

## PERANCANGAN RUANG KELAS RAMAH ANAK: STUDI KASUS TK KALYCA MONTESSORI SCHOOL YOGYAKARTA

Noor Fatih Ario Wicaksono

Penciptaan Desain Interior  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia.  
e-mail: ariowicaks@gmail

### ABSTRAK

Kurikulum modern yang digadang-gadang bagus untuk anak didik, belum dibarengi secara maksimal dengan desain ruang kelas yang sesuai dan ramah terhadap anak didik. Desain sekolah ramah anak merupakan desain sekolah yang memenuhi kebutuhan anak secara komprehensif, yang memerhatikan kesehatan, keamanan, keselamatan, status nutrisi, psikologi anak, dan kesejahteraan dengan metode pengajaran serta sarana dan prasarana belajar yang digunakan oleh sekolah. Tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan ruang belajar yang nyaman dan aman menurut perspektif anak sebagai penggunaannya. Sekolah yang perancang pilih untuk menjadi objek perancangan adalah *Kalyca Montessori School*. Dalam observasi tersebut, perancang menemukan beberapa aspek yang tidak mencerminkan konsep ke-ramah-anak-an, seperti furniture yang tidak ergonomis, layout ruang yang tidak aman untuk anak, dan suasana ruang yang tidak mampu merangsang minat belajar anak. Dalam upaya menciptakan ruang belajar yang ramah anak sesuai dengan masalah-masalah desain yang telah ditemukan dalam observasi lapangan, perancang menghadirkan ruang dengan desain yang dinamis dan mobile, seperti mendesain furniture yang mudah dipindah-pindahkan oleh siswa sesuai metode belajar yang sedang berjalan di kelas. Furnitur tersebut didesain dengan bentuk yang modular sehingga dapat juga digabung maupun dipisah satu sama lain. Perancang juga mendesain ruang seintetaktif mungkin dengan menghadirkan permainan interaktif dan dinding interaktif untuk menyalurkan imajinasi anak dalam bentuk coretan atau gambar. Dalam aspek keruangan, ruang belajar dirancang dengan konsep *adventure learning*, dimana ruang yang di dalamnya sangat dinamis akan dibalut dengan tema *jungle school*. Hal tersebut diharapkan dapat membuat minat belajar anak semakin meningkat, dapat merangsang cara berfikir anak yang bebas, dan di sisi lain aman untuk anak.

**Kata kunci:** Desain Ramah Anak, Furniture Modular, Jungle School

### ABSTRACT

The modern curriculum, which is predicted to be good for students, has not been optimally accompanied by an appropriate and child-friendly classroom design. Child-friendly school design is a school design that meets the needs of children comprehensively, which pays attention to health, security, safety, nutritional status, child psychology, and welfare with teaching methods and learning facilities and infrastructure used by schools. The purpose of this design is to create learning space that is comfortable and safe according to the perspective of the child as the user. The school that the designer chose to be the object of the design was *Kalyca Montessori School*. In these observations, the designer found several aspects that did not reflect the child-friendly concept, such as furniture that was not ergonomic, the layout of the room that was not safe for children, and the atmosphere of the room that was not able to stimulate children's interest in learning. In an effort to create a child-friendly study space in accordance with the design problems that have been found in field observations, the designer presents a room with a dynamic and mobile design, such as designing furniture that is easily moved by students according to the learning method that is running in the classroom. The furniture is designed in a modular form so that it can also be combined or separated from each other. The designer also designs the space as interactively as possible by presenting interactive games and interactive walls to channel children's imaginations in the form of doodles or pictures. In the spatial aspect, the study room is designed with the concept of *adventure learning*, where the space in which it is very dynamic will be wrapped with the *jungle school* theme. This is expected to increase children's interest in learning, can stimulate children's free thinking, and on the other hand is safe for children.

