

PENDEKATAN *EDUPLAY* PADA FASILITAS PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR DI BOJONG BARU, KABUPATEN BOGOR

Angela Subagio¹⁾, Nafiah Solikhah^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, angelas171001@gmail.com

^{2)*}Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, nafiahs@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: nafiahs@ft.untar.ac.id

Masuk: 11-12-2023, revisi: 25-03-2024, diterima untuk diterbitkan: 26-04-2024

Abstrak

Pada tahun 2045, penduduk Indonesia akan menjadi generasi emas. Oleh karena itu, anak usia 6-12 tahun memiliki peran penting untuk mempersiapkan diri dalam faktor krusialnya, pendidikan. Salah satu tantangan pada sektor pendidikan di Indonesia adalah masih kurang memadainya fasilitas. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun ajaran 2019/2020, tersisa 14% ruang kelas di Indonesia yang dalam kondisi baik dan memadai. Berdasarkan data BPS, Kabupaten Bogor berada pada urutan teratas dengan jumlah 8.243 ruang kelas yang tidak memadai untuk pembelajaran di Pulau Jawa. Berdasarkan riset awal yang dilakukan oleh penulis pada tahun 2023, terdapat 5 sekolah dasar di Bojong Baru dan sekolah tersebut tidak memiliki sarana lain selain ruang kelas. Sedangkan, menurut UUD 1945 Pasal 31, sekolah merupakan kebutuhan dan hak setiap warga negara. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan kriteria desain rancangan ruang pendidikan bagi anak sekolah dasar dengan menyesuaikan karakteristik anak yang masih suka bermain, lincah dan kreatif dengan pendekatan *eduplay*. Melalui pendekatan *eduplay* terhadap desain bangunan dan peruangan, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, dapat merangsang tumbuh kembang anak serta dapat menyeimbangkan kegiatan belajar dan bermain. Pendekatan *eduplay* ini dapat diterapkan pada seluruh bangunan, baik *exterior* maupun *interior*. Meliputi: ruang kelas yang interaktif, fasilitas-fasilitas hingga area bermain *indoor-outdoor*.

Kata kunci: Bojong Baru; *eduplay*; kabupaten Bogor; pendidikan; sekolah dasar

Abstract

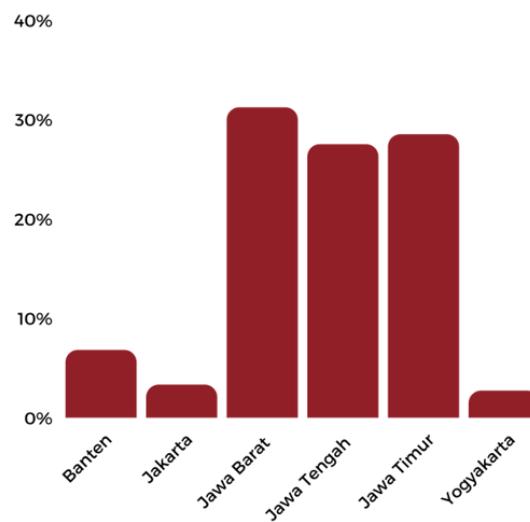
*In 2045, Indonesia's population will be the golden generation. Therefore, children aged 6-12 years have an important role to prepare themselves in the crucial factor, education. One of the challenges in the education sector in Indonesia is the lack of adequate facilities. According to data from the Badan Pusat Statistik (BPS) in the 2019/2020 school year, only 14% of classrooms in Indonesia were in good and adequate condition. Based on BPS data, Bogor Regency is at the top of the list with 8,243 classrooms that are inadequate for learning on Java Island. Based on preliminary research conducted by the author in 2023, there are 5 elementary schools in Bojong Baru and these schools have no other facilities besides classrooms. Meanwhile, according to the 1945 Constitution Article 31, schooling is the need and right of every citizen. The purpose of this research is to produce design criteria for the design of educational spaces for elementary school children by adjusting the characteristics of children who still like to play, lively and creative with the *eduplay* approach. Through the *eduplay* approach to building and space design, it is expected to create a learning environment that is fun, interesting, can stimulate children's growth and development and can balance learning and playing activities. This *eduplay* approach can be applied to the entire building, both exterior and interior. Covering: interactive classrooms, facilities to indoor-outdoor play areas.*

