

Fleksibilitas Ruang dalam Mengoptimalkan Proses Edukasi di Sekolah Menengah Atas

Ade Imelda Wiguna Br Purba, dan Bambang Soemardiono

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: bbsoem@arch.its.ac.id

Abstrak—Lanskap pendidikan telah berubah secara signifikan dalam lima belas tahun terakhir. Proses belajar di sekolah kini telah jauh berbeda dengan keadaan perkembangan sekolah mula-mula. Dewasa ini, Anak-anak cenderung lebih bebas dan kreatif dalam mengekspresikan dirinya. Hal ini pun terjadi di sekolah ketika generasi pelajar tersebut melakukan proses edukasi. Mereka cenderung untuk mengeksplorasi proses belajar dengan cara apapun dan dimanapun. Ketika murid memiliki perasaan yang bebas, dan tidak dikekang maka mereka dapat secara optimal menyerap ilmu pengetahuan yang ada. Dengan demikian, maka pola ruang sekolah akan disusun secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan kegiatan ruang (Teori Konfigurasi Ruang Sekolah oleh Dr. Kenn Fisher.) Ruang ruang yang terdapat pada sekolah tersebut akan didesain dengan memiliki fungsi ganda juga sebagai ruang belajar, baik ruang dalam maupun ruang luar. Dengan kesimpulan bahwa ruang belajar (Learning Class Room) dapat dilakukan di setiap tempat di sekolah.

Kata Kunci— Edukasi, Fleksibilitas, Optimal, Ruang , Sekolah.

I. PENDAHULUAN

PENULISAN prinsipnya, kualitas pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengantarkan siswa mencapai fungsi dan tujuan pendidikan.

Fungsi pendidikan nasional sesuai dengan yang termuat dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 (Hasbullah, 2005: 307) adalah: Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain mewujudkan manusia sebagai SDM yang berkualitas, pendidikan juga merupakan upaya untuk pembangunan sektor ekonomi. Manusia yang berkualitas dapat menjadi tenaga penggerak tercapainya kemajuan pembangunan.

Seiring dengan tujuan pembentukan manusia yang berkualitas tersebut, sekolah sebagai lembaga formal mempunyai fungsi dan tanggung jawab untuk membawa

jalannya proses pendidikan yang baik dan bermutu. Segala hal yang berkaitan dengan input dan thought put harus ditangani dengan baik sehingga untuk menghasilkan output yang berkualitas maka berbagai komponen pendidikan yang ada di sekolah harus berjalan secara maksimal.

Menurut Suparman S (2010: 22) pada umumnya pembelajaran di Indonesia masih mengacu pada pola pendidikan tradisional yang kurang melibatkan siswa pada proses pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan guru. Guru cenderung memonopoli kelas, dan menjadi satu satunya sumber ilmu pengetahuan.

Faktor lain yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang memahami mata pelajaran yang diajarkan adalah suasana kelas yang menjenuhkan yang terkesan monoton. Untuk menghindarkan kejenuhan tersebut, siswa secara bebas dapat keluar kelas dan memilih tempat belajar yang diinginkan (ketika guru memberikan jam “istirahat” kepada mereka.) Sehingga di dalam sekolah terdapat ruang ruang fleksibel yang secara otomatis dapat difungsikan sebagai ruang belajar, Tempat- tempat belajar tersebut harus mencitrakan lingkungan belajar yang nyaman yang didesain sedemikian rupa, sehingga memberikan hasil belajar yang memuaskan.

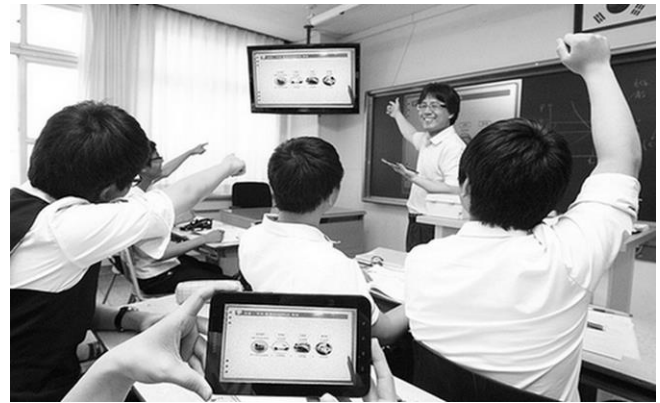
Dalam proses pembelajaran, siswa juga kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dapat disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya adalah kurang efektifnya proses pembelajaran, rendahnya minat dan motivasi siswa, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan kurang kondusif. (Hamzah B. Uno 2008:23).