**Keyword:** *Child-friendly school, Modular Furniture, Jungle School*

## PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan selalu akan berubah sesuai perkembangan zaman (Nuh, 2014). Perubahan kurikulum dalam dunia pendidikan di Indonesia sering tidak dibarengi dengan perubahan ruang belajar yang seharusnya mengakomodir kurikulum itu sendiri. Perubahan kurikulum dilakukan lantaran adanya perubahan tuntutan zaman, dari segi sosial-budaya, akademik, maupun industri. Konsekuensinya, kebutuhan pun berubah, baik dari sisi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Nuh, 2014). Kurikulum tradisional menerapkan sistem *teacher centered learning* (TCL) yaitu

sistem pembelajaran dimana guru menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar dan komunikasi hanya terjadi satu arah (Hamalik, 1994). KBM dengan pola ini akan diwarnai dengan sikap otoriter yang mematikan inisiatif dan kreativitas murid, dengan pola demikian kurikulum itu tidak akan mampu memenuhi tuntutan pembentukan pribadi berdasarkan minat, bakat, kemampuan dan kepribadian yang berbeda antar murid dalam satu kelas. Kurikulum yang dibutuhkan adalah yang menerapkan *student centered learning* (SCL) atau disebut pula sebagai Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA), yaitu sistem pembelajaran dimana siswa berperan sebagai obyek sekaligus subyek belajar sedangkan guru sebagai fasilitator (Hamalik, 1994). KBM ini menekankan pada perkembangan individu secara maksimal yang mencerminkan kebebasan atas dasar demokrasi liberal sehingga tidak dimungkinkan untuk diselenggarakan KBM secara klasikal untuk pengembangan pribadi sebagai makhluk sosial. Perbedaan paling mendasar dari kurikulum tradisional dan modern adalah pada KBM. Pada kurikulum tradisional, hanya terjadi interaksi satu arah yaitu proses mentransfer ilmu dari guru ke murid. Pada proses ini, guru berperan sebagai subyek dan siswa sebagai obyek. Sedangkan pada kurikulum modern, siswa berperan sebagai subyek sekaligus obyek pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pemberi masukan. Siswa melakukan pembelajaran secara praktik langsung baik secara individu maupun kelompok sehingga interaksi yang terjadi lebih kompleks sehingga memengaruhi sirkulasi didalam ruang.

Selain tentang kurikulum dan proses belajar, sekolah juga tentang aktifitas fisik anak. Sekolah harus ramah dengan penggunanya dari semua rentang usia dan gender serta memenuhi hak-hak anak dalam setiap aspek kehidupan secara terencana dan bertanggung jawab atau disebut juga dengan Sekolah Ramah Anak (SRA) (Solihin, 2015). Aspek yang harus dipenuhi dalam SRA adalah keselamatan, keamanan, kesehatan, responsive gender, keberlanjutan, mampu mewartakan berbagai

kegiatan siswa, dan memungkinkan terjadinya partisipasi keluarga dan komunitas. Aspek ini harus dipenuhi karena anak usia dini berada pada fase *sport related movement*, dimana pada fase ini anak banyak bergerak dan menjelajah sekitar namun belum mampu bertanggung jawab atas keselamatan dirinya sendiri.

Ide besar dari artikel penciptaan ini adalah untuk dapat menciptakan ruang kelas yang sesuai dengan kaidah-kaidah Sekolah Ramah Anak, serta menciptakan ruang kelas yang mampu merangsang keinginan jelajah dan kreativitas anak. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan melakukan pengamatan pada perilaku dan mobilitas anak di dalam kelas. Penekanan pada paper penciptaan ini dilakukan pada setting ruang kelas terhadap perilaku anak di dalamnya.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada perancangan ini menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis dan sintesis.

Proses analisis merupakan tahap *programming* dimana pada tahap ini kita menganalisa permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan.

Proses sintesis adalah tahap *designing*. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dimana dihasilkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahap *programming* sebelumnya. Dari beberapa alternatif tersebut dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan permasalahan secara optimal.

