

ONLINE LEARNING AREA DESIGN IN SUNGAI RAMANIA VILLAGE

Satrio Utomo¹, Nor Avni Oktavia²

¹Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

²Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

Email: satrioutomo15@gmail.com

ABSTRACT

The condition of the online learning area for children in Sungai Ramania village is currently not supportive for learning activities. This is because there are no supporting facilities for learning and there is no safety fence in the area so there can be a risk of falling into the river around the learning area. The survey was conducted by means of field observations and obtained the data needed to design. The design process is carried out using a laptop and 3d processing software. The design submission process uses print media in the form of a design book which is then submitted to the Sungai Ramania village apparatus. One solution that can be given is to design an online learning area which is expected to be able to add to the impression of being safe and comfortable in learning. In making a design or design, surveys and data processing are needed so that it becomes a design that is able to be a solution and in accordance with the design objectives. The current teaching and learning process is partly done face-to-face and partly online. Children in Sungai Ramania village take advantage of the wifi facility from the village office which is used for online learning. Currently, the area used for children's online learning is the Sungai Ramania village office parking lot. Comfort and security are factors that have a big influence on the learning process and student psychology.

Keywords : Comfort, Online learning, Covid-19

PENDAHULUAN

Saat ini, anak-anak hingga orang tua sedang mengalami dampak dari pandemi COVID-19. Adapun upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah membatasi aktivitas dan menjaga jarak untuk mencegah penyebaran. Hal ini berdampak juga pada proses belajar mengajar dalam sekolah. Proses belajar mengajar saat ini sebagian dilakukan secara tatap muka dan sebagian secara daring. Kegiatan pembelajaran daring dilakukan dirumah masing-masing siswa ataupun diarea yang mampu dijangkau sinyal internet secara baik. Anak-anak di desa Sungai Ramania saat ini memanfaatkan fasilitas wifi dari kantor desa yang digunakan untuk belajar daring. Adapun area yang digunakan untuk belajar anak-anak berada di depan kantor desa, tepatnya di tempat parkir kantor desa Sungai Ramania.

Pada saat melakukan kegiatan pembelajaran, kenyamanan menjadi salah satu hal utama yang dapat mempengaruhi pemahaman belajar siswa. Menurut Sugiarto (1999), nyaman adalah rasa yang muncul ketika seseorang merasa diterima apa adanya, serta merasa senang dengan kondisi dan situasi yang ada sehingga akan merasakan kenyamanan. Kondisi area belajar daring untuk anak-anak di desa Sungai Ramania saat ini kurang mendukung untuk dilakukan kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan tidak adanya fasilitas pendukung untuk belajar dan tanpa adanya pagar pengaman di area sehingga dapat menjadi resiko jatuh kedalam sungai di sekitar area belajar.

Salah satu tanggapan untuk masalah tersebut adalah mendesain area belajar yang ada sehingga dapat menjadi acuan dalam perancangan atau pembangunan kedepannya. Adapun desain ini dipertimbangkan dari beberapa hal seperti penyesuaian desain dengan dana pemerintahan yang ada dan penyesuaian dengan fungsi dalam belajar anak-anak. Preiser dalam Laurens (2004:1) menjelaskan bahwa, lingkungan fisik akan mempengaruhi sikap dan perilaku dan kebiasaan mental seseorang. Lingkungan fisik yang dimaksud antara lain berupa hunian (bangunan), ruang (interior). adapun jika bangunan itu memiliki ruangan

yang nyaman untuk dilakukan aktivitas di dalamnya, maka tempat tersebut mampu untuk mempengaruhi perkembangan dan pembentukan perilaku seseorang.. Kondisi psikologi dan kenyamanan terhadap ruang belajar akan berpengaruh pada pemahaman dan motivasi belajar siswa. Desain ini diharapkan mampu untuk menambah rasa aman, nyaman serta memotivasi siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar.

METODE

Pelaksanaan kegiatan ini terdiri tiga tahapan, adapun kegiatan dalam proses pembuatan desain adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan :

- Survei lokasi
- Mengukur lokasi
- Mencari data

Tahap perencanaan dilaksanakan pada minggu ke satu bulan Februari, survei dilakukan dengan cara observasi lapangan dan mendapatkan data-data yang diperlukan untuk mendesain.

2. Pembuatan desain :

Proses pembuatan desain dilaksanakan pada minggu ke dua bulan Februari. Proses pembuatan desain dilakukan menggunakan laptop dan software pengolah 3d.