Keywords: Bojong Baru; education; *eduplay*; elementary school; kabupaten Bogor

1. PENDAHULUAN

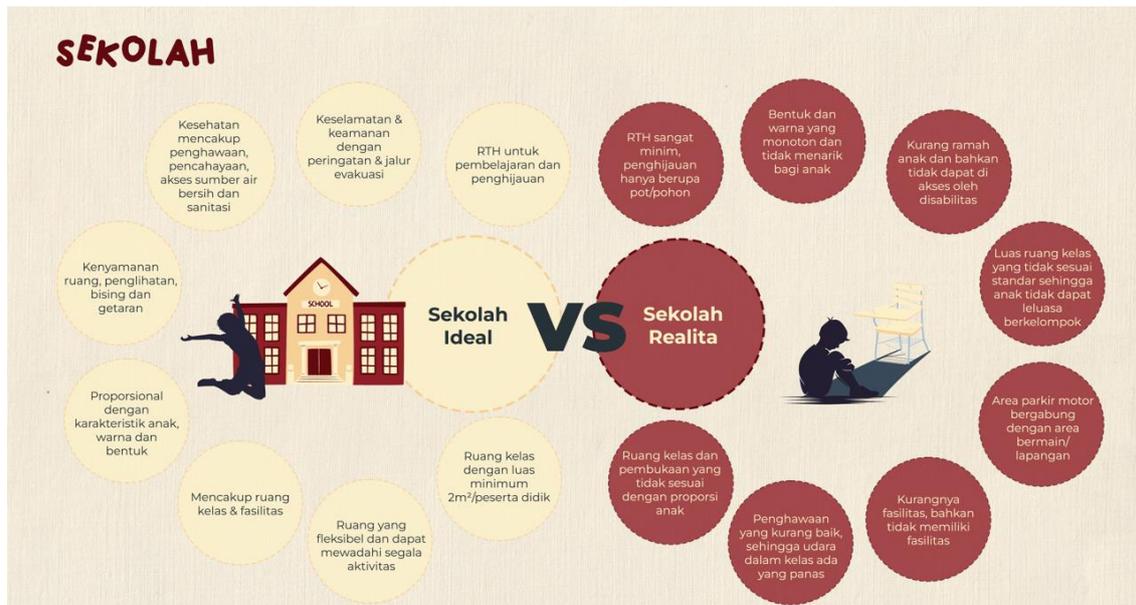
Latar Belakang

Pada tahun 2045, Indonesia akan berusia satu abad, sehingga muncul ide dan wacana Indonesia sebagai generasi emas. Tahun 2045 juga terdapat bonus demografi bagi Indonesia, dengan 70% dari penduduknya berusia produktif (15-64 tahun) dan 30% berusia di luar rentang produktif (<15 tahun dan >65 tahun). Walaupun generasi emas ini masih 25 tahun lagi, persiapan terhadap bibit unggul perlu dimulai sejak sekarang. Terutama, anak sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun, karena pada tahun 2045 mereka akan berusia 28-34 tahun yang merupakan usia produktif. Di usia 6-12 tahun, pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan mereka. Pendidikan memiliki peran dalam membentuk karakter dan perkembangan anak untuk mempersiapkan generasi emas di masa depan.



Gambar 1. Grafik Persentase Jumlah Kelas yang Tidak Memadai di Pulau Jawa
 Sumber: Diolah oleh penulis, 2023, mengutip dari Badan Pusat Statistik (2022)

Berdasarkan situs *Worldtop20.org*, Pendidikan Indonesia menduduki peringkat ke-67 dari 209 negara di dunia, masih jauh tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Bukan hanya itu, fasilitas pendidikan di Indonesia juga belum memadai untuk proses belajar mengajar. Pada tahun ajaran 2019/2020, menurut data yang dilansir oleh Badan Pusat Statistik (2022), jumlah ruang kelas yang tidak memenuhi standar untuk pembelajaran di Indonesia meningkat hingga mencapai 26%, dan menyisakan hanya 14% ruang kelas dengan kondisi yang baik. Selain itu, pada tahun 2022, Jawa Barat menjadi wilayah yang memiliki jumlah ruang kelas yang tidak layak untuk pembelajaran terbanyak di Pulau Jawa yaitu, sebesar 31,2%. Di Jawa Barat, Kabupaten Bogor berada pada urutan teratas dengan jumlah 8.243 ruang kelas yang tidak memadai untuk pembelajaran.



Gambar 2. Sekolah Ideal VS Sekolah Realita

Sumber: Diolah oleh penulis, 2023, mengutip dari Agustina (2019); Data pribadi (2023); Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 22 (2023)

Berdasarkan survei penulis pada tahun 2023 di Bojong Baru, masih banyak sekolah yang hanya terdiri dari ruang kelas, sekolah tersebut tidak memiliki sarana dan fasilitas pendukung lainnya. Padahal, menurut dari beberapa data yang penulis dapatkan, sarana lain seperti ruang laboratorium, perpustakaan dan lapangan seharusnya ada di dalam sebuah sekolah dasar. Hal ini juga dicantumkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2023. Selain itu, ruang kelas yang ada kurang mewedahi karakteristik anak yang masih aktif, lincah dan suka bermain. Ruang kelas yang ada memiliki luas kurang dari 2m²/siswa, sehingga anak tidak dapat bergerak secara bebas.

Rumusan Permasalahan

Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini membahas tentang sarana yang dibutuhkan dalam sekolah dasar sesuai dengan kurikulum dan bagaimana ruangan pembelajaran dapat menjadi menarik serta dapat membantu tumbuh kembang anak usia 6-12 tahun. Menurut Fundrika (2023), 30% anak Indonesia mengalami perlambatan tumbuh kembang. Masalah ini timbul akibat dari beberapa faktor, diantaranya lingkungan sekolah yang menjadi tempat bagi anak untuk menghabiskan sebagian besar waktunya. Berdasarkan permasalahan tersebut, diangkat sebuah rumusan perancangan fasilitas pendidikan sekolah dasar dengan pendekatan *eduplay* untuk membantu tumbuh kembang anak yang sesuai dengan karakteristiknya yang masih lincah, aktif dan suka bermain.

