

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah menjadi salah satu komponen pendidikan yang mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak. Seperti dikutip (Hakim, 2017) dan (Kumparan, 2017) peserta didik di sekolah dasar di Indonesia menghabiskan waktu sekitar 8 jam di sekolah untuk belajar dan sebagian besar dihabiskan di dalam kelas. Hampir sebagian besar interaksi terjadi di dalam kelas seperti proses pembelajaran dan interaksi dengan teman maupun guru.

Praktik pembelajaran masih kurang dalam memperhatikan karakteristik siswa dan hanya fokus pada penyelesaian program di dalam kurikulum saja (Budiningsih, 2011). Paradigma pendidikan yang sudah berubah menjadi salah satu alasan mengapa sebuah kelas mempunyai peranan yang penting dalam membantu proses pembelajaran itu sendiri. Dahulu guru menjadi subjek pendidikan telah bergeser ke arah siswa. Saat ini siswa menjadi subjek dan objek pendidikan. Di sinilah peranan kelas sebagai salah satu sarana pendukung siswa untuk belajar menjadi penting. Kelas menjadi tempat untuk siswa mencari dan mendapatkan pengetahuan dan keahlian yang nantinya akan membantu mereka untuk menjadi individu yang baik dan siap untuk menjalani kehidupan nantinya. Dalam hal ini lingkungan fisik di dalam kelas bertindak sebagai kurikulum diam, yang mempunyai pengertian bahwa desain kelas dapat mempermudah dan

meningkatkan proses pembelajaran seperti kurikulum terbuka (Taylor & Enggass, 2009).

Peranan kelas sebagai lingkungan yang mendukung tujuan pendidikan menjadi salah satu aspek yang perlu ditingkatkan. Hal ini juga didukung dengan tujuan pembaruan kurikulum terkait berpikir kreatif, produktif, inovatif, proaktif, dan afektif (Mastur, 2017). Pemahaman akan pentingnya desain kelas perlu diketahui oleh guru untuk membantu terciptanya kondisi pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran dari sisi emosional. Banyak hal yang harus diperhatikan dalam mendesain kelas antara lain pencahayaan, akustik ruangan, kualitas udara, akses, temperatur, dan *setting* kelas. Struktur kelas yang konvensional tidak mendukung anak untuk berinteraksi satu dengan yang lain namun hanya fokus pada menyelesaikan tugas pribadi mereka saja (Grubaugh & Houston, 1990). Salah satu hal yang paling mudah dan sering menjadi pusat perhatian adalah bentuk fisik dari kelas itu sendiri, yaitu warna dinding kelas dan penataan tempat duduk.

Faktor lingkungan sendiri dibagi menjadi tiga bagian yaitu: 1) Faktor ambiyen meliputi suhu, kebisingan, aroma, musik, dan pencahayaan, 2) Faktor Desain meliputi arsitektur, warna, bahan, ketertiban interior, tekstur, tata letak ruang, 3) Faktor Sosial, meliputi umur, jenis kelamin, pelanggan, dan personil (Baker & Cameron, 1996).

Dalam mendesain kelas, warna ruangan sering dilupakan dan dianggap tidak penting. Di sisi lain, warna mempunyai peranan dalam

membantu menyalurkan persepsi terhadap suatu benda. Perbedaan warna mampu meningkatkan perbedaan motivasi yang nantinya dapat mempengaruhi performa pada tugas kognitif (Mehta dan Zhu, 2009). Warna dengan asosiasi positif bisa memicu peningkatan motivasi dan warna dengan asosiasi negatif mampu meningkatkan keengganan motivasi (Elliot et al., 2007). Warna juga berpengaruh terhadap emosi dan fisiologi yang menyebabkan perubahan suasana hati yang berdampak juga pada kinerja mereka (Küller et al., 2009). Lebih lanjut warna juga berpengaruh terhadap kehidupan manusia secara fisik, psikologis, dan sosial (Jalil et al., 2012).

Warna dalam konteks pendidikan, pilihannya bisa dilihat pada hal kesukaan pribadi (preferensi) atau perspektif pembelajaran fungsional. Heinrich dalam (Barrett, 2010) mengemukakan bahwa anak-anak lebih menyukai warna cerah. Selain itu, kebutuhan lingkungan antara anak-anak dan orang dewasa berbeda, anak-anak membutuhkan lingkungan yang kreatif yang nantinya membuat mereka nyaman berada di lingkungan tersebut. Eileen dalam (Sari, 2004) menyatakan bahwa kebutuhan anak dalam ruang memperoleh rasa bebas, aman, rangsang, nyaman, dan hangat. Warna yang bisa untuk mendukung suasana nyaman dan hangat dalam ruang adalah warna dengan komposisi hangat dengan intensitas rendah seperti warna kuning, merah dan oranye.