Tahap-tahap metode desain dari Rosemary Kilmer yang digunakan perancang antara lain:

### Analisis

Tahap pertama dalam bagian analisis adalah melakukan *state* atau mendefinisikan masalah. Perancang membuat checklist apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Isi *checlist* terdiri dari semua aspek (fisik, sosial, ekonomi, psikologis) sehingga dapat memahami masalah secara keseluruhan di Sanggar Anak Alam Yogyakarta.

Tahap selanjutnya yaitu *collect* atau mengumpulkan fakta. Perancang mengumpulkan fakta dengan cara melakukan *survey* lapangan, *research*, dan wawancara.

### Sintesis

Pada bagian sintesis, perancang melakukan *ideate* atau mengeluarkan ide. Dalam hal ini perancang mengeluarkan ide dalam bentuk

skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, perancang melakukan brainstorming.

Tahap yang berikutnya adalah *choose* atau memilih alternatif. Perancang membuat beberapa alternatif desain untuk digunakan pada objek perancangan yang kemudian dipilih yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif, perancang menggunakan cara *personal judgment*, dimana perancang membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria/tujuan masalah desain ditentukan oleh pihak perancang.

Selanjutnya, perancang melakukan *implement* atau melaksanakan penggambaran desain. Perancang melaksanakan penggambaran desain dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria dalam bentuk 2D dan 3D, memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar kerja dan presentasi desain.

Pada tahap terakhir, perancang melakukan *evaluate* atau meninjau kembali desain yang dihasilkan. Dalam tahap ini perancang meninjau kembali apakah desain yang telah dirancang telah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, perancang melakukan *self-analysis* atau menganalisis sendiri desain yang dihasilkan dan *solicited opinions* atau meminta pendapat dari orang lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Sekolah Ramah Anak (SRA)

Sekolah Ramah Anak yang selanjutnya disingkat SRA adalah satuan pendidikan formal, nonformal, dan informal yang aman, bersih dan sehat, peduli dan berbudaya lingkungan hidup, mampu menjamin, memenuhi, menghargai hak-hak anak dan perlindungan anak dari kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya sertame ndukung partisipasi anak terutama dalam perencanaan, kebijakan, pembelajaran, pengawasan, dan mekanisme pengaduan terkait pemenuhan hak dan perlindungan anak di pendidikan (Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, Nomor 8 tahun 2014 tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak).

Upaya untuk menerapkan SRA di berbagai negara dilakukan dengan dua cara yang berbeda, yaitu pada fisik (bangunan) dan aspek pendidikan (kurikulum dan metode pengajaran). SRA pada aspek arsitektur menitik beratkan pada lokasi, desain, konstruksi, operasi, aksesibilitas, dan pemeliharaan. SRA tidak hanya tentang KBM tetapi juga fasilitas fisik yang dapat mengatasi isu-isu lingkungan, partisipasi masyarakat, keselamatan lokasi sekolah, dan penyediaan tempat aman dalam

sekolah. Selain itu pemanfaatan sumber daya alternatif (termasuk matahari, angin, dan sumber alternatif lainnya) juga menjadi bagian dari model SRA di beberapa negara.

Tujuan dari perencanaan SRA adalah menarik siswa (meningkatkan akses), meningkatkan kehadiran, meningkatkan tingkat retensi dan pelayanan, meningkatkan prestasi belajar, memberikan lingkungan belajar yang aman, inklusif, dan ramah bagi semua anak, memberikan lingkungan belajar termasuk bagi berkebutuhan khusus baik fisik maupun mental, dan menyelaraskan bangunan dengan lingkungan dimana anak berinteraksi.