3. Penyerahan desain :

Proses penyerahan desain dilaksanakan pada minggu ke dua bulan Februari. Proses penyerahan desain menggunakan media cetak berupa buku perancangan yang kemudian diserahkan kepada perangkat desa Sungai Ramanian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mandiri yang dilaksanakan di Desa Sungai Ramanian khususnya di RT.01 RW.01 sangat disambut hangat oleh masyarakat sekitar, mulai dari anak-anak, remaja, sampai dengan orang dewasa. Sebelum mulai ke setiap kegiatan yang dilakukan di Desa Sungai Ramanian, sejak awal sudah dilakukan wawancara dengan Sekretaris Desa wilayah tersebut.



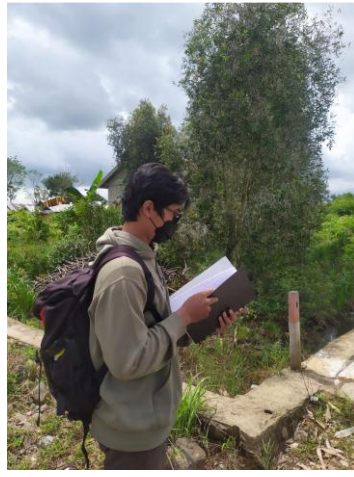
Gambar 1. Wawancara dengan sekretaris desa Sungai Ramanian
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Setelah mengetahui beberapa identifikasi masalah yang ada di Desa Sungai Ramanian, dapat diperoleh beberapa masalah dan juga kondisi terkini pada desa Sungai Ramanian. Salah satu fenomena yang terjadi saat ini yaitu kegiatan belajar online anak-anak di Desa Sungai Ramanian. Kegiatan belajar online anak-anak di desa tersebut dilakukan di area belajar yang dahulunya adalah area parkir kantor desa Sungai Ramanian. Adapun kegiatan belajar seharusnya memerlukan kenyamanan dan keamanan sehingga siswa mampu memahami materi secara maksimal.

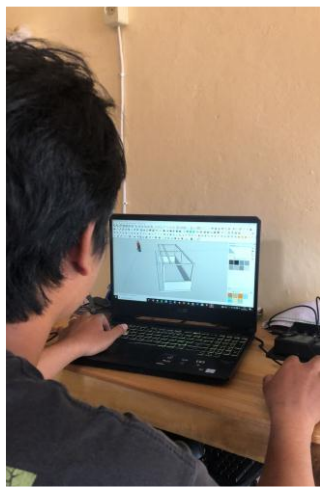


Gambar 2. Kondisi area belajar online saat ini di Desa Sungai Ramania
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Salah satu solusi yang dapat diberikan adalah membuat desain area belajar online yang diharapkan mampu untuk menambah kesan aman dan nyaman dalam pembelajaran. Dalam membuat suatu desain atau rancangan, diperlukan survei dan pengolahan data agar menjadi suatu desain yang mampu menjadi solusi dan sesuai dengan tujuan perancangan.



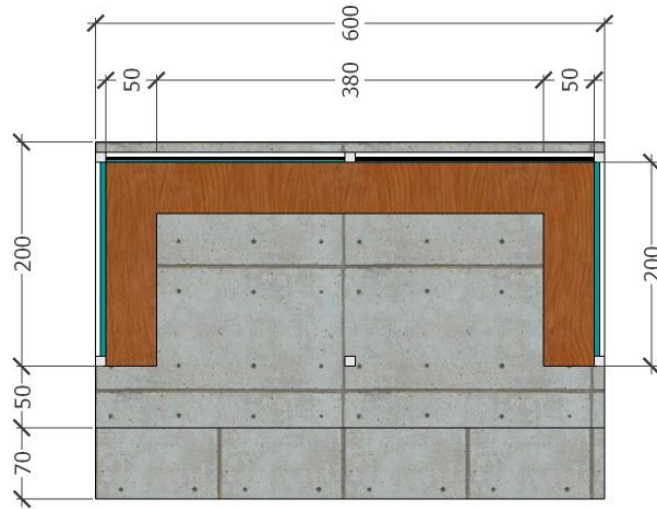
Gambar 3. Survei lokasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 4. Proses pembuatan desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Adapun beberapa desain yang sudah dibuat adalah sebagai berikut:

