

## Perancangan Interior Sekolah Dasar Katolik Santa Angela di Surabaya dengan Pendekatan *Student Centered Learning* dalam Kurikulum Merdeka

Carolina Ariella\*<sup>1</sup>, Hedy C. Indrani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

Penulis Korespondensi

\*carolinaariella02@gmail.com

### ABSTRAK

Sekolah merupakan tempat peserta didik untuk menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah tidak lepas kaitannya dengan kurikulum. Kurikulum di Indonesia saat ini mengalami perubahan dengan menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum modern yang memiliki pendekatan *Student Centered Learning*. Perubahan kurikulum dan metode pembelajaran akan berdampak pada perubahan aktivitas pengguna di dalamnya. Sekolah Dasar Katolik (SDK) Santa Angela di Surabaya menempati gedung sekolah yang didirikan sejak tahun 1980 dan masih digunakan hingga sekarang. Saat ini, interior ruang kelas masih nampak menggunakan kurikulum konvensional yaitu *teacher centered learning*, sehingga perlu dilakukan penyesuaian kebutuhan ruang terhadap perubahan metode pembelajaran yang baru. Untuk itu, perancangan interior ini bertujuan untuk menyediakan wadah bagi pengguna khususnya siswa Sekolah Dasar dan guru dalam menerapkan metode pembelajaran *Project Based Learning* dan *Blended Learning* yang digunakan sekolah tersebut dalam menerapkan Kurikulum Merdeka. Batasan area yang dirancang adalah lantai satu, karena menjadi pusat area yang berkaitan dengan proses belajar dan mengajar. Perancangan interior yang menggunakan metode *Design Thinking* ini menghasilkan solusi desain berupa konsep desain dan implementasinya di dalam ruang untuk menjawab permasalahan yang ditemukan.

**Kata kunci:** *Desain Interior; Sekolah Dasar; Kurikulum Merdeka; Student Centered Learning; Project Based Learning; Blended Learning*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dan kebutuhan setiap manusia. Dengan pendidikan memungkinkan seseorang untuk mendapatkan kesempatan hidup lebih layak. Pendidikan erat kaitannya dengan kurikulum, karena kurikulum adalah sebuah rancangan mata pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik oleh Lembaga Pendidikan (KBBI, 2023). Dengan adanya kurikulum, membuat pelajaran menjadi lebih terarah dan terukur sesuai kemampuan peserta didik. Namun, kurikulum sifatnya tidak tetap karena kurikulum akan berubah seiring berjalannya masa ke masa. Kurikulum akan terus berkembang dan mengalami perbaikan, sehingga kurikulum perlu menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan jaman saat itu (Azhar, 2020, p.122).

Menurut Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemdikbud) 2023 dalam perkembangan kurikulum modern, sistem Pendidikan Indonesia terkini menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka telah diluncurkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek) pada Februari 2022 sebagai perbaikan dan perkembangan dari kurikulum yang sebelumnya. Kurikulum Merdeka saat ini memiliki karakter pembelajaran *student-centered*. Pendekatan *Student Centered Learning* memang bukan hal yang baru, karena telah ditetapkan sejak Kurikulum 2013. Namun, selama ini sekolah atau guru sulit menerapkan, karena keterbatasan pemahaman dan tuntutan terhadap ketercapaian materi dari kurikulum sebelumnya, sehingga Kurikulum Merdeka menawarkan kelenturan kepada guru untuk melakukan metode pembelajaran sesuai lokalitas masing-masing. Untuk merealisasikan penerapan Kurikulum Merdeka hingga terjadi transformasi di dalam kelas, maka metode pembelajaran menjadi sangat penting, agar suasana kelas semakin menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam Kurikulum

Merdeka adalah *Project Based Learning* dan *Blended Learning*.

Sekolah SDK. Santa Angela di Surabaya merupakan sebuah sekolah swasta yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, sekolah tersebut melakukan metode pembelajaran *Project Based Learning* dan *Blended Learning* dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS). Saat ini, sekolah yang berdiri sejak tahun 1980 tersebut menempati bangunan sekolah 2 (dua) lantai dan masih digunakan hingga sekarang. Namun, interior ruang kelas dan fasilitas pendukung masih menggunakan metode kurikulum konvensional.

Dengan melihat permasalahan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sekolah tersebut memerlukan transformasi desain pada interior ruang kelas dan menyesuaikan fasilitas pendukung terhadap Kurikulum Merdeka yang diterapkan. Oleh karena itu, ruang kelas dan fasilitas pendukung perlu dirancang ulang agar dapat mewartakan kebutuhan dan aktivitas pengguna sesuai Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, tujuan utama perancangan interior ini untuk menyediakan wadah bagi pengguna, khususnya siswa Sekolah Dasar, dalam menerapkan metode pembelajaran *Project Based Learning* dan *Blended Learning*. Batasan perancangan meliputi seluruh area lantai 1 (satu) seluas 956 meter persegi, karena menjadi pusat area pembelajaran. Area tersebut memiliki fasilitas antara lain ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha (TU), ruang bendahara, ruang audio-visual (AV), ruang kantin, ruang unit kesehatan sekolah (UKS), ruang *pantry*, dan toilet.