Salah satu upaya dalam mewujudkan lingkungan belajar kondusif dalam memotivasi siswa untuk belajar yaitu dengan cara manajemen kelas. Dirjen Pemerintah Umum dan Otonomi Daerah (PUOD) dan dirjen Dikdasmen pada tahun 1996 menyatakan: “Manajemen kelas adalah segala sesuatu usaha yang diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar mengajar efektif dan menyenangkan serta dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik sesuai dengan kemampuan.belajar”

Dengan prinsip manajemen kelas ini, maka sistem/pengaturan/setting proses belajar yang dilakukan



Gambar 1. Kegiatan belajar mengajar di sekolah
 Sumber: www.yayasan-bppi.or.id



Gambar 5. Murid kerap tampil secara aktif dan mempresentasikan hasil belajarnya
 Sumber: hafizewpone.wordpress.com



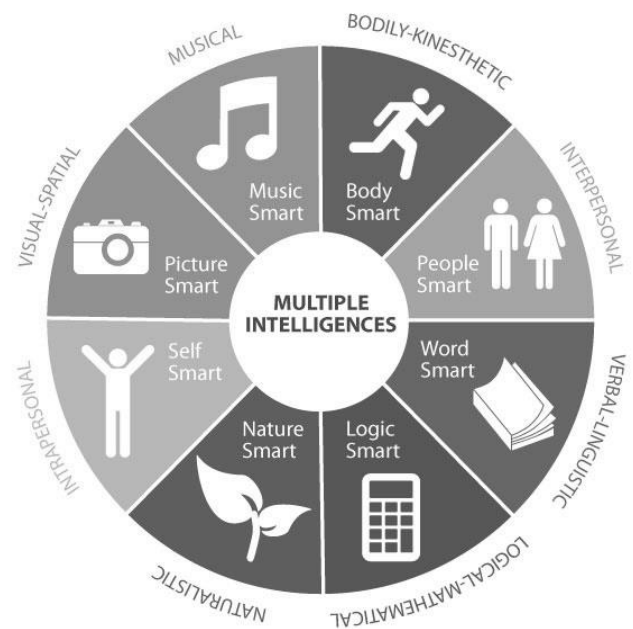
Gambar 2. Partisipasi siswa secara aktif di dalam kelas
 Sumber: specialresource.com



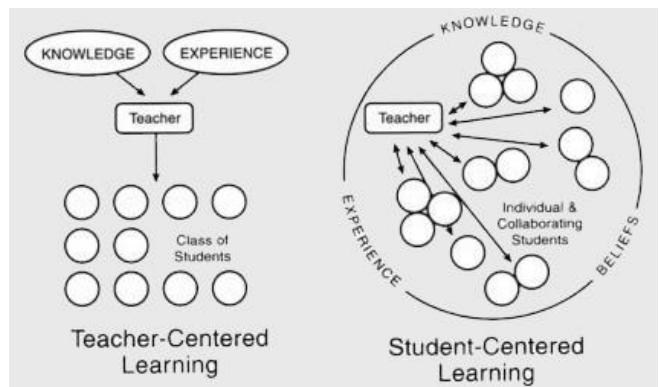
Gambar 3. Guru sebagai agen/fasilitator proses belajar
 Sumber: www.nwea.org



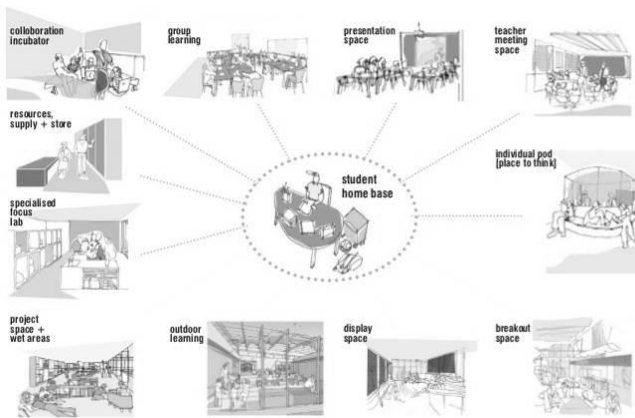
Gambar 4. Para murid menggunakan prasarana sekolah,
 Sumber: www.kabargrafika.com



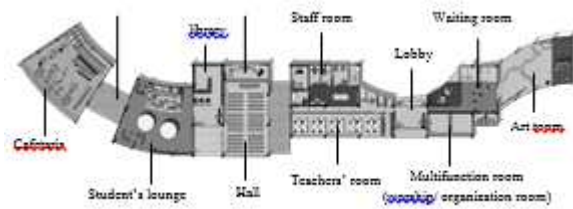
Gambar 6. Karakteristik Gaya Belajar Anak
 Sumber: www.connectionsacademy.com



