

PERANCANGAN ULANG INTERIOR SMK PGRI 1 NGAWI DENGAN PENDEKATAN STUDENT CENTERED LEARNING

Safitri Puspita Negara¹, Aida Andrianawati² dan Tita Cardiah³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
safitripuspitaa@student.telkomuniversity.ac.id, andriana@telkomuniversity.ac.id,
titacardiah@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Adanya kurikulum merdeka belajar menuntut kesiapan sekolah untuk menyediakan fasilitas dan manajemen dalam memenuhi kebutuhan aktivitas yang telah tersusun pada kurikulum. Dimana perubahan kurikulum dan metode pembelajaran juga akan merubah aktivitas pengguna dalam proses belajar mengajar. SMK PGRI 1 Ngawi merupakan salah satu sekolah yang berada dalam masa transisi penerapan kurikulum Merdeka, dimana interior kelas maupun studio masih menggunakan tatanan kelas konvensional dari kurikulum sebelumnya sehingga memerlukan perubahan sesuai dengan standar fasilitas yang dibutuhkan. Metode yang digunakan mulai dari *problem seeking* dan *problem solving*, hingga pengimplementasian konsep dan evaluasi pada perancangan akhir. Perancangan ulang interior ini menggunakan pendekatan *student centered learning* yang batasan perancangannya hanya pada tiga kejuruan dengan metode pembelajarannya berfokus pada *project-based learning*. Perancangan ulang ini diharapkan mampu menciptakan ruang yang dapat menstimulasi produktivitas pengguna di sekolah.

Kata Kunci : desain interior, sekolah menengah kejuruan, student-centered learning, project-based learning

Abstract

The existence of an independent learning curriculum requires schools to be prepared to provide facilities and management to meet the needs of activities that have been arranged in the curriculum. Where changes to the curriculum and learning methods will also change user activities in the teaching and learning process. PGRI 1 Ngawi Vocational High School is one of the schools that is in the transition period for implementing the Merdeka curriculum, where the classroom and studio interiors still use the conventional classroom layout from the previous curriculum so that it requires changes in accordance with the required facility standards. The methods used range from problem seeking and problem solving, to concept implementation and evaluation in the final design. This interior redesign uses a student centered learning approach which limits the design to only three vocations with a learning method focused on project-based learning. This redesign is expected to create a space that can stimulate user productivity at school.

Keyword : *interior design, vocational high school, student-centered learning, project-based learning.*

PENDAHULUAN

SMK PGRI 1 Ngawi adalah salah satu sekolah swasta unggulan dan terbesar di kota Ngawi yang letaknya berada di Jl. Rajawali No. 32 dan didirikan pada Juli 1964. Jumlah siswa di setiap tahun ajaran baru SMK PGRI 1 Ngawi bisa mencapai 2000 siswa. Hal ini menjadikan SMK PGRI 1 Ngawi menjadi SMK terbesar di Asia Tenggara berdasarkan data milik Dinas Pendidikan Kabupaten Ngawi. Sekolah Menengah Kejuruan ini memiliki kompetensi keahlian dengan delapan jurusan yaitu Teknik Pemesinan, Teknik Komputer dan Jaringan, Desain Komunikasi Visual, Teknik Otomotif, Teknik Sepeda Motor, Perhotelan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, serta Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Pendidikan kejuruan ialah pendidikan yang menghasilkan siswa siap kerja pada bidang keahlian tertentu sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Pavlova (2009:7) yaitu: “...*direct preparation for work was the main goal of vocational education*”. Siswa yang bersekolah di sekolah kejuruan tidak hanya mendapatkan pengetahuan saja melainkan juga mendapat keterampilan pada bidang tertentu sesuai dengan jurusan yang diikuti.

SMK PGRI 1 Ngawi menjadi salah satu sekolah yang berstatus swasta yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Pada penerapannya, SMK PGRI 1 Ngawi menggunakan metode *Project Based Learning* sebagai salah satu metode pembelajaran. SMK PGRI 1 Ngawi menempati bangunan sekolah 2 lantai dengan interior kelas serta fasilitas pendukung yang masih memakai metode kurikulum konvensional. Agar aktivitas pembelajaran berjalan dengan baik, aspek-aspek ruang, perabot, dan perlengkapan perlu dirancang secara tepat tidak pada fungsinya saja, tetapi mempertimbangkan aspek-aspek lain seperti kebutuhan ruang dan furniture memadai yang sudah diatur oleh Peraturan Menteri

Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 mengenai Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Menengah Atas dan *Human Dimension*. Namun kenyataannya masih dijumpai masalah pada organisasi ruang dan layout, persyaratan umum ruang, kebutuhan ruang, dan konsep visual pada desain yang fungsinya tidak menunjang aktivitas kegiatan belajar mengajar siswa sehingga interior ruangan yang menyangkut dimensi dan bentuk ruang, sistem pencahayaan ruang, ventilasi, dan warna dalam ruang perlu diperhatikan dengan baik. Peningkatan kualitas sarana serta prasarana pendidikan dimaksudkan untuk dapat menciptakan suasana dan fungsi ruang yang mampu memenuhi kebutuhan fisik, emosional, keselamatan dan kenyamanan siswa.

Dari hasil observasi dan survey lapangan pada SMK PGRI 1 Ngawi masih ditemukan adanya ketidaksesuaian ruang dengan fungsinya, kapasitas yang overload menyebabkan ruangan sempit, sesak, dan minimnya sirkulasi ruang pada beberapa ruangan seperti ruang guru, perpustakaan, organisasi ruang yang kurang tepat sehingga tidak optimal secara waktu, tenaga dan kenyamanan ruang, terdapat juga beberapa furniture dan fasilitas umum yang memerlukan peningkatan dalam sisi penataan, ergonomic dan kenyamanan pengguna, kemudian tata kondisi ruang yang perlu ditingkatkan dari segi keamanan dan kesehatan ruang, serta visualisasi ruang yang justru menonjolkan kekurangan ruang seperti pemilihan wallpaper pada studio DKV yang kurang tepat sehingga menyebabkan ruang yang sesak karena penggunaan warna gelap pada ruangan yang sempit. Sebagai Sekolah Kejuruan yang memiliki peminat terbanyak di Ngawi, dengan beberapa permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa SMK PGRI 1 Ngawi membutuhkan perubahan desain interior ruang kelas dan penyesuaian pada fasilitas pendukung agar sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang ruang kelas dan fasilitas pendukung agar bisa menampung kebutuhan serta aktivitas siswa agar dapat sejalan dengan Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Proses perancangan didasari data faktual yang diperoleh dari data lapangan dengan observasi, analisa, pengumpulan data, pembahasaan, serta pengolahan data yang disimpulkan dengan menarik literasi dan saran perancangan ulang interior SMK PGRI 1 Ngawi dengan tahap metode perancangan sebagai berikut :

Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan pada penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yakni data primer dan data sekunder.

Data Primer

Pengumpulan data primer pada tahap ini merupakan data dengan hasil observasi studi banding perancangan dan wawancara.

1. Analisa dan Observasi pengamatan lapangan yang dilakukan dimulai dari elemen interior, ruang dan fasilitas yang tersedia, regulasi alur kegiatan pengguna, aktivitas, serta sirkulasi. Sedangkan Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian.
2. Wawancara, kegiatan wawancara dinilai menghasilkan informasi dan data yang valid dan faktual dengan narasumber pengguna atau staff diulang interior SMK PGRI 1 Ngawi yang dijadikan studi banding survei lapangan, hal ini dilakukan untuk mengetahui regulasi dan peraturan serta detail mengenai data yang sedang dikumpulkan

Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang valid dan didapatkan dari sumber literatur yang valid seperti buku, jurnal, artikel, dan proceeding mengenai ulang interior SMK PGRI 1 Ngawi dan tentunya yang berkaitan dengan isu yang diangkat dalam perancangan.

HASIL DAN DISKUSI

Perancangan ulang interior SMK PGRI 1 Ngawi ini menggunakan Pendekatan Student Centered Learning yang berasal dari analisis penulis mengenai fenomena, isu, dan data primer serta sekunder yang diperoleh yang memuat permasalahan *existing* sekolah, khususnya mengenai kesiapan fasilitas yang mendukung kurikulum merdeka belajar.