## **LITERATUR**

### ***Student Centered Learning***

Menurut Amalia Dwi Pertiwi, dkk (2022, p. 8842) *Student Centered Learning* merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Pendekatan ini memiliki gaya belajar, di mana guru berperan sebagai pembimbing atau fasilitator bagi siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa didorong untuk selalu aktif. Sistem pembelajaran ini memerlukan partisipasi aktif dalam berdiskusi antara guru dan siswa dengan mengombinasikan kegiatan fisik, intelektual, emosional, mental, dan kemampuan kognitif, afektif, psikologis, dan perspektif para peserta didik.

### ***Project Based Learning***

*Project Based Learning* adalah metode belajar dengan menekankan pemberian tugas atau proyek untuk mengarahkan peserta didik dalam mengalami proses inkuiri. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, metode ini paling ditekankan, karena metode ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa dengan fokus pada materi esensial, sehingga pembelajaran menjadi lebih mendalam. Pembelajaran ini memerlukan fleksibilitas guru untuk melaksanakan proses pembelajaran, sehingga menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan muatan lokal (Amalia Dwi Pertiwi, 2022, p. 8846).

### **Tahapan *Project Based Learning***

Metode *Project Based Learning* memiliki tahapan dan secara garis besar terdiri dari 3 (tiga) fase, yaitu perencanaan, implementasi, dan pelaporan.

- Pada tahap perencanaan, guru berperan dalam menentukan topik pembelajaran, merancang proyek dan jadwal kegiatan, memperkenalkan kosa kata baru yang berhubungan dengan proyek, serta menyampaikan rumusan masalah yang harus dipecahkan siswa melalui proyek yang akan dikerjakan.
- Pada tahap implementasi, siswa melaksanakan dan menyelesaikan proyek. Hal ini bertujuan untuk melatih keterampilan dalam mengolah data dan informasi, memecahkan masalah, melatih kemandirian, komunikasi, dan kerjasama dalam tim

- Pada tahap pelaporan, terdapat 2 (dua) aktivitas yaitu penilaian, dimana para siswa mempresentasikan hasil proyek dan anggota kelompok memberikan tanggapan, sementara guru memberi penilaian. Selanjutnya, merupakan tahap evaluasi dengan memberi *feedback* kepada siswa melalui pengalaman atau kesulitan yang mereka bagikan selama mengerjakan proyek (Hasanatul Hamidah, 2020, p. 25).

### ***Blended Learning***

Metode pembelajaran *Blended Learning* adalah metode yang mengkombinasikan pembelajaran di kelas dengan pembelajaran *online*, baik secara individu ataupun kelompok menggunakan fasilitas digital. Kata “*blended*” dalam penerapannya mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran digital. Dalam penerapannya bervariasi bergantung pada tingkat tahun, mata pelajaran, dan karakteristik dari siswa. Pengembangan metode ini memungkinkan terjadinya interaksi antara guru, siswa, dan teknologi, sehingga dalam pengembangannya memerlukan pendekatan yang lebih fleksibel di dalam kelas (Dewi, 2019, p. 15).

Dalam pelaksanaan metode tersebut, guru dapat memanfaatkan fasilitas LMS, terutama dalam pembelajaran *online*. LMS merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak untuk mengatur pembelajaran, seperti administrasi, dokumentasi, melacak kemajuan siswa, penilaian, pelatihan, dan materi pelajaran. LMS dapat diunduh secara gratis atau berbayar, seperti *Google Classroom*, *Moodle*, *Edmodo*, dan lainnya (Ati Rosidah, PTP LPMP DKI Jakarta, 2020).

### **Tahapan *Blended Learning***

Tahapan dalam metode *Blended Learning* diawali dengan guru menetapkan rancangan pembelajaran mulai dari jenis dan materi bahan ajar serta bentuk dan *hosting* yang digunakan dalam pembelajaran *online*. Selanjutnya, dalam pelaksanaan uji coba diawali dengan sosialisasi mengenai tugas dan cara akses materi. Metode ini diakhiri dengan tahap evaluasi, baik dari materi pembelajaran, kemudahan dalam pengajaran, minat siswa, kemudahan penerapan, dan efektifitas (Dewi, 2019, p. 23-24).