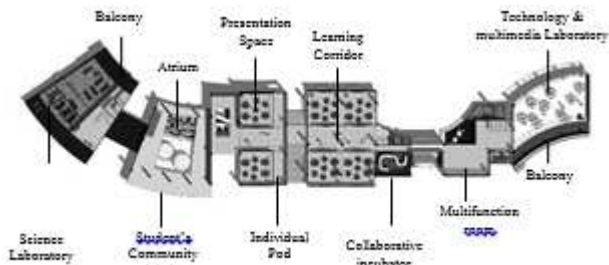
Gambar 7. Diagramatik Teacher Centered Learning dan Student Centered Learning
 Sumber: samuelmerritt.instructure.com



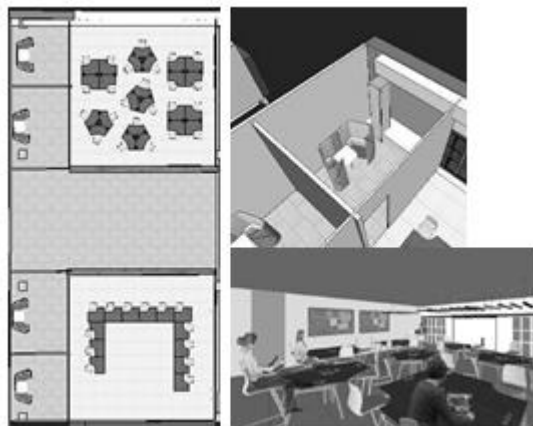
Gambar 8. Kategori Ruang Ruang Belajar Optimal oleh dr Kenn Fisher



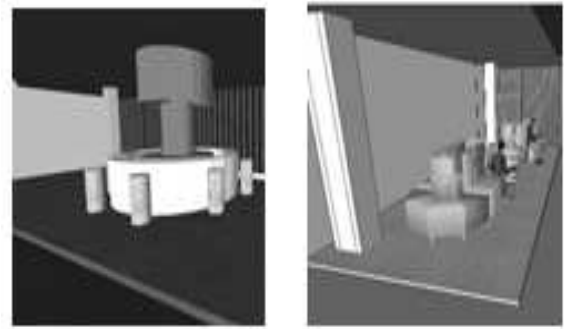
Gambar 9. Denah Lantai 1
Sumber: Ilustrasi Pribadi



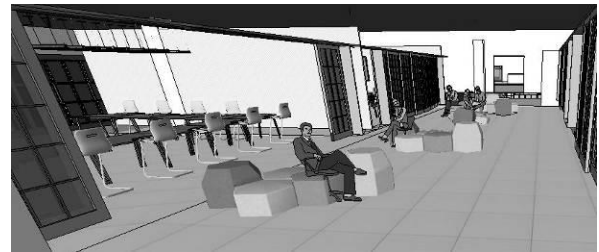
Gambar 10. Denah Lantai 2 & 3
Sumber: Ilustrasi Pribadi



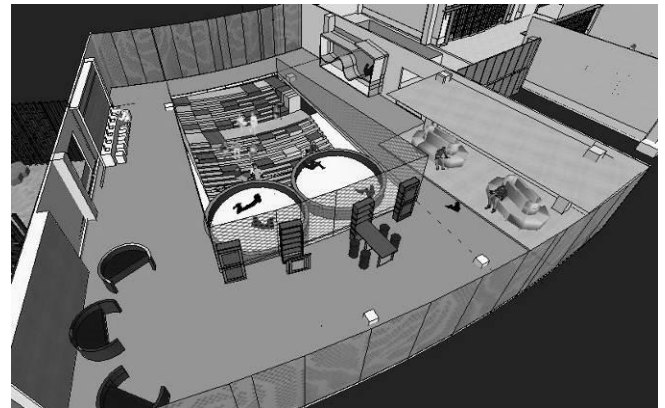
Gambar 11. Konfigurasi Ruang (Presentation room – Individual Pod)
Sumber : Ilustrasi Pribadi



Gambar 12. Ruang Collaborative Incubator (kiri)
Gmbar 13. Ruang Student's Lounge (kanan)
Sumber : Ilustrasi Pribadi



Gambar 14. Corridor Learning Room
Sumber : Ilustrasi Pribadi



Gambar 15. Interior ruang sekolah (Student's Community Space)
Sumber : Ilustrasi Pribadi



