar

f. Perlengkapan Kebersihan

g. Handuk tangan dan kain pembersih ditempatkan di keranjang cucian dan diganti setelahsesi makan siang dan makan sore.

h. Pel diberi label khusus untuk tiap ruangan, pel dicuci setiap hari, dan ember harus dibersihkan setelah digunakan

i. Cuci Tangan

1) Daycare menyiapkan wastafel dengan air mengalir dan sabun cuci tangan untuk ukuran anak- anak.

2) Pengasuh mengajak, memberikan contoh dan menstimulasi anak untuk mencuci tangan dengan benar.

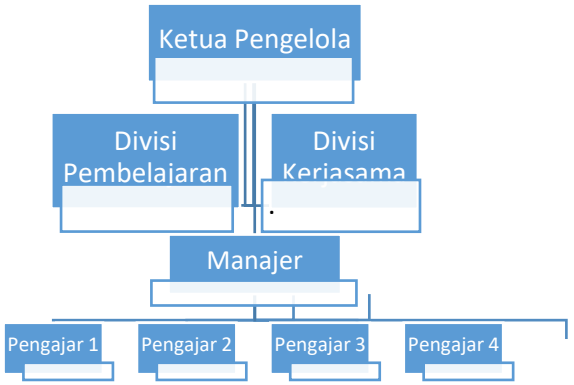
3) Mencuci tangan diawali dengan membasahi tangan, mengambil sabun cair, menggosok- gosokan pada area seluruh telapak tangan hingga separuh pergelangan tangan selama 20 detik, kemudian membilasnya.

4) Selama mencuci tangan, pengasuh mengajak anak-anak menyanyikan lagu cuci tangan untuk membangun suasana gembira dan menanamkan kesadaran.

5) Lantai di bawah wastafel cuci tangan dialasi dengan kain/keset anti slip dan menyerap air agar air yang terpercik/menetes tidak membuat atau menimbulkan resiko kepada anak- anak.

6) Lap cuci tangan disediakan di samping wastafel, dan harus selalu diganti minimal sehari 3 kali.

C. Struktur Pengelola Daycare



D. Tugas Pengelola Daycare

Pengelola daycare memiliki tugas dan tanggungjawab sesuai dengan fungsinya masing-masing sebagai berikut:

Ketua pengelola

1. Menyusun rencana program dan anggaran belanja,
2. Mengelola dan mengembangkan pelayanan pengasuhan, pendidikan, dan bimbingan dalam pemenuhan hak anak dan peningkatan kapasitas orang tua,
3. Mengkoordinasikan peran dan kerjasama antar personel,
4. Melaksanakan peningkatan kapasitas seluruh personel, mengelola sarana dan prasarana yang dimiliki,
5. Menjalin kerjasama dengan lembaga atau instansi lain, dan
6. Melaksanakan pemantauan, evaluasi dan pelaporan.

Divisi pembelajaran

1. Menyusun kurikulum yang disesuaikan dengan perkembangan anak
2. Merancangrencana pembelajaran
3. Memastikan anak memperoleh pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan

Divisi Kerjasama

1. Mengelola komunikasi terbuka dengan orang tua terkait perkembangan anak
2. Menjalin kerjasama dengan pihak eksternal
3. Membangun hubungan yang positif antara daycare dengan orang tua atau pihak-pihak eksternal lainnya

Manajer

1. Menyusun dan mengawasi pelaksanaan visi, misi, dan kebijakan
2. Mengawasi pelaksanaan program pembelajaran agar terlaksana sesuai standar yang telah ditetapkan
3. Mengatur penggunaan sumber daya manusia, keuangan,, serta fasilitas yang ada
4. Melakukan evaluasi dan memberikan umpan balik terhadap pelayanan dan kinerja

Pengasuh

1. Menyusun rencana pengasuhan harian berdasarkan tema yang telah disusun,sesuai dengan fase tumbuh kembang anak (kelompok usia dan kebutuhan),
2. Menyusun manajemen bermain dan belajar sesuai dengan tahapan dan usianya,
3. Mendampingi dan memberikan stimulasi kemandirian peserta asuh yang berkaitan dengan kecakapan hidup, seperti makan, mandi, latihan buang air besar/kecil, tidur, merapikan mainan dan lainnya, dan
4. Melaksanakan pencatatan, penilaian proses, dinamika peserta asuh, dan capaian tumbuh kembang anak.