### ***Education Environment***

Menurut Sully Agustin (2009, p. 35) dalam bukunya yang berjudul “*Place Advantage Applied Psychology for Interior Architecture*”, lingkungan pendidikan yang baik memenuhi kriteria desain sebagai berikut:

#### **a. *Communicating***

Ruang dapat berkomunikasi kepada pengguna di dalamnya. Ketika ruang dirancang dengan baik, maka siswa dan guru dapat merasakan bila desainer menghargai proses pembelajaran di dalamnya dengan benar. Ruang yang tampak terawat juga dapat memberitahu pengguna bila sekolah peduli dengan seisi kelas di dalamnya, termasuk peduli agar siswa dapat mempelajari materi pembelajaran di kelas dengan benar

#### **b. *Complying***

Ruang kelas tidak boleh dicat merah, karena dapat menghambat kemampuan untuk mempelajari materi baru. Warna biru tidak boleh digunakan di kafeteria, karena dapat mengurangi nafsu makan. Aroma yang memberi energi atau relaksasi tidak boleh digunakan di ruang kelas. Siswa dapat belajar lebih baik di ruang kelas jika ada lebih banyak sinar matahari masuk melalui jendela untuk mengurangi stres. Perancangan sekolah yang mirip dengan rumah (penataan atau gaya desain) akan memudahkan bagi anak-anak untuk belajar, karena merupakan lingkungan yang familiar.

#### **c. *Comforting***

Siswa dan guru akan lebih nyaman berinteraksi ketika berada di ruang yang dapat memberikan rasa aman. Tempat yang terang dan dengan plafon yang tinggi lebih memiliki sifat

ruang publik, sedangkan ruang yang memiliki langit-langit rendah dan gelap memiliki sifat ruang privat. Anak-anak lebih menyukai plafon yang memiliki variasi ketinggian.

**Persyaratan Elemen Interior Kelas**

- a. Tersedia area yang cukup luas di depan ruangan untuk memasang perlengkapan audio-visual (Chiara, p. 191)
- b. Bila memungkinkan cahaya dari jendela dapat melewati bahu kiri murid (Chiara, p. 191).
- c. Langit-langit dan/atau dinding harus memiliki pengendalian terhadap suara (Chiara, p. 191).
- d. Lantai harus memiliki material yang aman (Chiara, p. 191).
- e. Jarak antara papan tulis dan tempat kerja siswa di belakang tidak boleh melebihi 9,00 meter (Susanto, p. 46).
- f. Ketinggian langit-langit ruang kelas minimal 3 meter (Neufert, p. 191).

**Warna**

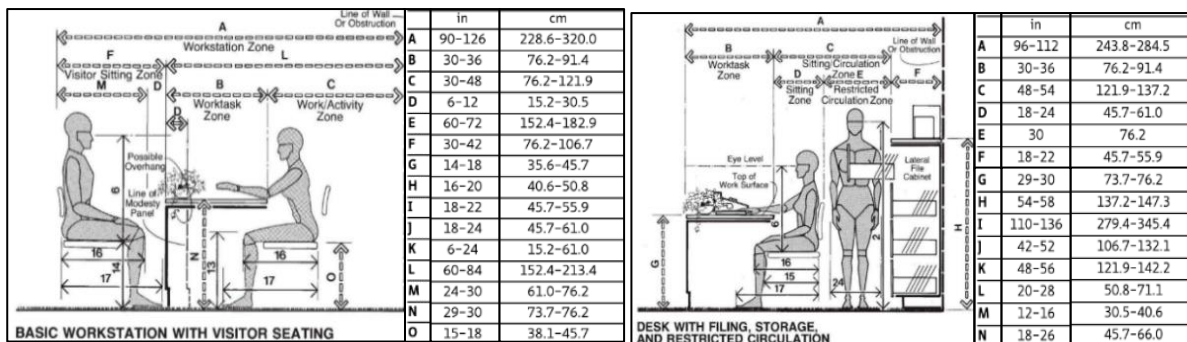
Menurut Sari (2004, p. 22-36), warna berperan sangat penting dalam menciptakan suasana ruang dan berpengaruh terhadap psikologis anak. Warna netral dan terang adalah warna yang dapat memberikan rasa bebas dalam ruang, karena warna tersebut adalah warna yang fleksibel. Secara psikologis warna tersebut juga dapat menciptakan rasa aman kepada anak dan memberi kesan gembira atau riang. Untuk mengoptimalkan proses belajar anak, maka diperlukan warna yang tepat untuk mengurangi masalah perilaku negatif. Di sini, peran warna dapat menjadi stimuli atau rangsangan bagi anak. Untuk mendorong anak lebih berimajinasi dan aktif dapat menggunakan warna cerah yang menarik bagi anak, seperti warna kuning dan *orange* pada media pembelajaran. Sebaliknya, warna juga dapat digunakan untuk mengalihkan fokus anak terhadap hal yang sebaiknya tidak diperhatikan, seperti warna abu-abu dan coklat.