Tujuan

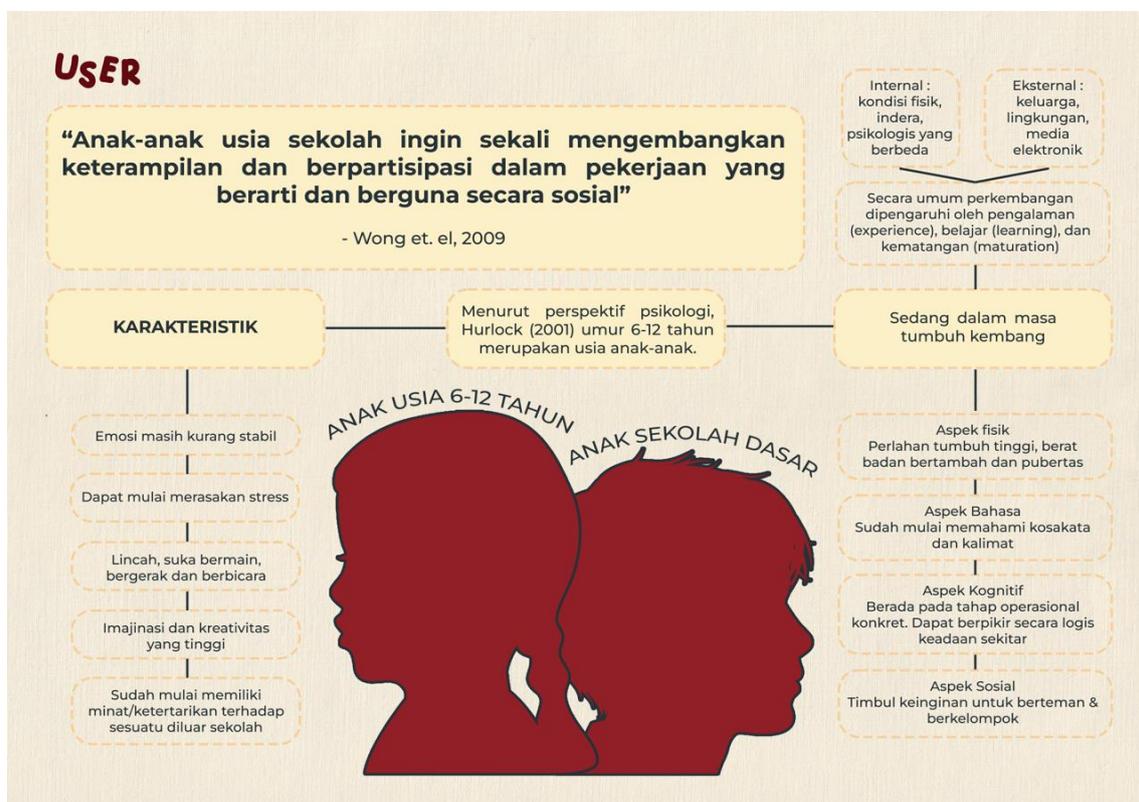
Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka perancangan yang dilakukan bertujuan untuk menyediakan fasilitas pendidikan sekolah dasar di Desa Bojong Baru dengan pendekatan bermain interaktif (*eduplay*). Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat siap untuk menjadi generasi emas sesuai dengan tumbuh kembang dan karakteristik anak.

2. KAJIAN LITERATUR

Studi Pengguna: Anak Usia 6-12 Tahun (Anak Sekolah Dasar)

Pengguna yang difokuskan pada penelitian ini adalah anak dengan rentang usia 6-12 tahun. Usia anak sekolah dasar menjadi sangat penting karena menurut Erikson (1950) pada usia 6-12 tahun,

anak berada pada masa sekolah dasar dan sekolah merupakan *event* penting dalam kehidupan dan tumbuh kembangnya. Pada usia 6-12 tahun, anak masih dalam masa kanak-kanak yang sedang bertumbuh kembang (Hurlock, 1999). Anak dengan rentang usia ini memiliki beberapa karakteristik utama yaitu, emosi yang masih kurang stabil, mulai dapat merasakan *stress*, lincah, suka bermain dan bergerak, suka berbicara, memiliki imajinasi dan kreativitas yang tinggi, peka terhadap keadaan di sekitarnya, memahami batasan, serta sudah mulai memiliki minat atau ketertarikan terhadap sesuatu hal diluar sekolah. Perkembangan psikososial anak pada tingkat dasar sekolah melibatkan kapasitas mereka untuk menciptakan karya, berinteraksi, dan meraih prestasi dalam proses pembelajaran berdasarkan potensi diri masing-masing (Keliat et al., 2011) dalam Septiani (2017). Piaget (1930) dalam Marinda (2020) menjelaskan bahwa anak usia 6-12 tahun berada pada tahap operasi konkrit (*concrete operational*). Pada tahap ini, anak dapat berpikir secara logis peristiwa yang terjadi disekitarnya dan dapat mengklasifikasikan sesuatu secara konkrit atau nyata. Piaget juga menjelaskan bahwa kognitif dipengaruhi oleh 6 faktor yaitu, hereditas, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, dan kebebasan.



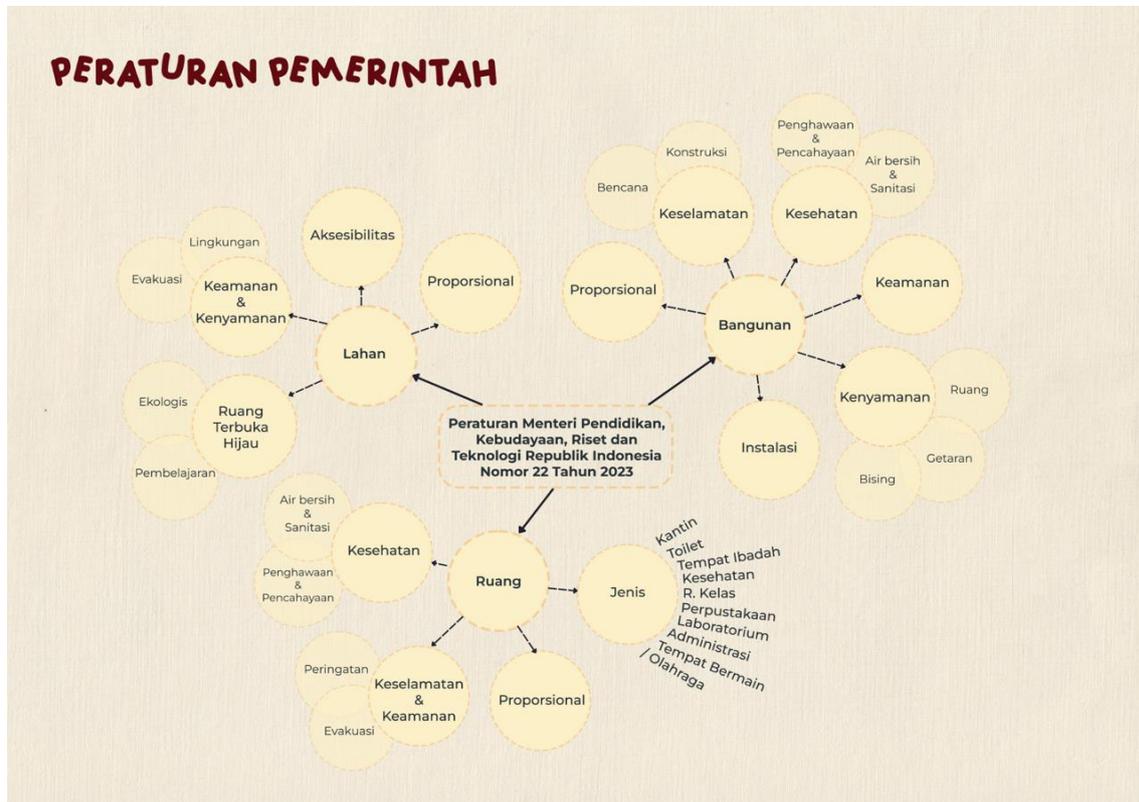
Gambar 3. Ilustrasi Sifat dan Karakteristik Anak Usia 6-12 Tahun