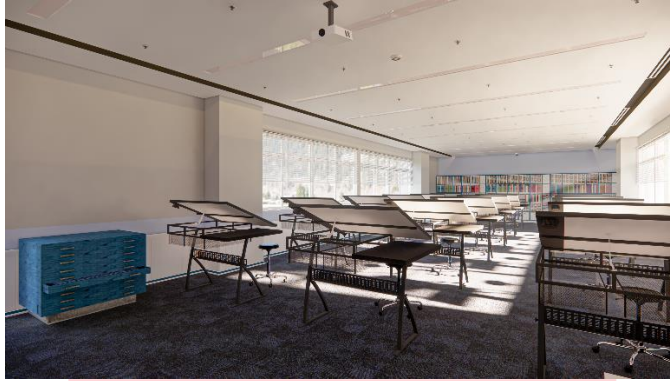
Pada pendekatan ini, terdapat beberapa metode pembelajaran yang bisa diimplementasikan dalam pembelajaran seperti Simulation and Demonstration, Self Directed Learning, Group Discussion, Cooperative Learning, Small, Case Study, Collaborative Learning, Project Based Learning, Discovery Learning, Problem Based Learning and Inquiry, serta Contextual Instruction. Metode pembelajaran yang beragam tersebut dimuat pada berbagai mata pelajaran, sehingga dibutuhkan lingkungan spesifik untuk setiap mata pelajaran yang disesuaikan dengan metode dan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, pemetaan area Student Centered Learning menjadi sangat penting untuk dapat membangun sistem pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan kebutuhan pengguna yang selaras dengan kurikulum yang diterapkan.

Ruang Studio Teknik Gambar DPIB

Digunakan untuk metode pembelajaran *project based learning* dan *problem based learning* yang membutuhkan menggambar 2d manual. Sebelum perancangan, ruangan ini memiliki 2 fungsi untuk teori dan juga sebagai studio gambar teknik manual.



*Gambar 1 Before Ruang Studio Teknik Gambar DPIB
Sumber : Data Penulis, 2023*



*Gambar 2 After Ruang Studio Teknik Gambar DPIB
Sumber : Data Penulis, 2023*

Penyelesaian Lantai

Konsep lantai yang dipilih pada ruang kelas menggunakan keramik dan Tegel, pemilihan keramik sendiri didasarkan pada pengguna ruangan tersebut yaitu seorang siswa dimana perlu diperhatikan kebersihannya. Selain itu juga untuk menambahkan kesan terpusat pada area depan kelas. Penggunaan keramik sendiri juga mempengaruhi pengguna ruangan tersebut. Dimaksudkan agar nantinya akan mempermudah perawatannya ketika kotor.

Penyelesaian furniture

Untuk area tangan berdasarkan ukuran remaja satu tangan apabila menyiku sebesar 25 cm, area kelas ini digunakan khusus untuk area berdiskusi, menulis, dan pengerjaan tugas kelompok. Sehingga dengan mempertimbangkan ergonomi kegiatan dan penggunaannya dapat memberikannya kenyamanan saat belajar mengajar.

Bentuk custom furniture ini memudahkan dalam area ruang kelas yang berfokus pada area aktivitas diskusi dan presentasi siswa dengan *2-grouping*, *4-grouping*, *linear arrangement*. Pun memberikan banyak area sirkulasi memutar bagi siswa dan guru jika adanya perpindahan tempat maupun *monitoring*