**Persyaratan Meja Kerja Ergonomis untuk Anak dan Dewasa**

Tabel 1. Persyaratan Meja Kerja Ergonomis untuk Ananda dan Dewasa

Dimensi	Ukuran 1 (6-8 tahun)	Ukuran 2 (8-10 tahun)	Ukuran 3 (10-12 tahun)	Ukuran 4 (12-14 tahun)
Tinggi Kursi	29,5 cm	32 cm	35 cm	37,5 cm
Tinggi Meja	49 cm	52 cm	57 cm	61 cm

Sumber: Rani Lueder, 2008, p. 753



Gambar 1. Meja Kerja Ergonomis untuk Anak dan Dewasa

Sumber: Panero, 2003, p. 176 & p.182

## Standarisasi Sekolah Ramah Anak

Tabel 2. Standarisasi Sekolah Ramah Anak

<b>Persyaratan Keselamatan</b>	Struktur bangunan kuat, memiliki sistem proteksi kebakaran dan instalasi kelistrikan memadai, sistem evakuasi aksesibel, dan tidak di area jaringan listrik tegangan tinggi (sutet).
<b>Persyaratan Kesehatan</b>	Memiliki bukaan untuk ventilasi dan pencahayaan alami, khususnya ruang kelas, sistem air bersih dan kotor, penyaluran air hujan, sampah terpilah dan tertutup, serta material bangunan yang aman dan sehat bagi pengguna dan lingkungan.
<b>Persyaratan Kenyamanan</b>	Memiliki kapasitas, temperatur, kelembapan, pencahayaan yang baik di dalam kelas, dan terhindar dari gangguan kebisingan dan silau.
<b>Persyaratan Keamanan</b>	Tidak memiliki elemen interior dengan sudut tajam dan kasar, meminimalkan ruang kosong dan gelap, tersedia CCTV.
<b>Persyaratan Kemudahan</b>	Memiliki koridor yang dapat dilewati 2 orang, pintu kelas minimal 80 cm dengan arah bukaan ke luar, sarana dan simbol evakuasi memadai. Perhitungan jumlah toilet siswa dan siswi memadai, fasilitas toilet bersih, tidak licin, pencahayaan dan penghawaan baik, memiliki sarana kebersihan dan peralatan pelengkap, toilet disesuaikan ukuran anak, dipisah jarak akses pintu toilet siswa dan siswi. Anak tangga minimal lebar 30 cm dan tinggi maksimal 18 cm, panjang dapat dilalui 2 orang, pegangan tangga dengan ketinggian 65 cm – 80 cm.
<b>Persyaratan Sarana &amp; Prasarana</b>	Sekolah memiliki UKS dilengkapi tempat tidur, alat ukur tinggi badan dan berat badan, alat ukur ketajaman mata dan telinga serta perlengkapan keselamatan P3K. Memiliki ruang konseling yang nyaman dan memperhatikan privasi. Memiliki ruang kreativitas (pojok gembira). Memiliki kantin sehat dengan tempat dan peralatan yang bersih, lokasi tidak dekat toilet atau tempat sampah, adanya tempat cuci tangan, makanan dan minuman aman, sehat, dan halal, pengolah dan penyaji pangan bersih dan sehat. Memiliki <i>signage</i> terkait dengan SRA (misalnya, simbol: dilarang merokok, tanda: titik berkumpul, laki-perempuan, dan sebagainya). Menyediakan media Komunikasi, Informasi, Edukasi (KIE) yang terkait dengan SRA (misalnya, langkah-langkah cuci tangan pakai sabun, membuang sampah pada tempatnya, slogan hidup bersih dan sehat, dan sebagainya).

(KemenPPPA 2015, p.17-19)

## METODE PERANCANGAN

Proses perancangan interior SDK. Santa Angela di Surabaya menggunakan metode perancangan *Design Thinking* yang meliputi tahap (1) *Empathize* untuk mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang ingin dipecahkan; (2) *Define* untuk menganalisis informasi dan melakukan sintesis untuk menemukan masalah inti yang akan diidentifikasi serta menetapkan masalah; (3) *ideate* untuk menghasilkan ide guna penyelesaian masalah melalui pembuatan konsep perancangan; (4) *prototype* untuk menghasilkan perwujudan konsep dan desain perancangan; (5) *test* dengan melakukan pengujian dan evaluasi produk untuk dilakukan penyempurnaan.

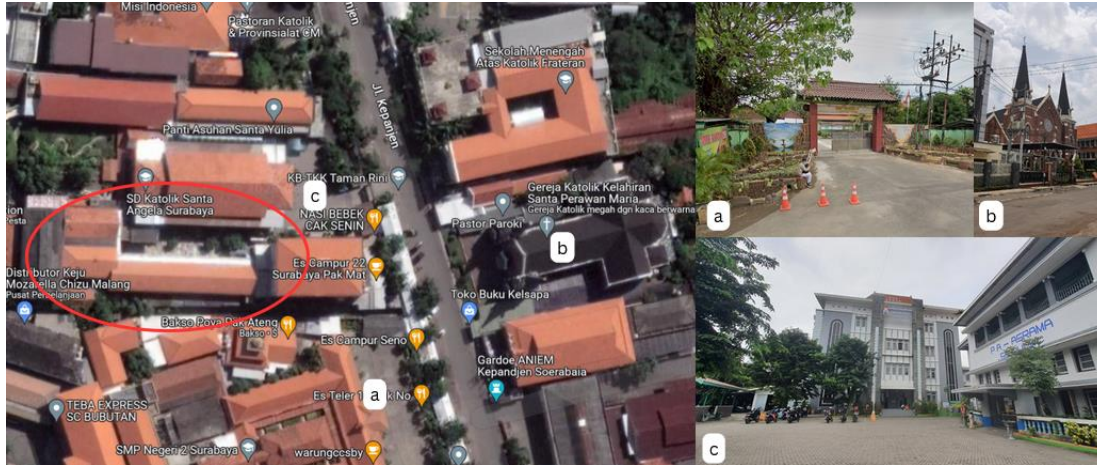
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. *Empathize*

Tahapan berikut mendapatkan data lapangan, analisa tapak dalam bangunan, serta hasil kuesioner.

