

# RUMUSAN KONSEP RUANG *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA PERANCANGAN KAWASAN (Studi Kasus: Sungai Mati Kp. Baru Kec. Baiturrahman, Banda Aceh)

**T. Eka Panny Hadinata**

Staf Pengajar Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNMUHA (teuku.eka@unmuha.ac.id)

## ABSTRAK

Saat ini metode edukasi berkembang semakin pesat, hal ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman terkait dengan edukasi yang ingin diajarkan. Metode penggunaan ruang kelas atau satu arah saat ini sudah menjadi metode yang lama dalam dunia pendidikan, oleh karenanya diperlukan metode yang baru dalam proses edukasi di dunia pendidikan dan edukasi pada masyarakat. Salah satu metode baru tersebut adalah metode *Experiential Learning*, metode edukasi ini perlu dikembangkan pada masyarakat, sebagaimana kita ketahui saat ini sangat sulit mengedukasi masyarakat dalam hal menjaga lingkungan, tertib lalu lintas, dan lain sebagainya. Metode ini berupaya mengedukasi secara tidak langsung namun memiliki efektifitas yang baik. *Experiential Learning* merupakan sistem belajar melalui pengalaman-pengalaman yang dirasakan atau disuguhkan. Sehingga dampaknya lebih kuat dalam penanaman edukasinya. *Experiential Learning* berfokus pada rekayasa ruang spasial yang mengaitkan dengan sistem biologis manusia seperti indera penglihatan, pendengaran, penciuman dan perasa/peraba. Skenario yang ada dibuat dengan seksama dengan menanamkan nilai-nilai edukasi yang ingin dimasukkan, sehingga membuat manusia paham akan nilai edukasi tersebut. Rumusan *Experiential Learning* ini diharapkan menjadi acuan dalam perancangan arsitektur, baik bangunan, ruang dalam, luar dan perancangan kawasan. Studi kasus yang diambil adalah kawasan sungai mati Jl. Politeknik Kp. Baru, Kecamatan Baitussalam Kota Banda Aceh dengan luas area sekitar 2 Ha. Kawasan ini saat ini menjadi area belakang dan terbengkalai tempat pembuangan sampah dan limbah rumah tangga, sehingga perlu adanya penanganan agar kawasan menjadi lebih baik. Berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada kawasan, rumusan konsep *Experiential Learning* pada kawasan tersebut berfokus pada dua nilai edukasi yang akan ditanamkan pada kawasan yaitu nilai edukasi lingkungan dan mitigasi bencana. Lingkungan berkaitan dengan edukasi pemahaman masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan, sedangkan mitigasi bencana sebagai edukasi terkait bahaya bencana yang ditimbulkan dan cara menanganinya. Penerapan konsep perancangannya menggunakan empat tipe *Experiential Learning* yakni audio, visual, kinethic, dan tactile yang diaplikasikan kepada kawasan sungai mati tersebut, baik pada area sungai dan tepi sungainya.

**Kata kunci** : *Experiential Learning*, Ruang Edukatif, Ruang Terbuka Hijau.

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini media pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah semakin beragam, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Teri, 2018).

Salah satu metode yang masih dipertahankan sampai saat ini adalah media ruang kelas dimana audiens diajarkan pelajaran-pelajaran teori dari bahan bacaan atau buku cetak. Hal ini menyebabkan audiens merasa bosan dan hanya mengerti teori semata.

Sehingga capaian hasil pembelajaran tidak tercapai.

Dalam dunia pendidikan permasalahan yang sering dihadapi adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Teri, 2018).

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar

pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Asyad, Azhar, 2009).

Salah satu sistem pembelajaran yang mulai digunakan saat ini adalah *Experiential Learning*. Savicki (2008) mengemukakan bahwa model *Experiential Learning* memainkan peran penting dalam meningkatkan sensitivitas dan kompetensi interkultural. Pembelajar lebih kritis terhadap informasi yang diterima dan mampu untuk menyerap kompetensi yang berbeda dengan kompetensi yang sudah dimilikinya. Pada akhirnya, hal tersebut akan membawa pada proses pembelajaran yang positif dan sangat kuat.

Arsitektur sebagai cabang ilmu yang mempelajari tentang bentuk dan ruang dapat menjadi media penghubung penerapan *Experiential Learning* pada perancangan ruang-ruang spasial yang ada. Penerapannya melalui desain ruang dalam (interior) maupun ruang luar (*Landscape*).

Rumusan konsep *Experiential Learning* ini perlu dibuat guna sebagai acuan atau pedoman dalam perancangan bangunan atau ruang-ruang dengan pendekatan edukatif. Sehingga desain yang dibuat saling bersinergi dengan capaian nilai edukasi yang ingin disampaikan kepada audiens.