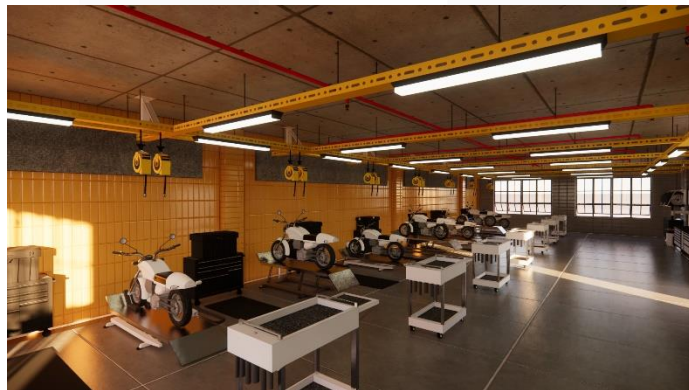
Bengkel Sepeda Motor



*Gambar 3 Before Bengkel Teknik Sepeda Motor
Sumber : Data Penulis, 2023*



*Gambar 4 After Bengkel Teknik Sepeda Motor
Sumber : Data Penulis, 2023*



*Gambar 5 After Bengkel Teknik Sepeda Motor
Sumber : Data Penulis, 2023*

Kelas Teori



*Gambar 6 Before Kelas Teori
Sumber : Data Penulis, 2023*



*Gambar 7 After Kelas Teori
Sumber : Data Penulis, 2023*

Laboratorium Komputer



*Gambar 8 Before Laboratorium Komputer
Sumber : Data Penulis, 2023*

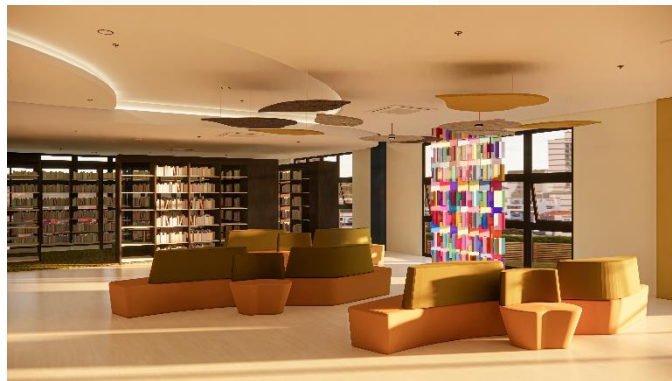


*Gambar 9 Before Laboratorium Komputer
Sumber : Data Penulis, 2023*

Perpustakaan



*Gambar 10 Before Perpustakaan
Sumber : Data Penulis, 2023*



*Gambar 11 Before Perpustakaan
Sumber : Data Penulis, 2023*

Ruang kelas didesain dengan penataan yang bertujuan untuk mendukung tahapan awal pada metode pembelajaran Project Based Learning yaitu menjadi sarana aktivitas pre-communicative serta asking essential questions. Selama tahap

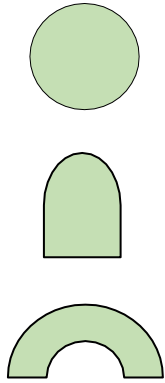
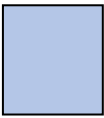

pre-communicative, guru bisa menjelaskan materi serta memperkenalkan berbagai kosakata baru yang relevan dengan materi. Pada tahap asking essential question, guru bisa melibatkan siswa dengan mengajukan pertanyaan yang dimaksudkan untuk dijawab melalui proyek yang mereka kerjakan. Fasilitas laboratory project berfungsi sebagai sarana pemenuhan kebutuhan metode pembelajaran Project Based Learning yang memungkinkan siswa untuk mengejarkan proyek di bawah pengawasan guru. Fasilitas ini bermanfaat untuk mengakomodasi kebutuhan kegiatan yang selaras dengan tahapan kedua dari Project Based Learning.

Selama tahap akhir dari Project Based Learning, meja dan kursi diatur sedemikian rupa dikarenakan pada tahap ini siswa melakukan presentasi mengenai proyek yang dikerjakan dan memperoleh umpan balik dari teman serta penilaian dari guru. Untuk mengakomodasi kebutuhan Blended Learning dengan model Station Rotation Classroom, rotasi dapat dilakukan dengan kelompok pertama melakukan diskusi bersama guru, kelompok kedua melakukan kegiatan yang melibatkan media digital, serta kelompok terakhir berdiskusi dengan teman. Selanjutnya, rotasi dilakukan sesuai dengan jadwal atau waktu yang telah ditetapkan oleh guru.

Analisa yang berkaitan dengan perilaku serta kebutuhan pengguna sangat dibutuhkan dalam perancangan interior fasilitas pendidikan yang baik agar dapat memperoleh hasil yang tidak hanya baik secara visual tetapi juga memberikan dampak baik bagi penggunanya. Proses perancangan melibatkan ketelitian dan pemahaman mendasar mengenai proses perancangan sehingga dibutuhkan pemikiran yang bertahap dan sistematis. Analisa tersebut berhubungan dengan kebutuhan menjawab fenomena pada objek perancangan fasilitas pendidikan yang pada konteks ini ialah SMK PGRI 1 Ngawi.