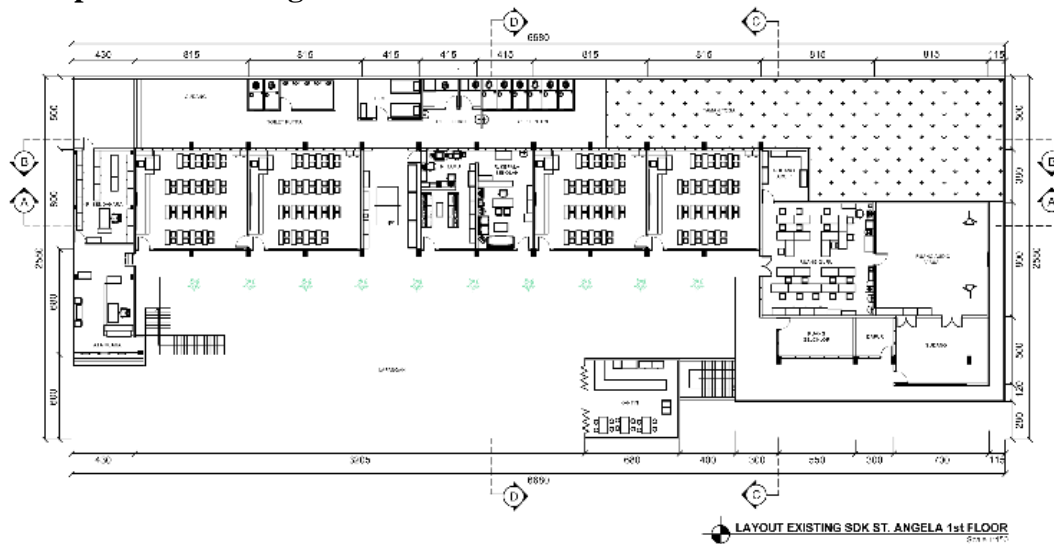
#### 1. Data Lapangan

Secara geografis SDK. Santa Angela berada di Surabaya Utara dan terletak sangat strategis, karena dikelilingi gedung pendidikan, gereja, kantor, dan pemukiman warga. Pada bagian Timur sekolah terdapat Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria, SMA Frateran, SMP Angelus Custos. Pada bagian Selatan terdapat sekolah SMP Negeri 2 Surabaya dan bagian Utara terdapat Panti Asuhan Santa Yulia, sedangkan pada bagian Barat sekolah banyak pemukiman warga.



Gambar 2. Letak strategis SDK. Santa Angela, Surabaya (a) SMP Negeri 2 Surabaya (b) Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria (c) Panti Asuhan Santa Yulia  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)

## 2. Tapak Dalam Bangunan



Gambar 3. Layout eksisting SDK. Santa Angela, Surabaya  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)

Denah (*layout*) ruang kelas terlihat masih menggunakan tata letak kurikulum konvensional (*teacher centered learning*), di mana arah tempat duduk siswa disusun berbaris menghadap ke papan tulis. Selain itu, bentuk penataan furnitur juga menyulitkan untuk pengaturan ulang di kelas, terutama untuk kegiatan kelompok, dan akses ke ruang lain juga sangat terbatas

## 3. Hasil Kuesioner

Tahap awal dilakukan penyebaran kuesioner menggunakan media *google form* kepada para guru pengajar di sekolah. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sekolah menggunakan metode *Project Based Learning* dan *Blended Learning* di kelas. Contoh-contoh proyek kreativitas dari bahan bekas, membuat gelang dan kalung dari manik-manik, membuat kolase, membuat karya 3D dari plastisin, membuat kreasi dari daun kering yang ada di sekolah. Guru menggunakan alat peraga berupa LCD, *flash card*, benda di sekeliling kelas berbentuk 2D dan 3D. Aktivitas lain di kelas seperti tes lisan dan non-lisan, menjelaskan dan memberi contoh, tanya jawab, bermain peran, mengerjakan soal latihan, menonton video pembelajaran. Penerapan *Blended*



*Learning* masih belum optimal, karena di kelas siswa belum diperbolehkan membawa perangkat *handphone*, sehingga LMS digunakan untuk pengerjaan tugas selama di rumah.

