

ABSTRAK

Pernyataan bahwa tahapan pendidikan anak baru bisa dimulai setelah usia sekolah dasar (7 tahun) adalah tidak benar. Bahkan pendidikan yang dimulai pada usia taman kanak-kanak (4-6 tahun) pun sebenarnya sudah terlambat (Diknas, 2002). Menurut hasil penelitian di bidang neurologi (Osborn, White, dan Bloom, 1994), pada usia 4 tahun pertama, separuh kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk. Hal ini berarti pada usia tersebut, jika otak anak tidak mendapat rangsangan yang maksimal, maka otak anak berpotensi tidak dapat berkembang secara optimal. Di TPA RSUD Dr. Soetomo Surabaya ini terbagi menjadi 9 ruangan, yaitu ruangan 2 ruang belajar dan bermain, 3 ruang tempat tidur, 1 ruang makan, 1 dapur, 1 kamar mandi, dan 1 toilet. Pada ruangan belajar dan bermain masih ditemukan beberapa kelemahan antara lain, masih kurangnya fasilitas belajar yang ada. Kemudian pada fasilitas bermain, juga masih belum adanya sebuah permainan baru yang inovatif, edukatif, dan menarik minat anak-anak. Untuk mencegah kebosanan dan meningkatkan kreativitas anak-anak, maka pihak TPA sebaiknya merancang sebuah permainan yang baru. Pada toilet dan kamar mandi masih terdapat kekurangan antara lain, belum adanya *display* yang menarik bagi anak-anak seperti hiasan dinding yang mempunyai nilai edukatif yang lebih untuk merangsang motorik halus anak.

Tahapan penelitian ini dimulai dengan penyebaran survei awal kepada beberapa guru pembimbing, orang tua / wali murid. Pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner tersebut adalah seputar fasilitas ruangan belajar, dan fasilitas bermain. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut kemudian dilakukan tahapan analisis yang dilakukan, yaitu analisis SHIP, analisis ketersediaan fasilitas dalam menunjang kurikulum menurut 8 aspek SHIP, analisis perbaikan fasilitas ruangan belajar, fasilitas bermain, dan toilet, analisis ergonomi dengan metode *BeSafe* untuk fasilitas bermain, analisis perancangan produk untuk permainan baru (tooter) beserta analisis biaya, dan terakhir analisis perbandingan sebelum dan sesudah perbaikan.

Dengan pendekatan SHIP, maka dapat diperoleh gambaran umum secara keseluruhan dan memudahkan dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di TPA RSUD Dr. Soetomo. Selanjutnya, hasil dari analisis ketersediaan fasilitas dalam mendukung kurikulum, diketahui bahwa TPA RSUD Dr. Soetomo secara keseluruhan telah dapat memenuhi fasilitas dalam mendukung kurikulum yang ada. Kemudian untuk analisis perbaikan fasilitas dilakukan perancangan desain dan display toilet dan kamar mandi, sehingga diperoleh ruangan toilet dan kamar mandi yang lebih ergonomis. Untuk fasilitas bermain (luncuran, panjatan tali, tangga setengah lingkaran, dan panjatan batang), dari hasil analisis ergonomi *BeSafe*, dibuat rancangan perbaikan untuk masing-masing permainan tersebut. Dan terakhir juga dilakukan perancangan permainan baru beserta perhitungan biayanya, yaitu jenis permainan jonjotan (tooter).

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah dengan analisis SHIP dapat diketahui kelemahan-kelemahan yang ada di TPA RSUD Dr. Soetomo dan dilakukan beberapa perbaikan, seperti pada toilet, kamar mandi, perancangan mainan luncuran, panjatan, dan tangga setengah lingkaran, serta perancangan permainan baru jonjotan (tooter). Dengan adanya beberapa perbaikan yang telah dilakukan, diharapkan dapat meningkatkan kinerja TPA RSUD Dr. Soetomo.