Sumber: Diolah oleh penulis, 2023, mengutip dari Agustina (2019); Erikson (1950); Fadli (2023); Hurlock (2001), Wahyuni (2022); Wong et. El (2009)

Sekolah Dasar

Menurut KBBI (2023), sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran menurut tingkatannya, menurut jurusannya dan sebagainya. Sekolah dibagi menjadi 3 tingkat, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Sekolah merupakan kebutuhan dan hak setiap warga negara, hal ini disebutkan dalam UUD 1945 Pasal 31. Sekolah di Indonesia terdiri dari berbagai macam. Macam sekolah yang ada di Indonesia yaitu, *boarding school*, sekolah nasional *plus*, sekolah nasional, sekolah internasional, sekolah alam, madrasah, sekolah rumah/*home schooling*, dan sekolah montessori (Wahyu, 2023)

Peraturan sekolah dasar dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2023. Aturan tersebut mengatur aspek-aspek dari lahan, bangunan hingga ruang, dengan mempertimbangkan kesehatan, keselamatan dan keamanan, kenyamanan, proporsionalitas, dan aksesibilitas yang mencakup air, pencahayaan, penghawaan, konstruksi, peringatan, evakuasi, ruang, getaran, bising, kemudahan akses dan jalur evakuasi yang jelas.

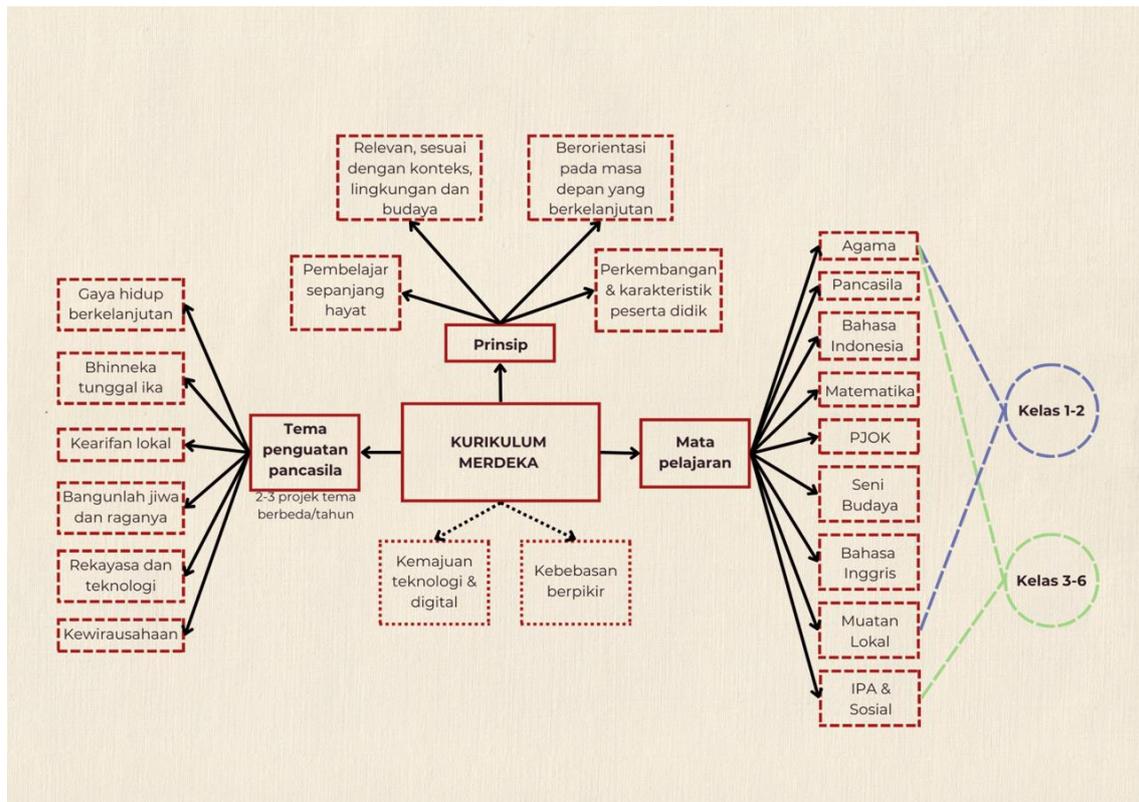


Gambar 4. Mindmap Peraturan Menteri Tentang Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar
Sumber: Diolah oleh penulis, 2023, mengutip dari Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 22 (2023)

Tujuan dari pendidikan dasar adalah membentuk individu yang memiliki kecerdasan dasar, pengetahuan, kepribadian yang baik, akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri, serta kemampuan untuk berinteraksi dalam kelompok dan melanjutkan pendidikan. Selain tujuan tersebut, Ali (2009:33) menyatakan bahwa sekolah dasar juga memiliki beberapa fungsi, yakni memberikan peserta didik keterampilan dasar dan memberikan fondasi yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.

Kurikulum merupakan aspek penting pada sekolah. Kurikulum di Indonesia sudah berganti sebanyak 11 kali. Kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Namun, kurikulum 2013 sudah mulai ditinggalkan dan diganti dengan kurikulum merdeka. Memang belum semuanya menerapkan kurikulum tersebut dikarenakan perlunya adaptasi dan fasilitas yang menunjang. Kurikulum Merdeka dibentuk karena Indonesia telah mengalami krisis pembelajaran (*learning crisis*) yang cukup lama. Hal ini menjadi buruk dengan adanya ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) akibat COVID-19. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Pencapaian belajar maupun

mata pelajaran yang ada juga berubah. Terdapat beberapa mata pelajaran tematik dan mencakup penguatan profil pancasila secara intrakurikuler.