Tabel 1 Konsep Bentuk

BENTUK	DITERAPKAN PADA	EFEK PSIKOLOGIS
--------	-----------------	-----------------

	<ul style="list-style-type: none"> - Elemen Dinding - Elemen Lantai - Elemen Ceiling - Furniture 	<p>Lingkaran, Oval, dan Elips memiliki dampak psikologi tersendiri, lingkaran memberi kesan lebih lembut dan ringan dibanding bentuk lainnya. Lingkaran mewakili kesan persatuan atau perlindungan. Melingkar juga merupakan bentuk yang terkesan jauh lebih ramah karena cenderung “mengajak” kepada “kelengkapan” mereka. (Ayudhia, DS. 2020)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Furniture 	<p>Kotak dan persegi Panjang memiliki kesan keamanan dan terkendali.(Ayudhia, DS. 2020)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Signage - Elemen lantai 	<p>Segitiga memberikan kesan bentuk yang energik dan dinamis serta mewakili gerak dan arah. (Ayudhia, DS. 2020)</p>

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

Warna-warna yang digunakan sesuai dengan penerapan psikologi warna pada ruang yang merupakan representasi dari tema perancangan. Warna yang digunakan dominan warna hijau, biru, putih, kuning, dan jingga dengan makna psikologi yang memberi kesan positif pada pengguna ruang dan tidak menimbulkan distraksi

Untuk penghawaan alami memanfaatkan bukaan seperti jendela dan bukaan lain pada ruang. Dengan sistem cross ventilation Konsep penghawaan juga menggunakan penghawaan buatan yaitu ac central (*ducted*) di dalam ruang karena meninjau penghawaan alami lewat bukaan hanya ada di beberapa bagian namun disesuaikan dengan kepadatan aktivitas setiap ruang.

Tabel 2 Konsep Bentuk

JENIS	GAMBAR	RUANG
-------	--------	-------

AC DAIKIN CASSETTE 2PK FCC50AV14		Ditempatkan di : - Studio Gambar Teknik - Perpustakaan
Sekai Exhaust Fan10 Inch MVF 1091		- Ruang Kelas Teori - Laboratorium Komputer

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

KESIMPULAN

Pada perancangan SMK PGRI 1 Ngawi, penulis berfokus pada optimalisasi penciptaan ruang serta fasilitas pendidikan yang layak serta menunjang aktivitas belajar mengajar pengguna. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan berbagai aspek pendekatan Student Centered Learning yaitu menambah ruang khusus untuk diskusi siswa yang selaras dengan tujuan kurikulum Merdeka yaitu memfasilitasi siswa untuk mengembangkan keterampilan dan berdiskusi. Selain itu, diterapkan standar akustik pada ruang lab komputer dan bengkel praktik untuk mencegah gangguan selama kegiatan dalam ruangan tersebut berlangsung. Keamanan kerja di bengkel praktik juga menjadi perhatian dengan memperhatikan batas keamanan, sirkulasi gerak, finishing serta pemilihan material yang dilakukan dengan memberi garis pembatas keamanan di lantai bangunan. Pendekatan ini diharapkan dapat mengatasi masalah pemenuhan fasilitas yang selaras dengan kurikulum yang diterapkan dan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan. (2021). *Norma & Standar Laboratorium/Bengkel Smk Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan*. 2013–2015.

- Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan. (2021). *Norma & Standar Laboratorium/Bengkel Smk Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif*. 2013–2015.
- Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan. (2021). *Norma & Standar Laboratorium/Bengkel Smk Kompetensi Keahlian Teknik Penyempurnaan Tekstil*. 2013–2015.
- Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan. (2021). *Norma & Standar Laboratorium/Bengkel Smk Kompetensi Keahlian Multimedia*. 2013– 2015.
- Dewajani, Sylvi. (2008), Bahan Pelatihan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Pembelajaran Student Centered Learning (SCL), Tim KBK Dikti
- Permendikbud. (2018). Tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018*, 1–1369.
- Rahayu, M. F., Cardiah, T., Abdulhadi, W. H. R., & Telkom, U. (2022). *Pengoptimalan Fasilitas Sekolah Terhadap Minat Wirausaha Siswa SMA Citra Berkat Tangerang*. 8(6), 3942.
- Kerja, E., Di, G., & Negeri, S. M. K. (2016). Pengaruh Tata Ruang Dan Komunikasi Intern Terhadap Efektivitas Kerja Guru Di Smk Negeri 9Semarang. *Dinamika Pendidikan*, 5(1), 20–32.
- Fitra, A. (2018). Pengaruh Tata Ruang Kelas Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP IT Ar-Ridho Palembang. *Journal Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan*, 53(9), 17.
- Putra, A. R., & Nazhar, R. D. (2020). Peranan Material Interior dalam Pengendalian Akustik Auditorium Bandung Creative Hub. *Waca Cipta Ruang*, 6(2), 71–76. <https://doi.org/10.34010/wcr.v6i2.4123>