Pendidik dan sekolah dalam hal ini mempunyai peranan yang penting dalam memanipulasi dan membuat keputusan dalam *layout* kelas. Dalam beberapa penelitian menunjukkan hasil bahwa terdapat efek

langsung terkait sikap dan akademik pada siswa terkait dengan penataan tempat duduk di kelas (Wannarka & Ruhl, 2008). Penataan tempat duduk yang efektif juga mempunyai pengaruh terkait dengan pencapaian akademik yang lebih baik dan perkembangan peserta didik itu sendiri (Gremmen et al., 2016). Arti penataan tempat duduk yang efektif adalah ketika susunan *layout* bisa sesuai dan tepat dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa itu sehingga mempermudah dan mempunyai dampak pada proses pembelajaran. Selain itu, salah satu komponen lingkungan yang penting untuk membuat pengalaman belajar siswa menjadi optimal adalah penyusunan tempat duduk siswa (Fernandes et al., 2008).

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa dipahami bahwa warna merupakan salah satu elemen penting yang ada di kelas dan bukan hanya sekedar hiasan saja. Warna lebih jauh mempunyai efek dan pengaruh dalam menciptakan hubungan psikologis dan fisologis antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Begitu pula dengan pemilihan tempat duduk yang juga mempunyai peranan dan efek terhadap proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan definisi Teknologi Pembelajaran yaitu studi dan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai (Januszewski et al., 2008). Oleh karena itu, siswa atau peserta didik perlu untuk difasilitasi dalam proses pembelajarannya di kelas sesuai dengan karakteristiknya dengan adanya ruangan kelas yang sesuai.

Berdasarkan data yang diambil di lapangan di 13 sekolah dasar di Kecamatan Sidomukti, Salatiga menunjukkan hasil bahwa semua kelas di sekolah tersebut sudah menggunakan warna dengan kategori hangat, seperti krem, kuning, dan putih. Selain itu juga, tidak ada perbedaan warna dinding antara kelas rendah dan kelas tinggi di semua sekolah tersebut. Sementara itu, *layout* tempat duduk di semua kelas juga menggunakan model *layout* yang sama yaitu model konvensional.

Maka dari itu, berdasarkan uraian latar belakang yang ada maka peneliti menyimpulkan perlu adanya penelitian mengenai Pengembangan Desain Ruang Kelas untuk Fasilitasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Salatiga.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, di antaranya sebagai berikut:

1. Lingkungan fisik pembelajaran yang belum mampu memfasilitasi kebutuhan pembelajaran siswa.
2. Penggunaan dan pemilihan warna pada dinding kelas yang kurang memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa.
3. Pemilihan *layout* tempat duduk yang kurang memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
4. Kebutuhan ruang yang berbeda antara anak kecil dengan orang dewasa.
5. Elemen kelas yang belum disusun dan dipakai secara maksimal untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan skala prioritas yang ada maka yang perlu dikembangkan terkait dengan poin 2 dan 3 yaitu desain ruang kelas terkait kombinasi warna dinding kelas dengan *layout* tempat duduk di kelas rendah dan di kelas tinggi.

Desain model ini diharapkan menjadi sebuah solusi terkait dengan kondisi lingkungan belajar siswa di kelas yang dikembangkan dari penelitian teknologi pembelajaran dalam rangka memfasilitasi belajar siswa di kelas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik produk desain ruang kelas yang tepat untuk memfasilitasi proses pembelajaran di sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan Desain Ruang Kelas untuk memfasilitasi proses pembelajaran di sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan Desain Ruang Kelas untuk memfasilitasi kenyamanan belajar siswa sekolah dasar di Salatiga?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan desain ruang kelas yang tepat untuk memfasilitasi proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Mengetahui kelayakan Desain Ruang Kelas untuk memfasilitasi proses pembelajaran di sekolah dasar.
3. Mengetahui keefektifan Desain Ruang Kelas untuk memfasilitasi belajar siswa sekolah dasar di Salatiga.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi dari pengembangan produk “Desain Kelas” adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa desain kelas dalam bentuk gambar dua dimensi.
2. Desain ruang kelas akan dibuat menggunakan *software Sketch Up*.
3. Di dalam gambar produk desain ruang kelas ini akan terdapat posisi pintu, jendela, papan tulis, LCD, meja guru, dan meja siswa.

Secara khusus pengembangan desain ini membahas mengenai kombinasi antara warna dinding kelas dan *layout* tempat duduk yang didasarkan pada kebutuhan dan karakteristik siswa dalam rangka memfasilitasi belajar siswa di kelas.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan ruang kelas yang didesain untuk memfasilitasi belajar siswa di kelas yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu dalam penelitian ini juga memperluas wawasan terkait dengan pemilihan

warna dinding dan *layout* kelas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan penelitian ini untuk siswa adalah meningkatkan rasa senang, nyaman, dan aman ketika belajar di kelas serta memberikan suasana belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka.

b. Bagi Guru dan Sekolah

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan penelitian ini untuk guru dan sekolah adalah dapat memberikan gambaran mengenai desain ruang kelas yang bisa diaplikasikan dalam rangka memfasilitasi belajar siswa di sekolah, memberikan gambaran mengenai pemilihan warna dinding dan *layout* tempat duduk kelas sesuai dengan kebutuhan siswa.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan Desain Ruang Kelas ini diharapkan mampu untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar mereka di dalam kelas. Hal ini dikarenakan dalam pengembangannya akan memperhatikan aspek psikologis dan disesuaikan kebutuhan serta karakteristik siswa terkait dengan aspek warna dinding dan *layout* tempat duduk.