E. Fasilitas dan Sarana Prasarana

Fasilitas dan sarana prasarana merupakan segala sesuatu yang secara langsung dan tidak langsung digunakan dalam proses pembelajaran.

Fasilitas yang dapat disediakan oleh daycare meliputi:

a. Ruang tidur ber-AC
b. Ruang bermain indoor ber-AC
c. Ruan bermain outdoor
d. Dapur
e. Ruang makan
f. Toilet bayi
g. Toilet dewasa
h. Wastafel
i. Alat Permainan Edukatif
j. Kulkas, dispenser, kompor, dan air mineral (warmer dan sterilizer)

F. Layanan Kunjungan

Layanan kunjungan merupakan program yang dilaksanakan untuk pemantauan dan bimbingan lebih lanjut kepada anak serta mendukung perkembangan anak. Layanan kunjungan yang dapat menjadi referensi bagi daycare yaitu:

a. Kunjungan dari berbagai jurusan yang memiliki keterkaitan dengan tumbuh kembang anak, misalnya pendidikan, kedokteran, sekolah inklusi dan lainnya.
b. Kunjungan dari negara-negara yang memiliki layanan pendidikan inklusi berbasis pengasuhan anak
c. Kunjungan lainnya yang dapat mendukung pengembangan daycare.

G. Kerjasama

Kerjasama merupakan bentuk kolaborasi dari lembaga daycare, keluarga, atau pihak-pihak tertentu lainnya seperti lembaga kesehatan, pemerintah, serta organisasi sosial dalam mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak secara keseluruhan. Kerjasama yang dapat dilakukan oleh daycare diantaranya:

1. Kerjasama antar lembaga daycare agar tercipta hubungan baik sehingga dapat berkolaborasi dalam pengembangan layanan dan kurikulum
2. Kerjasama antara daycare dengan lembaga pendidikan setingkat di atasnya, misalnya PAUD dan TK
3. Kerjasama antara daycare dengan lembaga lain yang dapat mendukung perkembangannya.

BAB VII
DOKUMEN PENGELOLAAN

A. Contoh *Lesson Plan* Mingguan

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Pengenalan Tema, Cerita, dan Diskusi	Kegiatan Seni dan Kerajinan Tangan	Permainan Edukasi dan Sensorik	Outdoor Activity dan Sosialisasi	Cooking Class dan Finger Painting

Hari	Morning Activities	Routine activity and education	Learning time	Afternoon activities	End of Day
Senin					
Selasa					
Rabu					
Kamis					
Jumat					

***Lesson plan* berdasarkan kelompok usia**

Usia 0-2 Tahun

Januari Pengenalan diri dan keluarga Minggu pertama				
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Pengenala	Finger	Bermain	Berjalan di	Membuat

n cermin untuk bayi.	painting mengguna kan warna-warna cerah	dengan boneka keluarga (boneka ibu, ayah, anak)	sekitar daycare dengan pengasuh	camilan sederhana

Usia 3-4 Tahun

Januari Pengenalan diri dan keluarga Minggu pertama				
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Diskusi sederhana tentang anggota keluarga.	Melukis potret keluarga menggunakan tangan.	Permainan "Siapa Saya?" dengan gambar keluarga.	Jalan-jalan di sekitar daycare untuk mengenal lingkungan.	Membuat sandwich bersama-sama.