Gambar 16. Interior Kantin Sekolah
Sumber : Ilustrasi Pribadi



Gambar 17. Fasade Sekolah
Sumber : Ilustrasi Pribadi



Gambar 18. Perspektif Sekolah

adalah sesuai dengan keinginan dan kemampuan belajar siswa. Hal ini pun berarti siswa merupakan kutub proses pembelajaran dan guru sebagai agen atau fasilitator. Metode ini disebut dengan metode Student Center Learning (SCL). (Harden dan Crosby 2000)

Metode SCL menghasilkan beberapa model pembelajaran:

Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) adalah strategi yang dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran

Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk aktif mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan yang akan diimplementasikan dalam kehidupannya

II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

A. Pendekatan Desain

Murid belajar dengan cara yang berbeda, dan lingkungan fisik sekolah harus dapat mencerminkan beragam karakteristik ini. Hal ini hampir mustahil untuk memberikan jawaban generik dan akurat untuk pertanyaan ini karena lingkungan belajar yang dirancang sesuai atau mendukung teori belajar tertentu - dan ada banyak teori yang menjelaskan proses pembelajaran. Maka desain ini mencoba untuk

menggabungkan data dari laporan penelitian tentang desain optimal sekolah.

Pendekatan desain yang dilakukan pada rancangan kali ini adalah menitik beratkan pada behavior setting belajar anak. Pendekatan ini menggabungkan interaksi beberapa gaya belajar anak yang dipadukan dalam ruang-ruang fleksibel di sekolah.

B. Penerapan dan Pengkajian Teori

Berdasarkan periodisasi perkembangan manusia, siswa SMA yang rata-rata berada pada usia antara 15-19 tahun berada pada masa remaja madya (middle adolescence). Pada usia ini, Mark Dudek, dalam bukunya *Architecture of Schools*, mengatakan bahwa karakteristik perkembangan remaja yang terjadi ialah mereka memiliki sikap independen, matang, dan suka melihat suasana di luar (Outward Looking). Penerapan ilmu dapat menjadi kurang optimal apabila mereka dipaksa untuk belajar. Mereka juga menyukai interaksi sosial dan diskusi pelajaran dengan teman membantu memudahkan memahami pelajaran.

Dr. Kenn Fisher, seorang profesor pakar pendidikan University of Melbourne, dalam penelitiannya menjelaskan beberapa konfigurasi ruang yang dibutuhkan di sekolah.

1. Individual (student home base, individual pod- place to think and reflect)
2. Group (collaboration incubator, presentation & display spaces)
3. Activity-rich (project space, wet areas, specialised focus laboratory)
4. Informal (outdoor learning, 'break out' spaces')
5. Staff settings (teacher meeting, resources, supply, store)

Sesuai dengan metode belajar SCL maka ruang-ruang tersebut bersifat cooperative learning, dan discovery learning dimana ruang-ruang tersebut dapat menciptakan ambience untuk berinteraksi bersama teman berdiskusi mengenai pelajaran dengan nyaman. Ruang-ruang tersebut juga harus dapat didefinisikan sebagai ruang untuk mengolah ilmu pengetahuan sesuai dengan metode belajar discovery learning. Murid akan diberi kebebasan secara aktif mencari sumber ilmu dengan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

III. HASIL RANCANGAN

Ruang-ruang yang berada pada sekolah ini

1. Ruang Belajar: Ruang Belajar Individu, Ruang Presentasi, Ruang Kolaborasi, Student's Lounge, Outdoor Learning
2. Ruang Laboratorium: Ruang Laboratory Science, Ruang Teknologi & Multimedia, Ruang Seni, Green House
3. Fasilitas Tambahan: Kantin, Library, Hall, Lapangan Olahraga, Lapangan Upacara, Parkir Mobil-Motor, Ruang Ibadah, Ruang Organisasi, Amphiteater
4. Ruang Staff : Ruang Guru, Ruang Kepala Sekolah & Wakil Kepala Sekolah, Ruang Monitor Ruang Meeting, Pantry, Ruang Administrasi, Ruang Konsultasi Murid,

Ruang Medical

A. Pola Ruang Belajar

Kefleksibilitas ruang pada Ruang Belajar terdapat pada ruang ruang berikut:

Ruang presentasi: merupakan ruang inti belajar. Tempat dimana guru memberikan arahan pelajaran kepada murid, ruang ini menggunakan furniture yang fleksibel (no fix seating), ruang ini juga menggunakan wall partition sebagai pembatas kelas. Partisi ini dapat dengan mudah menyesuaikan kebutuhan luas ruang. Elemen pintu yang digunakan juga menggunakan sliding door yang mudah digeser-dibuka untuk mempercepat mobilitas siswa perpindahan antar ruang.