Tantangan guru adalah siswa belum lancar baca dan tulis, sehingga harus membacakan dan mengajari mereka. Untuk persiapan sebelum memulai pembelajaran, guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru harus ekstra sabar dengan anak-anak era "pandemi". Namun, guru merasa senang jika siswa bisa menangkap apa yang diajarkan. Guru berharap sekolah memiliki ruang kelas yang sejuk, bersih, rapi, pencahayaan cukup, banyak hiasan warna-warni untuk menarik siswa kelas bawah dan meja kursi yang ringan, sehingga mudah untuk mengubah tempat duduk agar siswa tidak bosan di kelas. Dengan demikian, tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan ruang yang dapat mengakomodasi kebutuhan metode pembelajaran *Project Based Learning* dan *Blended Learning* bagi siswa dan menstimulasi guru untuk mengembangkan ide dalam merancang materi ajar sebagai penerapan Kurikulum Merdeka.

### B. Define

Tahapan berikut menghasilkan *implementation mapping* dengan menghasilkan pengelompokan aktivitas, kebutuhan, dan implementasinya berdasarkan pengguna.

Tabel 3. Implementation Mapping

User	Activity	Needs	Implementation
Murid	Diskusi kelompok, membuat proyek, belajar dengan alat digital (seperti menonton video, kuis, dan sebagainya)	Laboratorium proyek untuk mengerjakan proyek yang memerlukan peralatan; kelas dengan furnitur <i>mobile</i> untuk memudahkan belajar kelompok; fasilitas digital.	Menyediakan laboratorium proyek dengan fasilitas untuk pembelajaran berbasis proyek; ruang kelas yang fleksibel dengan furnitur <i>mobile</i> untuk memfasilitasi diskusi kelompok; peralatan digital.
Guru	Merencanakan bahan ajar ( <i>brainstorming</i> ) dan berbagi materi secara <i>online</i> .	Ruang bagi guru untuk merencanakan dan berbagi bahan ajar.	Ruang guru dengan fasilitas internet dan percetakan; tempat bersantai; <i>pantry</i> untuk guru bersantai dan memikirkan bahan ajar.
School workers	Kegiatan administratif, bertemu tamu dan/atau orang tua siswa.	<i>Corporate identity</i> untuk memberikan interpretasi dan kesan yang baik kepada tamu dan orang tua siswa.	Penerapan warna dan aksesoris pada elemen interior menggunakan warna <i>brand</i> korporat sebagai identitas; pajangan piala dan piagam penghargaan pada area ruang tamu.

Sumber: Hasil Analisis (2023)

### C. Ideate

Dengan melakukan tahap perancangan 1-2 maka diperoleh konsep dan tema perancangan. Konsep perancangan menggunakan tema "*Funtastic*" singkatan dari *fun*, fleksibilitas (*flexibility*), *interactive*, dan *dynamic*. Kata '*fun*' berarti mendesain suasana ruang yang ceria, menyenangkan, nyaman, dengan permainan warna terang, agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Kata 'fleksibilitas' berarti mendesain sesuatu secara luwes (dapat

dengan mudah dan cepat menyesuaikan diri). Kata ‘*interactive*’ secara umum memiliki arti komunikasi 2 (dua) arah atau lebih. Secara sederhana berarti memungkinkan adanya komunikasi aktif diantara komunikator dan komunikan (seperti berdiskusi), sehingga tidak ada satu pihak yang pasif. Kata ‘*dynamic*’ berarti memberikan ‘*movement and life*’ pada ruang bersama melalui penggunaan nada warna yang cerah dan penuh warna.

#### D. Prototype

Tahapan yang menghasilkan perwujudan konsep dan diperoleh hasil desain yang menunjukkan perbedaan terhadap *layout* SDK. Santa Angela. Desain *layout* menghasilkan tata letak ruang kelas yang lebih fleksibel dan dapat disesuaikan untuk kebutuhan aktivitas dalam tiap tahapan metode pembelajaran. Penataan ini memungkinkan guru dan siswa untuk menata ruang kelas sesuai kebutuhan dan aktivitas, seperti berdiskusi dan bekerja secara kelompok. Selain itu, ruang kelas memiliki fasilitas *laboratorium project* untuk mawadahi aktivitas metode *Project Based Learning*. Pengelompokan tata letak berdasarkan hubungan antar ruang yang saling berdekatan untuk efisiensi alur sirkulasi pengguna.



(a)



(b)

**Gambar 3.** (a) Perancangan *Layout* (b) *axonometry* SDK. Santa Angela, Surabaya  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)



Pada gambar *axometry* terlihat desain pembagian tata letak ruang, suasana ruang, dan sirkulasi pengguna secara 3D. Suasana ruang kelas dirancang dengan kesan hangat (seperti berada di rumah) dengan menggunakan warna pastel dan juga suasana alam untuk memberikan rasa aman dan nyaman kepada pengguna, khususnya siswa, karena sekolah merupakan rumah kedua bagi siswa. Pada area belakang sekolah dimanfaatkan sebagai teras untuk memungkinkan siswa dapat belajar di luar kelas, kegiatan *after school*, dan memberi dampak positif secara psikologis agar siswa dapat melihat area hijau sehingga tidak merasa jenuh ketika belajar di kelas.