### 2. Kalyca Montessori School

Sekolah Montessori Kalyca merupakan salah satu sekolah swasta di Yogyakarta. Pemilihan sekolah ini untuk dijadikan objek penciptaan karena kurikulum montessori yang dipakai dalam pembelajaran sangat sesuai dengan kurikulum modern yang dicanangkan oleh pemerintah di era sekarang, yaitu *Student Centered Learning*. Montessori mengatur lingkungan belajar sebagai cara yang efektif untuk mendidik anak-anak mempertimbangkan dengan sifat mereka dan semua aspek perkembangan. Berdasarkan pada karakteristik dan kebutuhan anak, Dr. Maria Montessori, pencetus metode ini membagi anak-anak ke dalam tahap perkembangan yang disebut *Planes of Development*.

Dalam Metode Montessori, orang dewasa atau guru dapat mengamati mereka secara individu tentang kebutuhan perkembangan mereka dan kemudian membimbing dan memfasilitasi mereka dengan lembut untuk menggunakan lingkungan belajar yang disediakan untuk belajar. Mengizinkan anak-anak untuk bekerja berdasarkan minat dan kebebasan memilih mereka sendiri, melatih mereka untuk meningkatkan konsentrasi mereka dalam bekerja untuk mencapai tuannya sendiri, dan juga membangun kemandirian mereka.



**Gambar 1**

Kegiatan belajar mengajar di ruang kelas Kalyca  
Dokumentasi: Penulis

### 3. Analisis Masalah

Berdasarkan pada pengambilan data lapangan dan pengamatan di Kalyca Montessori

School, penulis mendapatkan beberapa poin masalah, antara lain:

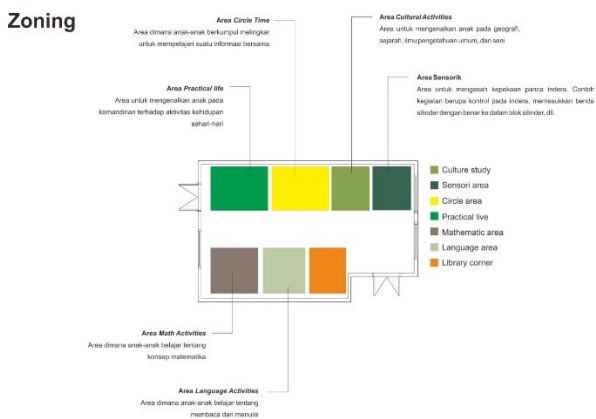
- a. Anak tidak bisa diam di satu spot, namun terus bergerak berlarian secara acak.
- b. Furnitur sering digeser-geser
- c. Bentuk furnitur masih banyak sudut lancip
- d. Suasana ruang dinilai membosankan dan kurang merangsang kreativitas dan keinginan jelajah anak di dalam kelas.

#### 4. Ide Solusi Desain

Agar tercipta tujuan dari perancangan ini yaitu, menciptakan ruang kelas yang sesuai dengan kaidah-kaidah Sekolah Ramah Anak, serta menciptakan ruang kelas yang mampu merangsang keinginan jelajah dan kreativitas anak, penulis merancang *layout* ruang kelas menggunakan *open plan layout*.

Sedangkan untuk aspek psikologis dari anak, penulis merancang ruang kelas dengan tema jungle school. Penggunaan tema tersebut dimaksudkan untuk merangsang daya jelajah anak dan membuat anak tidak bosan di dalam kelas. Dalam aspek keruangan, ruang belajar dirancang dengan konsep *adventure learning*, dimana ruang yang di dalamnya sangat dinamis akan dibalut dengan tema *jungle school*.

Selain itu, perancang juga menggunakan desain furnitur yang sesuai dengan ergonomi anak. Meja belajar dirancang dengan roda pada kaki agar mudah dipindahkan sesuai metode belajar yang sedang berlangsung.



**Gambar 2**  
Zoning dan *layout* ruang kelas dengan menggunakan konsep *open plan*  
Dokumentasi: Penulis

#### 5. Hasil Desain



**Gambar 3**  
*Layout* hasil desain  
Dokumentasi: Penulis

*Layout* yang digunakan merupakan *Open Plan Layout*. Hal ini dimaksudkan untuk mengakomodir mobilitas anak yang acak agar tercipta sirkulasi yang aman untuk anak.



