

Design Of Learning Area Of Al-Qur'an Education Park (TPQ) In Puntik Luar Village

Azhari¹, Mira²

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

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

Email: azhari.azhar93@gmail.com dan mira28.my@gmail.com

ABSTRACT

Al Quran Education Park (TPQ) is an institution engaged in the religious field. Al-Qur'an Education Park (TPQ) is also a suitable institution to develop Islamic symbols to deepen reading and writing of the Qur'an and other religious activities in the surrounding environment. The implementation of the activities is divided into three stages, the activities in the design and production process are as follows: 1. Planning 2. Design and production 3. The Independent Authentic Work (KKN) which was held in the Puntik Luar Design Village was warmly welcomed by the surrounding community, starting from children. children, teenagers to adults. Before starting each activity in the village of Puntik Luar, interviews were conducted with the village head and village secretary in the area from the start. After understanding the identification of several problems that exist in Puntik Luar Village, then some problems and the current situation of Puntik Luar Village are drawn. One of the current phenomena is recitation for children in Puntik Luar Village. Al-Qur'an learning activities for village children took place in the learning area of Puntik Luar village. Learning activities should demand comfort and security so that students can understand the material as well as possible. The current teaching and learning process is partly done face-to-face. Children in Puntik Luar village take advantage of the learning facilities provided by the village. Comfort and security are factors that have a significant effect on the learning process and student psychology. One solution that can be given is to design a study area that promises to increase the impression of security and comfort in learning.

Keywords : Comfort, Al-Qur'an Education Park (TPQ), Covid-19.

PENDAHULUAN

Taman Pendidikan Al Quran (TPQ) merupakan lembaga yang bergerak di bidang keagamaan. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) juga merupakan lembaga yang cocok untuk mengembangkan syiar Islam untuk memperdalam bacaan dan tulisan Al-Qur'an dan kegiatan keagamaan lainnya di lingkungan sekitar. Saat ini, anak-anak dan orang tua sedang mengalami dampak dari pandemi COVID-19. Upaya pemerintah membatasi pergerakan dan menjaga jarak untuk mencegah penularan. Hal ini juga berimplikasi pada proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar saat ini sebagian tatap muka dan sebagian online

Saat melaksanakan kegiatan belajar, kenyamanan merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi pemahaman siswa terhadap belajar. Menurut Sugiarto (1999), kenyamanan adalah perasaan yang dirasakan seseorang jika merasa diterima dan puas dengan situasi dan kondisi yang ada. Kondisi area belajar online bagi anak-anak di Desa Puntik Luar saat ini belum mendukung kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan belum adanya fasilitas penunjang untuk belajar.

Salah satu jawaban atas pertanyaan ini adalah merancang area pembelajaran yang ada sehingga dapat dijadikan sebagai referensi untuk desain atau pengembangan di masa mendatang. Perancangan tersebut dipertimbangkan dari beberapa aspek, seperti penyesuaian desain menggunakan dana pemerintah yang ada, dan penyesuaian fungsi belajar anak. Laurens' Preiser (2004:1) menjelaskan bahwa kebiasaan mental dan sikap perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan fisiknya. Lingkungan fisik meliputi tempat tinggal (gedung), ruang (indoor) dan kondisi fisik semua perabotannya, dll. Jika suatu bangunan memiliki ruang hidup dan aktivitas yang sangat nyaman, maka akan mempengaruhi pembentukan dan perkembangan perilaku manusia. Kondisi psikologis dan tingkat kenyamanan ruang belajar akan mempengaruhi

pemahaman dan motivasi belajar siswa. Desain ini menjanjikan untuk meningkatkan keamanan, kenyamanan, dan menginspirasi anak-anak untuk lebih giat belajar Al-Qur'an.

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 tiga bulan Februari. Proses penyerahan desain menggunakan media cetak berupa poster perancangan yang kemudian diserahkan kepada perangkat desa Puntik Luar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian yang diadakan di Desa Puntik Luar disambut hangat oleh masyarakat sekitar mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Sebelum memulai setiap kegiatan di desa Puntik Luar, dilakukan wawancara dengan kepala desa dan sekretaris desa di wilayah tersebut sejak awal.



Gambar 1. Wawancara dengan sekretaris desa Puntik Luar

Setelah memahami identifikasi beberapa permasalahan yang ada di Desa Puntik Luar, maka dapat ditarik beberapa permasalahan dan situasi Desa Puntik Luar saat ini. Salah satu fenomena yang terjadi saat ini adalah kegiatan belajar Al Quran bagi anak-anak di Desa Puntik Luar. Kegiatan belajar Al-Qur'an untuk anak desa berlangsung di area belajar yang ada di desa Puntik Luar. Kegiatan pembelajaran hendaknya membutuhkan kenyamanan dan keamanan agar siswa dapat memahami materi secara utuh.