#### E. Test

Tahapan pengujian dan evaluasi produk dengan menghasilkan gambar visualisasi 3D render pada tiap elemen interior ruang.



**Gambar 4.** Ruang Kelas untuk Aktivitas *Pre-Communicative and Asking Essential Questions*  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)

Ruang kelas didesain dengan penataan untuk mewadahi aktivitas *pre-communicative and asking essential questions* sebagai tahapan awal dalam metode pembelajaran *Project Based Learning*. Pada tahap *pre-communicative*, guru dapat memberikan penjelasan mengenai materi dan memperkenalkan kosa kata baru yang berhubungan dengan pelajaran kepada siswa. Demikian halnya pada tahap *asking essential questions* guru dapat memberikan pertanyaan kepada siswa untuk dijawab oleh siswa melalui proyek yang mereka kerjakan.

Untuk mengakomodasi kebutuhan metode pembelajaran *Project Based Learning*, disediakan fasilitas *laboratory project* yang dapat digunakan siswa dalam mengerjakan proyeknya di bawah pengawasan guru. Fasilitas ini berguna untuk mewadahi kebutuhan aktivitas sesuai tahapan kedua dalam *Project Based Learning*.

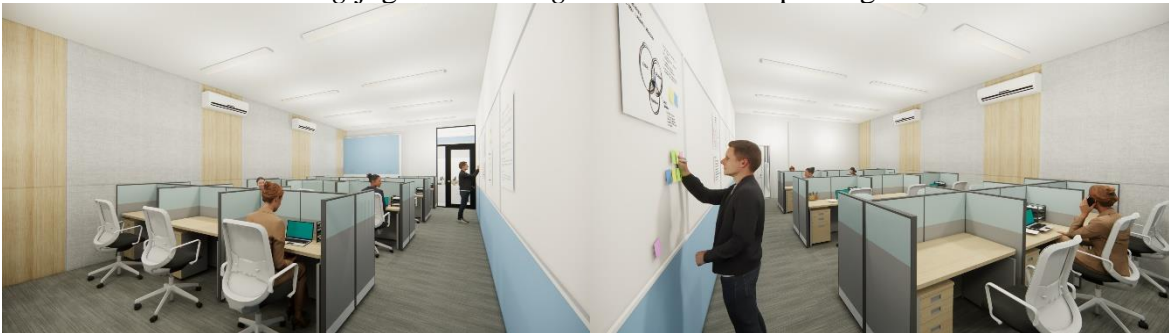


**Gambar 5.** Fasilitas *Laboratorium Project*  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)



**Gambar 6.** Ruang Kelas Model *Station Rotation Classroom* dan Tahap Evaluasi  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)

Pada tahap terakhir *Project Based Learning*, siswa mempresentasikan proyek yang dikerjakan di kelas untuk mendapat masukan dari teman dan juga penilaian dari guru, sehingga tata letak meja dan kursi dapat disusun sesuai kebutuhannya. Untuk menjawab kebutuhan *Blended Learning* dengan menggunakan model kelas *Station Rotation Classroom*, di mana siswa secara berkelompok dapat dengan leluasa melakukan rotasi di dalam kelas. Rotasi dapat dilakukan dengan cara kelompok pertama berdiskusi dengan guru, kelompok kedua beraktivitas dengan media digital, dan kelompok terakhir berdiskusi dengan teman. Kemudian antar kelompok akan berotasi sesuai waktu yang ditentukan guru. Dalam memenuhi kebutuhan aktivitas *Blended Learning* juga tersedia *digital station* di tiap ruang kelas.



**Gambar 7.** Ruang Guru  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)

Ruang guru digunakan untuk guru melakukan tugas administrasi guru. Setiap guru mendapatkan *personal desk* dengan partisi untuk menunjang kebutuhan personal dan privasi masing-masing.



**Gambar 8.** *Teacher Lounge*  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)

Kurikulum Merdeka memberikan peluang kebebasan pada guru untuk merencanakan materi ajar sesuai kebutuhan karakteristik setiap siswa di sekolah. Oleh karena itu, desain ini

menyediakan fasilitas *teacher lounge* yang berguna bagi guru untuk melakukan aktivitas *brainstorming* dalam mempersiapkan materi ajar. Pada area *teacher lounge* terdapat fasilitas printing, internet untuk membagikan materi ajar secara *online* sebagai pemenuhan metode *Blended Learning*, meja untuk berdiskusi, serta *pantry* untuk guru beristirahat dan membuat minuman teh atau kopi.