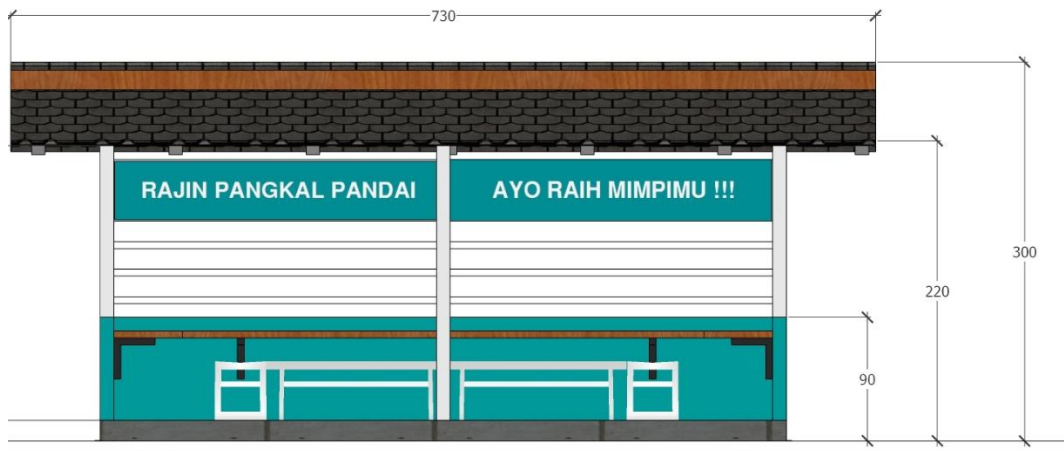
1. Denah Bangunan



Gambar 5. Denah bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

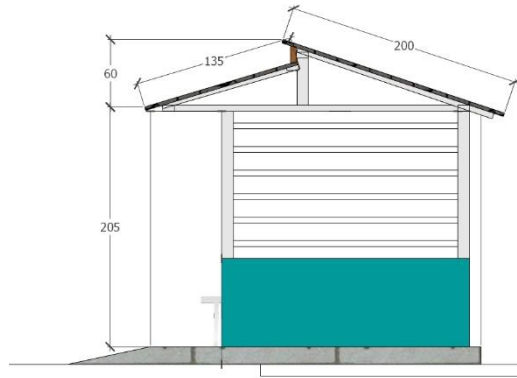
Memanfaatkan bangunan yang ada kemudian ditambahkan meja untuk memudahkan proses belajar.

2. Tampak Bangunan

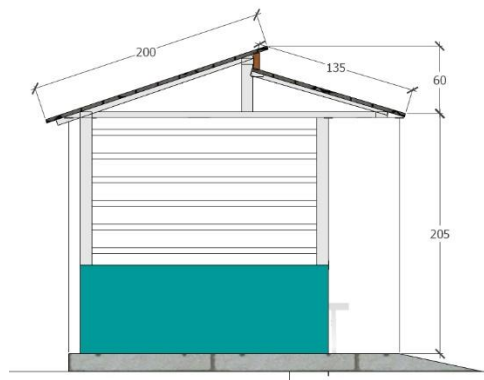


Gambar 6. Tampak Depan Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Bangunan ditambahkan kursi dan slogan guna meningkatkan kenyamanan dan semangat belajar anak di Desa Sungai Ramania



Gambar 7. Tampak kanan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 8. Tampak Kiri
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

. Ditambahkan pagar guna memberikan keamanan terhadap pengguna, supaya tidak terjatuh ke area sungai.

3. Tampak perspektif



Gambar 9. Tampak perspektif 3D bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 10. Tampak perspektif 3D bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

KESIMPULAN

Proses belajar mengajar saat ini sebagian dilakukan secara tatap muka dan sebagian secara online. Anak-anak di desa Sungai Rmania memanfaatkan fasilitas wifi dari kantor desa yang digunakan untuk belajar online. Saat ini, area yang digunakan untuk belajar online anak-anak adalah tempat parkir kantor desa Sungai Rmania. Kenyamanan dan keamanan menjadi faktor yang berpengaruh besar dalam proses belajar dan psikologi siswa. Adapun solusi yang dapat diberikan adalah membuat desain area belajar online yang diharapkan mampu untuk menambah kesan aman dan nyaman dalam pembelajaran.

PENGHARGAAN

Penghargaan sebesar-besarnya diberikan kepada masyarakat Desa Sungai Rmania yang sudah membantu lancarnya kegiatan pengabdian masyarakat. Apresiasi dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada LP2M (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat) Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Alread, Jason & Leslie,,: Building Science for Architect.London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford. 2007.
- Ching, Francis D.K.;Arsitektur:Bentuk, Ruang, dan Tatanan; Van Nostrand Reinhold , New York; 2008
- Neufert, Ernets,1996, Data Arsitek Jilid 1, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Neufert, Ernets,1996, Data Arsi