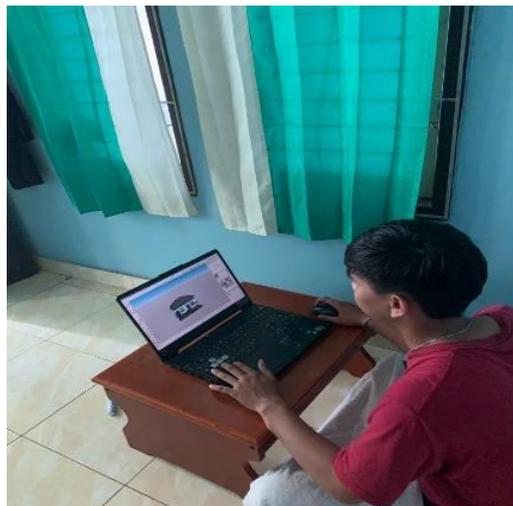


Gambar 2. Kondisi area taman Pendidikan al-qur'an saat ini di Desa puntik luar

Salah satu solusi yang dapat diberikan adalah membuat desain area belajar Al-Qur'an 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



Gambar 4. Proses pembuatan desain

Adapun beberapa desain yang sudah dibuat adalah sebagai berikut :
1. Tampak dalam bangunan



Gambar 5. Denah bangunan

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

2. Tampak bangunan

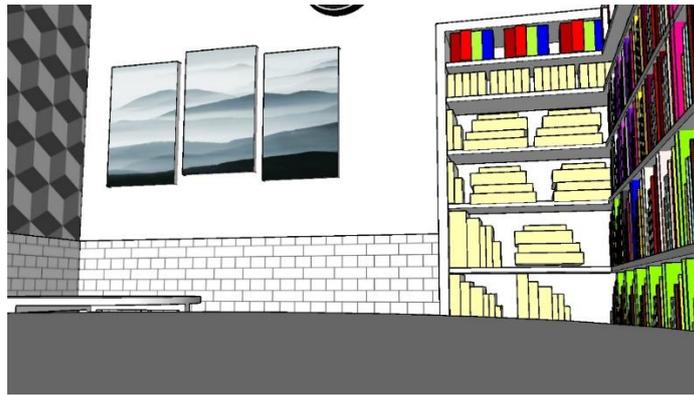


Gambar 6. Tampak depan bangunan

Bangunan ditambahkan gazebo, taman dan tempat sampah guna meningkatkan kenyamanan dan semangat belajar anak di Desa Puntik Luar.



Gambar 7. Tampak Interior 1



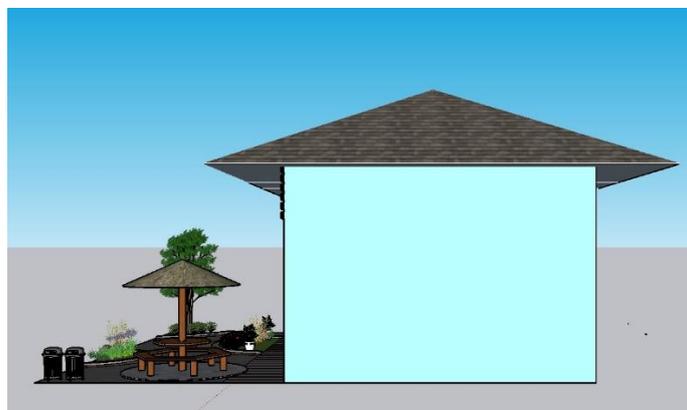
Gambar 8. Tampak Interior 2

Menambahkan papan tulis papan tulis untuk meningkatkan intensitas dalam belajar mengajar.

3. Tampak perspektif bangunan



Gambar 9. Tampak perspektif 3D bangunan



Gambar 10. Tampak perspektif 3D bangunan

4. Penyerahan poster perancangan



Gambar 11. Penyerahan poster perancangan kepada perangkat desa.

KESIMPULAN

Proses belajar mengajar saat ini sebagian dilakukan secara tatap muka. Anak-anak di desa Puntik Luar memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan oleh desa yang digunakan untuk belajar.. Kenyamanan dan keamanan menjadi faktor yang berpengaruh besar dalam proses belajar dan psikologi siswa. Salah satu solusi yang dapat diberikan adalah membuat desain area belajar yang diharapkan mampu untuk menambah kesan aman dan nyaman dalam pembelajaran.

PENGHARGAAN

Terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada masyarakat Desa Puntik Luar Membantu kelancaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Terima kasih banyak Kunjungi Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) 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 Arsitek Jilid 2,Penerbit Erlangga, Jakarta