Usia 5-6 Tahun

Januari Pengenalan diri dan keluarga Minggu pertama				
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Diskusi dan membuat pohon keluarga	Melukis potret diri dengan detail lebih banyak.	Permainan deskripsi diri untuk ditebak teman.	Aktivitas luar ruangan dengan observasi rumah-rumah sekitar.	Memasak makanan favorit keluarga.

B. Contoh Lembar Penilaian Perkembangan Anak

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN DI (NAMA) DAYCARE

Nama Anak : .....

Usia : .... tahun

Tanggal penilaian : ... / .... / .....

Nama pengasuh : .....

0-1 Tahun

Perkembangan fisik
Mengangkat kepala saat tengkurap (3 bulan) Berguling dari perut ke punggung (4-6 bulan) Duduk tanpa bantuan (6-9 bulan) Merangkak atau mulai berdiri dengan bantuan (9-12 bulan)
Catatan:

Perkembangan kogntif
Menyadari keberadaan objek yang hilang dari pandangan (6-9 bulan) Menunjukkan minat pada mainan berwarna cerah (3-6 bulan)
Catatan:

Perkembangan bahasa
Mengeluarkan suara-suara (cooing) (2-4 bulan) Mengucapkan bunyi vokal dan konsonan seperti "ba-ba" atau "da-da" (6-9 bulan)
Catatan:

Perkembangan sosial emosional
Tersenyum pada wajah yang dikenal (2-3 bulan) Merespons orang lain dengan suara atau senyuman (4-6bulan)
Catatan:

LEMBAR PENILAIAN PERKEMBANGAN DI (NAMA) DAYCARE

Nama Anak : .....

Usia : .... tahun

Tanggal penilaian : ... / .... / .....

Nama pengasuh : .....

3-4 Tahun

Perkembangan fisik
Melompat dengan kedua kaki Menggunting kertas dengan bantuan
Catatan:

Perkembangan kogntif
Mengenal warna dan bentuk dasar Menyelesaikan puzzle sederhana
Catatan:

Perkembangan bahasa
Menceritakan pengalaman dengan kalimat sederhana Menyebutkan nama-nama benda sehari-hari
Catatan:

Perkembangan sosial emosional
Berbagi mainan dengan teman Menunjukkan empati pada orang lain
Catatan:

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Durrotun Nafisah, D. (2022). *Bunga Rampai Inklusi dalam PAUD: Teori dan Praktik* (Pertama). Cipta Media Nusantara.

Amin, M. L. (2018). Play-Based Learning Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Progresivisme. *Al Athfal*, *1*(2), 43–63.

Badan Standardisasi Nasional. (2024). *Taman Asuh Ramah Anak*.

Children, N. A. for the E. of Y. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/PSDAP.pdf

Department of Education. (2023). Age-appropriate pedagogies: Play-based learning. *Queensland Government Early Childhood Education and Care Pedagogies*, 1–6. https://earlychildhood.qld.gov.au/sector-news-and-resources/teaching-and-learning-resources/age-appropriate-pedagogies/approaches/play-based-learning

Indonesia, K. P. P. dan P. A. R. (2023). *Pedoman Standar Day Care Ramah Anak/Taman Asuh Ceria (TARA)*.

Indonesia, P. R. (2003). UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Undang-Undang*, *49*(0), 1-33: 29 pag texts + end notes, appendix, referen.

Jean Piaget. (1962). *Play, Dreams And Imitation In Childhood* (reprint). Norton.

Jerome Bruner. (1966). *Toward a Theory of Instruction* (revisi). Harvard University Press.

Kebudayaan, M. P. dan. (2014). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NO. 137 TAHUN 2014*. https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699

Kemendikbudristek. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pada PAUD,Jenjang pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2.

L. S. Vygotsky, M. C. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (Michael Cole (ed.); revisi). Harvard University Press.

Wahjusaputri, S., Ernawati, E., Wahyuni, Y., & Wahyuni, I. (2024). Penerapan Pendekatan Play-Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 112–121. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.489