Ruang individu: orang dengan kecenderungan self-learning membutuhkan tempat yang tenang agar dapat berkonsentrasi tinggi. Ruang individu ini akan berada didekat ruang presentasi dengan kapasitas 1-2 orang.

Ruang kolaborasi merupakan ruang yang dapat digunakan oleh sekelompok murid untuk berdiskusi tugas/ pelajaran. Ruang ini menggunakan furnitur meja berbentuk lingkaran, memudahkan interaksi.

Student's lounge: ruang dengan suasana yang terkesan "homey" santai. Murid dapat bersandar, berbaring dengan pola belajar nyaman seperti di rumah

Outdoor learning merupakan sistem pembelajaran di ruang terbuka. Alam dapat membantu menyegarkan pikiran anak, dan menghilangkan kejenuhan murid di dalam ruang. Taman taman yang berada disekitar bangunan dapat mewadahi aktivitas belajar.

Fasilitas tambahan:

Kefleksibilitas ruang pada fasilitas tambahan terdapat pada ruang ruang berikut:

Kantin yang berada di lantai 1 selain mempunyai fungsi sebagai ruang makan, dapat digunakan juga sebagai ruang baca. Jaraknya dekat dengan perpustakaan memudahkan orang yang ingin membaca buku dari perpustakaan sambil menyantap hidangan.

Hall ruang bersama yang berada ditengah sekolah ini dapat digunakan untuk beberapa fungsi seperti parent's meeting, exhibition, music concert, student's meeting. Ruang ini didesain dominan menggunakan bahan transparan agar terkesan luas dan semi outdoor

Ruang ibadah dan dan ruang organisasi diletakkan berdampingan. Kedua ruang tersebut dipisahkan oleh dinding partisi. Apabila membutuhkan ruang medium dapat menggabungkan kedua ruang tersebut

Ruang Luar Seperti Parkir Mobil, Halaman Depan Sekolah Dapat Digunakan Seagai Tempat Bermain Atau Sebagai Lapangan Upacara.

minat mereka dalam belajar, dan menumbuhkan karakter mereka. Sekolah harus mampu mengakomodasi segala yang mereka butuhkan untuk belajar, mulai dari belajar, rekreasi dan bermain - tapi yang paling penting, mereka merasa bahwa mereka berada di sana.

Sebuah lingkungan belajar yang dirancang dengan baik dapat membantu merangsang dan mendukung pengajaran. Sebaliknya sekolah dengan rancangan buruk dapat menghambat proses belajar.

Paleolitik dalam buku Benjamin pernah berkata, kita mungkin tidak sepenuhnya berhasil dalam usaha ini, tetapi harus menerima tantangan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A.I.W.BR.P mengucapkan terima kasih kepada PT Pembangunan Jaya yang memberikan Beasiswa selama pengerjaan Tugas Akhir Arsitektur 2015/2016.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dudek, Mark. (1970) *Architecture of Schools: The New Learning Environments*, Architecture press : Inc.New York.
- [2] Earthman, G. and Lemasters, L. (1996), "Review of Research on the Relationship between School Buildings, Student Achievement, and Student Behaviour", paper presented at the Annual Meeting of the Council of Educational Facility Planners.
- [3] Fisher, K. (2000), "Building Better Outcomes. The Impact of School Infrastructure on Student Outcomes and Behaviour", *Schools Issues Digest*, Department of Education, Training and Youth Affairs, Australian Government.
- [4] Fisher, K. (2005), "Linking Pedagogy and Space", gprtm007.blogspot.co.id/2012/12/orientasi-psikologis-pembelajaran-di.html
- [5] Undang-Undang Republik Indonesia
- [6] Nomor 20 Tahun 2003
- [7] Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- [8] Hasbullah, Otonomi Pendidikan. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta. 2010.hlm 9-11
- [9] Suparman. 2010. *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- [10] S. Nasution, Prof. Dr. M.A, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2010.
- [11] Hamzah B. Uno; 2007, *Modul Pembelajaran*, Jakarta Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif, Jakarta : Bumi Aksara.
- [12] Harden dan Crosby. 2000. *AMEE Guide No 20: The good teacher is more than a*
- [13] lecturerD the twelve roles of the teacher. Carvax Publishing.Vol 22.No 4

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Sekolah merupakan satuan pendidikan yang harus menjawab kebutuhan semua siswa untuk mengoptimalkan