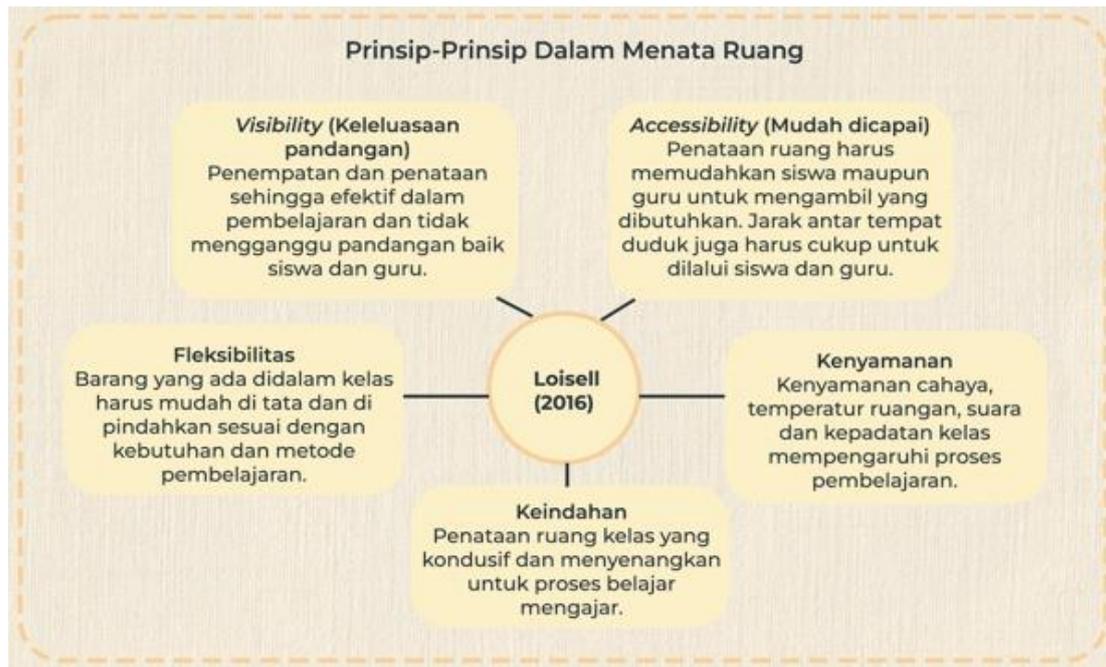


Gambar 5. Kurikulum Merdeka dan Pelajarannya

Sumber: Diolah oleh penulis, 2023, mengutip dari Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262 (2022)

Tata Ruang Kelas

UU Tahun 2003 No. 20 Pasal 45 Ayat 1 juga menjelaskan bahwa, setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi pendidikan. Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak, termasuk bangunan sekolah yang layak juga. Kondisi fisik kelas, penataan ruang, pengelolaan siswa, dan penggunaan materi pembelajaran, seperti panjang kelas, memiliki potensi untuk menggugah minat peserta didik dalam proses belajar (Sidi, 2005). Loisell (2016) dalam Fitra (2018) menjelaskan tentang prinsip-prinsip dalam menata ruang kelas, yaitu:



Gambar 6. Prinsip Menata Ruang Menurut Loisell (2016)
Sumber: Diolah oleh penulis, 2023, mengutip dari Loisell (2016)

Eduplay

Berdasarkan karakteristik anak usia 6-12 tahun, diketahui bahwa mereka masih gemar untuk bermain, bergerak dan lincah. Terlibat dalam kegiatan bermain memberikan keuntungan dalam kemajuan kognitif, hubungan sosial, kesehatan fisik, dan kesejahteraan emosional anak (Lubis, 2019). Jona K. (2010) menyatakan bahwa kurangnya interaksi bermain pada anak dapat menyebabkan kesulitan dalam berinteraksi sosial, kendala dalam mengelola emosi, dan keterbatasan dalam kemampuan membuat keputusan. Menurut Sekartini dan Medise (2016), permainan yang sesuai untuk anak usia sekolah adalah aktivitas yang merangsang perkembangan peran, keterampilan motorik, dan daya kreasi mereka. *Board game*, permainan *outdoor*, permainan tradisional dan lainnya dapat menjadi opsi untuk permainan anak. Arsitektur interaktif memungkinkan timbulnya interaksi antar sesama pengguna. Interaksi yang terjadi bukan lagi interaksi antar dua arah, tapi bisa jadi satu arah seperti orang yang mengamati orang lain beraktivitas (Yuwono dan Dewi, 2019). Dengan perancangan arsitektur interaktif, siswa maupun pengguna di dalamnya dapat berinteraksi dengan sesama secara aktif dan kreatif. Arsitektur interaktif dapat diaplikasikan di ruang kelas, taman, prasarana lain ataupun ruang lainnya.

Eduplay merupakan lingkungan pembelajaran yang inovatif, menjadikan pendidikan sebagai pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. *Eduplay* sendiri mulai diterapkan dalam pendidikan di Hong Kong, karena dianggap 10 kali lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional (Leung, 2010). *Eduplay* menggabungkan bermain, belajar, teknologi, dan menciptakan ruang kolaboratif dan interaktif terhadap anak-anak yang dituangkan dalam bentuk arsitektural. Menurut Rohmah dalam Yovita, et al. (2020) anak dapat lebih memahami dirinya sendiri dan juga lingkungan sosialnya dengan bermain. Dengan pendekatan *eduplay*, diharapkan anak dapat mendapatkan proporsi yang seimbang antara belajar dengan bermain. Tidak hanya itu, dengan penerapan *eduplay*, pembelajaran dan bermain dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Sehingga, tidak hanya menarik dan mudah diterima anak saat pembelajaran, namun tumbuh kembang dalam aspek kognitif dan aspek lain seperti fisik, Bahasa dan sosialnya juga berkembang.