**Gambar 9.** Kantor Kepala Sekolah  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)



**Gambar 10.** Teras dan Kantin Sekolah  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)

Kantor kepala sekolah didesain dengan memberikan kesan dan suasana formal agar dapat memberikan citra positif kepada tamu maupun orang tua siswa. Pada ruang kantor kepala sekolah juga diberikan furnitur berupa lemari untuk menampilkan berbagai macam prestasi yang pernah diraih sekolah selama ini, seperti piala dan piagam penghargaan untuk mendukung citra sekolah.

Kantin sekolah didesain untuk menampung kapasitas pengunjung yang lebih banyak, sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan pengguna, khususnya siswa. Selain itu, kantin diberi fasilitas pendukung seperti wastafel sebagai wujud peduli kebersihan dan antisipasi terhadap COVID-19. Kantin sekolah juga dirancang dengan sistem pembayaran digital (non-tunai), di mana pengunjung dapat menggunakan kartu yang dapat dipindai (*scan*) untuk mendedukasi siswa cara bertransaksi secara digital dan mencegah penularan penyakit lewat uang. Selain itu, terdapat teras pada area belakang sekolah untuk aktivitas *after school* dan pembelajaran siswa di luar kelas.





**Gambar 11.** Ruang *Broadcasting* dan Ruang UKS  
Sumber: Dok. Pribadi (2023)

Sebagai bentuk tahapan *Blended Learning* terdapat desain fasilitas ruang *broadcasting*. Guru dapat membuat video edukasi yang khusus untuk dipublikasikan secara *online* kepada para siswa, sehingga pembelajaran dapat diakses di mana saja. Sekolah juga memiliki fasilitas UKS, di mana pada ruang UKS siswa juga dapat dididaksi dengan menjadi dokter kecil.

## **KESIMPULAN**

Perancangan interior sekolah SDK. Santa Angela di Surabaya dengan pendekatan *Student Centered Learning* dapat dilakukan dengan memfasilitasi kebutuhan aktivitas pengguna sesuai tahapan metode pembelajaran yang digunakan sekolah. Untuk mawadahi kebutuhan aktivitas pengguna sesuai tahapan metode pembelajaran *Project Based Learning* dan *Blended Learning* dapat menyediakan ruang laboratorium proyek dan ruang kelas dengan fasilitas *digital station*. Perancangan ruang kelas sangat penting memiliki tata letak yang fleksibel untuk memungkinkannya aktivitas utama dalam *student centered learning* yaitu belajar kelompok. Sekolah juga dirancang di mana murid dapat belajar tidak hanya di kelas, melainkan setiap sudut sekolah dapat digunakan untuk mengedukasi siswa seperti kantin dengan sistem pembayaran non tunai, teras sekolah untuk aktivitas pembelajaran outdoor dan *afterschool*, ruang *broadcasting*, dan UKS. Demikian pula guru diberikan fasilitas pendukung untuk mempersiapkan materi sesuai Kurikulum Merdeka seperti *Teacher Lounge* agar guru dapat melakukan *brainstorming*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia Dwi Pertiwi, dkk. (2022). *Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka*. Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022: 8839-8848.
- Ati Rosidah, PTP LPMP DKI Jakarta. (2020). “Merdeka Belajar” Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning*. [Online, diakses tanggal 19 Februari 2023]. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/merdeka-belajar-melalui-model-pembelajaran-blended-learning/>.
- Augustin, Sally. (2009). *Place Advantage Applied Psychology for Interior*. Architecture, Canada : John Wiley and Sons INC.
- Azhar. (2020). *Perkembangan Kurikulum di Indonesia dari Klasik ke Modern*. Vol 2 No 2 (2020): Fitrah: International Islamic Education Journal: 104-124.
- De Chiara, Joseph., dan John Callender. (1980). *Time-Saver Standards For Building Types. Edisi II*. New York: McGraw-Hill, Inc.

- Dewi, Kadek Cahya, dkk. (2019). *Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi*. Swasta Nulus: Denpasar, Bali.
- Hasanatul Hamidah, dkk. (2020). *HOTS-Oriented Module: Project-Based Learning*. Seameo Qitep in Language: Jakarta Selatan, Indonesia.
- KBBI. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online, diakses tanggal 19 Februari 2023]. <https://kbbi.web.id/kurikulum>.
- Kemenpppa. (2015). *Panduan Sekolah Ramah Anak*. Jakarta: Deputi Tumbuh Kembang Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Lueder, Rani. Rice, Valerie J. Berg. (2008). *Ergonomics For Children Designing Products And Places For Toddlers To Teens*. Taylor & Francis Group, LLC: United States of America.
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Jilid II Edisi 33, Terjemahan Sunarto Tjahjadi*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Panero, Julius, dan Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, Sriti Mayang. (2004). *Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak*. *Dimensi Interior*, Vol. 2, No. 1, Juni 2004: 22 – 36.
- Susanto, dkk. (2019). *Pedoman Pembinaan dan Pengembangan UKS/M*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Carolina Ariella, Hedy C. Indrani

*Perancangan Interior Sekolah Dasar Katolik Santa Angela di Surabaya dengan Pendekatan Student Centered Learning dalam Kurikulum Merdeka*