**Gambar 4**  
Furniture hasil desain  
Dokumentasi: Penulis

Furniture dirancang dengan bentuk tumpul pada setiap bagian sudutnya. Hal tersebut dilakukan agar anak dapat menggunakannya dengan aman. Pada meja, diberi roda di kaki-kakinya untuk memudahkan anak memindahkan meja sesuai metode belajar yang berlangsung. Bagian putih pada meja merupakan bagian seperti white board yang dapat digunakan untuk mencorat-coret.



**Gambar 5**  
Area dalam ruang kelas  
Dokumentasi: Penulis

- a. *Practical life Area* (paling kiri)  
Didesain dengan storage menyerupai bentuk rumah, sejalan dengan aktivitas yang dilakukan yaitu pembelajaran tentang aktivitas sehari-hari.
- b. *Circle Time Area* (tengah)  
Didesain dengan menggunakan bantalan tempat duduk yang ditata melingkar sesuai aktivitas yang dilakukan di area tersebut.
- c. *Cultural Activities Area* (paling kanan)  
Didesain dengan menggunakan elemen dekoratif berupa gunung dan tripod stand untuk menggambar, sesuai dengan aktivitasnya yang berupa pengenalan tentang geografi, pengetahuan umum, sejarah, dan seni.

### PENUTUP

Anak usia dini memiliki kecenderungan dan keinginan untuk menjelajah, ingin tahu, dan keinginan untuk bergerak yang tinggi. Namun, di usia tersebut, mereka belum mampu bertanggung jawab atas keselamatan dan keamanan mereka sendiri. Apalagi saat mereka berada di sekolah, dimana mereka menghabiskan waktu dengan teman dengan rata-rata usia yang sama.

Di sisi lain, kurikulum modern yang memusatkan pembelajarannya kepada anak yang menuntut anak untuk aktif dalam belajar di kelas, juga membuat ruang kelas yang semula berifat statis harus diubah dan disesuaikan dengan anak dan kurikulum modern tersebut.

Hal-hal di atas membuat perlunya dihadirkan sebuah ruang kelas yang ramah anak dan ruang kelas yang memang berpusat pada anak. Dalam upaya tersebut perancang mencoba menghadirkan

ruang dengan desain yang dinamis dan mobile, seperti mendesain furniture yang mudah dipindah-pindahkan oleh siswa sesuai metode belajar yang sedang berjalan di kelas. Furnitur tersebut didesain dengan bentuk yang modular sehingga dapat juga digabung maupun dipisah satu sama lain. Perancang juga mendesain ruang seintetaktif mungkin dengan menghadirkan permainan interaktif dan dinding interaktif untuk menyalurkan imajinasi anak dalam bentuk coretan atau gambar. Dalam aspek keruangan, ruang belajar dirancang dengan konsep *adventure learning*, dimana ruang yang di dalamnya sangat dinamis akan dibalut dengan tema *jungle school*. Hal tersebut diharapkan dapat membuat minat belajar anak semakin meningkat, dapat merangsang cara berfikir anak yang bebas, dan di sisi lain aman untuk anak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis DK. (1987). *Interior Design Illustrated*, New York: VanNostrad Reinhold Company.
- Hamalik, Oemar (1994). *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- Kilmer, Rosemary (1992). *Designing Interiors*. California: Wadsworth.
- Nuh, Mohammad (2014). *Mendikbud: Kurikulum Berubah Sesuai Perkembangan Zaman*. Kompas.com, Sabtu, 14 Januari.
- Pamadhi, Hajar, dkk. (2013). *Buku Panduan ruang ramah anak berbasis kearifan lokal*. Yogyakarta: UNY Press.
- Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2014 tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak*.