3. METODE

Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Siregar (2021) Pendekatan kualitatif merupakan langkah penelitian yang menghasilkan data berupa deskripsi berbentuk kata-kata tertulis atau lisan yang berasal dari partisipan dan perilaku yang diamati. Metode kualitatif berupaya untuk memahami dan menafsirkan makna dari interaksi dan tingkah laku manusia dalam konteks situasi tertentu dari perspektif peneliti, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap obyek penelitian (Gunawan, 2016).

Metode penelitian lainnya yang digunakan berupa triangulasi. Menurut Denkin (2009) dalam Amgisa (2018), triangulasi merupakan gabungan atau kombinasi yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber data. Peneliti menggali informasi tertentu dengan tiga metode dan sumber data yang berbeda. Misalnya melalui wawancara dan observasi, dokumen tertulis, arsip, catatan bersejarah, tulisan pribadi dan lainnya. Disini saya menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi serta pengumpulan data dari peraturan, UUD, dan lainnya.

Metode Desain

Metode desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *eduplay* dengan menggabungkan bermain, belajar, teknologi, dan menciptakan ruang kolaboratif dan interaktif terhadap anak-anak. Pendekatan *eduplay* digunakan berdasarkan karakteristik anak usia 6-12 tahun sehingga dapat membantu anak untuk tertarik dengan pelajaran. Tidak hanya itu, pendekatan *eduplay* pada ruang lebih efektif daripada pembelajaran kuno dengan kelas yang kaku. Pendekatan *eduplay* dapat diterapkan dalam beberapa bagian seperti bangunan (gubahan massa), pada *exterior* (tampak, atap, taman bermain) dan juga pada *interior* (ruangan kelas, ruang seni, ruang ibadah, area main)

4. DISKUSI DAN HASIL

Untuk menjadi generasi emas, seluruh jenjang pendidikan memerlukan evaluasi lebih lanjut sehingga kualitas pendidikan di Indonesia dapat lebih baik dan terpadu. Namun, berdasarkan permasalahan di atas, sasaran pengguna dalam proyek ini adalah anak usia 6-12 tahun atau anak sekolah dasar yang berada di Bojong Baru, Kabupaten Bogor. Dengan tujuan utama untuk menggabungkan pembelajaran dengan permainan, maka perancangan dan zonasi antar pembelajaran dengan permainan perlu sesuai dan tidak saling terbatas.

Pada *site plan*, dapat dilihat pengolahan zonasi *solid void*, sehingga area pembelajaran berada dibagian luar atau mengelilingi. Sedangkan bagian dalam tapak merupakan area permainan yang dapat juga digunakan sebagai area pembelajaran mandiri. Area permainan *outdoor* terdiri dari *tree-house*, perosotan, ayunan, kincir angin, dan terowongan bukit kecil. Area permainan ini di letakan di bagian pusat gubahan sebagai jembatan aktivitas pembelajaran. Namun, area bermain juga tetap terintegritas pada zona pembelajaran, tetapi dengan proporsi yang lebih kecil. Terdapat area bermain *indoor* yang menjadi jembatan antara zona pembelajaran (kelas) dengan zona sarana lain (kantin, ruang seni, dan lainnya). Pada gubahan massa, gubahan terinspirasi dari bentuk sebuah roda atau lingkaran yang merupakan simbol keaktifan dari anak sekolah dasar. Selain itu, massa dibuat melengkung agar terlihat dinamis pada tapak dan juga disesuaikan dengan karakteristik anak yang masih sangat lincah dalam bermain dan pergerakannya.



Gambar 7. Gubahan Massa *Bird View*
Sumber: Penulis, 2023

Gedung sekolah dengan alur yang dibuat semenarik mungkin, sehingga menghasilkan *layout* kelas yang berbeda namun masih efektif untuk dipakai dalam pembelajaran. Gedung sekolah yang menarik dapat menambah kreativitas dan menjadi menyenangkan bagi anak. Selain itu, Gedung sekolah dapat difungsikan semaksimal mungkin sebagai area bermain seperti adanya *wall climbing*, perosotan dan lainnya. *Wall climbing* dan salah satu fasad menggunakan bentuk tetris warna warni yang dapat menarik perhatian anak. Pada tampak, digunakan warna-warna yang beragam dan tidak monoton untuk kisi-kisi dan *second skin*, sehingga dapat menarik perhatian anak serta menambah kreativitas. Atap yang digunakan mirip seperti origami (*folded*) sehingga tidak monoton dengan bangunan dibawahnya dan dapat mengasah kreativitas anak.



Gambar 8. *Wall Climbing* dan Area Bermain
Sumber: Penulis, 2023

Berdasarkan kurikulum merdeka yang ada, dapat dihasilkan beberapa ruangan kelas dan fasilitas penunjang pembelajaran seperti berikut,

PROGRAM

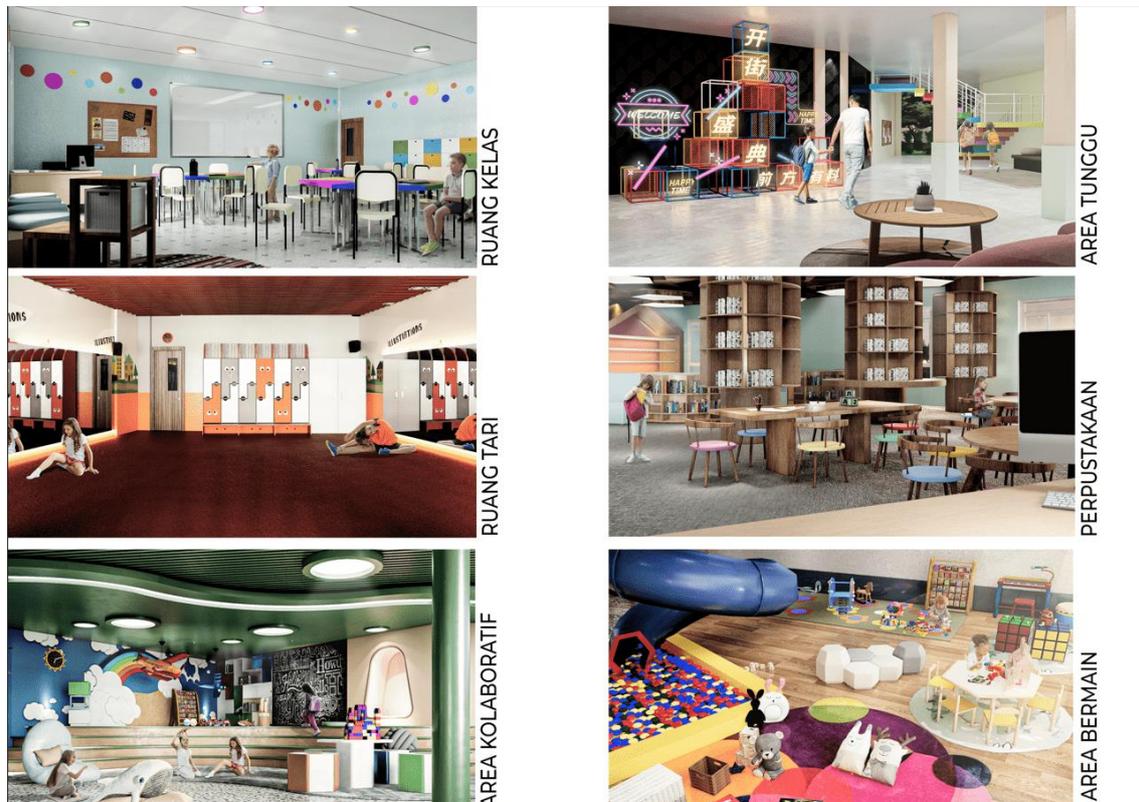
	Kurikulum	User	Ruang
1.	Agama Islam	Siswa, Guru agama islam	Mushola
2.	Agama Kristen	Siswa, Guru agama kristen	R. kebaktian
3.	Agama Buddha	Siswa, Guru agama buddha	R. kebaktian
4.	Agama Hindu	Siswa, Guru agama hindu	R. kebaktian
5.	Pancasila	Siswa, Guru pancasila	R. kelas, perpustakaan, area belajar kolaboratif
6.	Bahasa Indonesia	Siswa, Guru bahasa Indonesia	R. kelas, perpustakaan, area belajar kolaboratif, aula
7.	Matematika	Siswa, Guru matematika	R. kelas, area belajar kolaboratif, lapangan
8.	PJOK	Siswa, Guru PJOK	R. kelas, area belajar kolaboratif, lapangan, area bermain
9.	Seni Tari	Siswa, Guru tari	R. kelas, r. seni tari
10.	Seni Musik	Siswa, Guru musik	R. kelas, r. seni musik
11.	Seni Rupa	Siswa, Guru rupa	R. kelas, r. seni rupa
12.	Seni Teater	Siswa, Guru teater	R. kelas, r. seni teater, aula
13.	IPA dan Sosial	Siswa, Guru IPA & sosial	R. kelas, lab, area belajar kolaboratif, RTH, area terbuka
13.	Bahasa Inggris	Siswa, Guru bahasa inggris	R. kelas, area belajar kolaboratif, perpustakaan

Gambar 9. Ruangan yang Dibutuhkan Sesuai Dengan Kurikulum Merdeka

Sumber: Diolah oleh penulis, 2023, mengutip dari Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262 (2022)

Ruangan kelas dan juga fasilitas harus fleksibel dan menyenangkan. Ruang kelas yang interaktif dengan menggabungkan elemen bermain didalamnya. Setiap ruang kelas, terdapat pojok bermain dan baca yang dapat digunakan oleh peserta didik kapanpun diinginkan. Area bermain dan membaca ini dapat mengajarkan anak untuk mengatur waktu dan batasan antar bermain dan belajar. Area bermain yang aman dan menyenangkan bagi anak juga dapat membantu pembelajaran anak secara bersamaan. Selain itu, ruang kelas yang fleksibel dan memiliki tata ruang yang baik sehingga dapat digunakan dengan mudah untuk pembelajaran kelompok maupun kolaboratif. Penggunaan warna dan pencahayaan alami juga dapat menambah semangat anak dalam pembelajaran. Penggunaan warna pada ruang kelas dapat beragam namun tidak terlalu mencolok, sehingga konsentrasi anak tidak terganggu saat pembelajaran.

Pencahayaan alami dapat memudahkan proses belajar mengajar. Selain itu, adanya pencahayaan alami dapat meningkatkan semangat peserta didik saat belajar.



Gambar 10. Ruang-Ruang Dalam Bangunan
Sumber: Penulis, 2023

Selain ruang kelas, area belajar kolaboratif yang dihadirkan di antara ruang-ruang kelas yang berfungsi sebagai area bermain sekaligus belajar yang berada di luar kelas. Setiap peserta didik dapat menggunakan area ini, sehingga terjadi kegiatan kolaborasi antar siswa. Area belajar kolaboratif bermacam-macam, ada yang terdiri dari meja, kursi, rak buku, furnitur untuk pembelajaran sensorik, permainan dan lainnya. Fasilitas juga diperlukan untuk menunjang pembelajaran dan dapat menampung minat dan bakat anak. Fasilitas berupa perpustakaan, ruang seni, laboratorium, dan ruang komputer yang dapat membantu pembelajaran. Dengan adanya fasilitas yang memadai, peserta didik akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan tidak kesulitan saat mempraktikkannya. Tidak hanya itu, fasilitas lain seperti UKS, ruang ibadah, kantin dan dapur dapat mengembangkan wawasan global serta kesehatan peserta didik. Mereka juga akan merasa nyaman dengan adanya fasilitas yang memadai. Fasilitas yang melibatkan aktivitas fisik lainnya adalah lapangan dan area berkebun.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pendidikan menjadi faktor penting bagi anak usia 6-12 tahun sekarang ini, untuk mempersiapkan generasi emas pada tahun 2045. Hal tersebut menjadi semakin penting dikarenakan kondisi pendidikan di Indonesia terutama dalam gedung sekolah, ruang kelas dan fasilitasnya yang masih kurang memadai. Hal ini mengakibatkan 296 siswa di Bojong Baru harus menempuh jarak yang jauh untuk sekolah atau ruang kelas sekolah yang akhirnya saling berdesakan karena menampung dari kapasitas maksimum siswa. Hal ini dapat dicegah dengan menambah fasilitas pendidikan sekolah dasar di Bojong Baru dengan pendekatan *eduplay*. Konsep *eduplay* dalam pendidikan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang

menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Pendekatan *eduplay* dapat berguna bagi peserta didik untuk meningkatkan tumbuh kembang anak dan anak juga mendapatkan proporsi yang seimbang antara belajar dengan bermain. Pendekatan *eduplay* ini dapat diterapkan pada seluruh bangunan, baik *exterior* maupun *interior*. Misalnya, ruang kelas yang interaktif, fasilitas-fasilitas, area bermain *indoor-outdoor*, dan lain-lainnya.

Saran

Berdasarkan tulisan ini, mengakui adanya beberapa kekurangan terhadap pembahasan dan beberapa poin. Untuk melengkapi kekurangan tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat melengkapi lebih lanjut dan mengembangkan pendekatan *eduplay* terhadap ruang kelas dan fasilitas sekolah dasar sesuai dengan perkembangan terbaru. Memungkinkan adanya pendekatan dan pengembangan lain yang dapat diterapkan terhadap ruang kelas dan fasilitas sekolah dasar, sehingga anak usia 6-12 tahun dapat menjadi bibit unggul sesuai dengan pembaharuan yang ada.

REFERENSI

- Agustina, V. (2019). *Implementasi Desain Ruang Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Amgisa, R., Misrin Hariyadi, S. E., Ak, M., & Rusmawati, Z. (2017). *Analisis Penerapan Sistem Akuntansi Dana Kas Kecil pada Pt. Sapta Bhuwana Caraka Cabang Surabaya* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Bogor. (2022, March 15). Retrieved September 14, 2023, from bogorkab.bps.go.id website: <https://bogorkab.bps.go.id/indicator/28/286/1/jumlah-sekolah-dasar-sd-di-bawah-kementerian-pendidikan-dan-kebudayaan-menurut-kecamatan.html>
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi perkembangan. *Jakarta: erlangga*.
- Fadli, R. (2023, September 8). 4 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Sesuai Teori Piaget. Retrieved September 18, 2023, from halodoc website: <https://www.halodoc.com/artikel/4-tahap-perkembangan-kognitif-anak-sesuai-teori-piaget>
- Firdausi, M., Marsidin, S., & Sabandi, A. (2020). Analisis Kebijakan Dan Pengelolaan Pendidikan Dasar Terkait Kebijakan Standar Sarana Dan Prasarana Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 158-163.
- FITRA, A. (2018). *Pengaruh Tata Ruang Kelas Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP IT AR-Ridho Palembang* (Doctoral dissertation, UIN RADEN FATAH PALEMBANG).
- Fundrika, B. A. (2023, July 18). *30 Persen Anak Indonesia Alami Lambat Tumbuh Kembang, Orangtua Mesti Lakukan Ini*. Retrieved August 16, 2023, from suara.com website: <https://www.suara.com/health/2023/07/18/094036/30-persen-anak-indonesia-alami-lambat-tumbuh-kembang-orangtua-mesti-lakukan-ini>
- Gunawan. (2016). *Metode penelitian kualitatif: teori & praktik*. (4th ed., p. 306). Jakarta: Bumi Aksara. (Original work published 2013)
- Kemdikbud. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Dukung Tumbuh Kembang Anak Berdasarkan Fitrahnya..* Retrieved July 15, 2023, from Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi website: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/06/implementasi-kurikulum-merdeka-dukung-tumbuh-kembang-anak-berdasarkan-fitrahnya>
- Kompasiana.com. (2023, November 8). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Retrieved November 15, 2022, from KOMPASIANA website:

- [https://www.kompasiana.com/tiwihelawati4157/654b8e8aee794a05613d6262/mengenal-
pendidikan-sekolah-dasar#:~:text=kita%20ambil%20fungsi%20pendidikan%20dasar](https://www.kompasiana.com/tiwihelawati4157/654b8e8aee794a05613d6262/mengenal-
pendidikan-sekolah-dasar#:~:text=kita%20ambil%20fungsi%20pendidikan%20dasar)
- Psychology Notes HQ. (2019, May 20). Erik Erikson's Stages of Psychosocial Development - The Psychology Notes Headquarters. Retrieved September 12, 2023, from The Psychology Notes Headquarters website: <https://www.psychologynotesHQ.com/erikson-stages/>
- Putri, R. D. (2018). Berbagai Manfaat Anak Aktif Main dengan Nyaman | Zambuk. Retrieved August 21, 2023, from Zambuk Indonesia website: <https://www.zambuk.co.id/id/memahami-memar-atau-bengkak-dan-cara-untuk-mengatasinya/manfaat-main-dengan-nyaman-untuk-tumbuh-kembang-anak>
- Septiani, R.D. (2017). Hubungan Kemampuan Keluarga Dalam Perawatan Terhadap Kekambuhan Klien Gangguan Jiwa Halusinasi di Desa Karang Sari Cilacap (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- SIREGAR, D. A. (2021). *Analisis Miskonsepsi dalam Memecahkan Masalah Matematis pada Soal Cerita (Penelitian terhadap Peserta Didik Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Tasikmalaya)* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Widiastuti, K., Susilo, M. J., & Nurfinaputri, H. S. (2020). How Classroom Design Impacts for Student Learning Comfort: Architect Perspective on Designing Classrooms. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(3), 469-477.
- Yuwono, C., Dewi, J. (2019, November). Arsitektur interaktif sebagai katalis interaksi sosial pada ruang mati kota. In *SMART: Seminar on Architecture Research and Technology* (Vol. 4, No. 1, pp. 239-255).