Penerapan *Experiential Learning* ini biasanya sebagai media edukasi pendukung, terutama terkait dengan edukasi berupa praktek atau penerapan pembelajaran teori yang telah diberikan. Selain itu *Experiential Learning* dapat digunakan untuk sosialisasi atau pemberitahuan pemahaman kepada masyarakat akan suatu hal. Misalnya edukasi kepada masyarakat terkait permasalahan perkotaan atau ruang kota.

## 2. KAJIAN TEORI

### 2.1 *Experiential Learning*

*Experiential Learning* merupakan sebuah filosofi dan metodologi pembelajaran yang dilakukan pendidik kepada siswa agar dapat langsung mengalami/ merasakan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan,

mengembangkan skill dan menjelaskan nilai-nilai yang ingin disampaikan (*Association for Experiential Education, 2011*). *Experiential Learning* merupakan cara belajar melalui aksi, belajar melalui perbuatan, belajar dengan pengalaman dan belajar menemukan dan mengeksplor.

Ada dua tipe *Experiential Learning* berdasarkan Smith, M. K. (2001), yaitu:

#### a. *Learning by yourself*

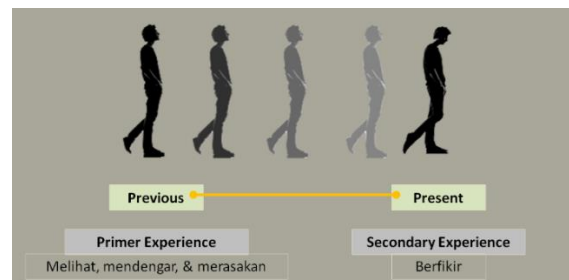
Merupakan metode belajar sendiri atau disebut dengan “*cara belajar alami*”. Metode ini merupakan proses edukasi yang dilakukan secara langsung pada kehidupan sehari-hari.

#### b. *Experiential Education*

Tipe ini merupakan istilah lain dari edukasi formal, namun menggunakan metode pengalaman yang dibuat agar pembelajaran tersampaikan secara baik.

Terdapat 4 jenis utama tipe edukatif, yaitu:

- 1) *Visual* (belajar dengan melihat)
- 2) *Auditory* (belajar melalui mendengar)
- 3) *Kinesthetic* (belajar dengan melakukan dan bergerak)
- 4) Pada anak-anak terdapat *tactile* (belajar dengan menyentuh)



**Gambar 1: Konsep *Experiential Learning***

(Sumber: Smith, M. K, 1980)

Dalam proses penerapan ruang edukatif ini digunakan konsep *Experiential Learning* dimana ruang-ruang atau suasana diciptakan menjadi sebuah alur untuk menyampaikan nilai-nilai edukasi yang di inginkan. Alur ini menggunakan pengalaman pertama (*primer experience*), dimana subjek disuguhkan sebuah kondisi suasana. Pengalaman (*Experience*) ini dapat berupa elemen *biological* seperti visual,

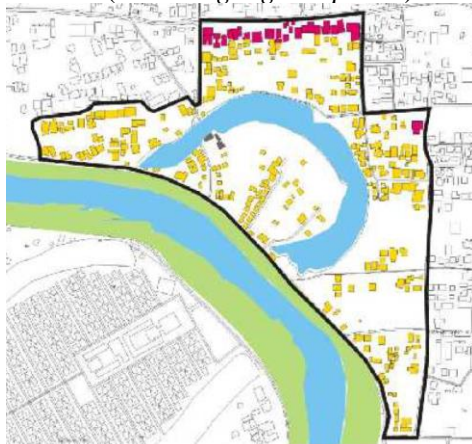
audio, maupun yang terkait dengan sosial dan budaya. Melalui *primer experience* ini, nilai edukatif dapat langsung disampaikan. Namun kadang kala diperlukan pengalaman kedua (*secondary experience*) agar pengguna dapat menangkap nilai edukasi yang disampaikan (Muya Barida, 2018).

### 3. STUDI KASUS



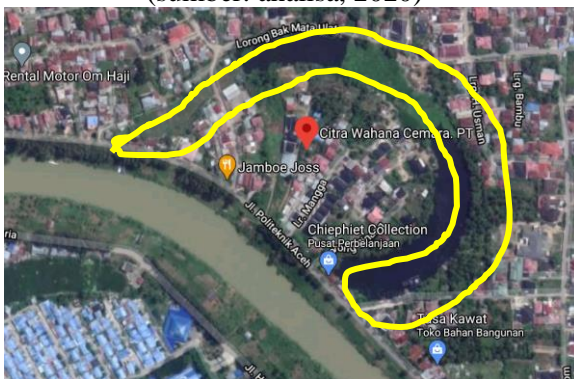
**Gambar 2: Kondisi Sungai Mati (Studi Kasus)**

(sumber: *googlemap.com*)



**Gambar 3: Perimeter Kawasan Studi Kasus**

(sumber: analisa, 2020)



**Gambar 4: Sungai Mati**

(sumber: *googlemap.com*)

Studi kasus yang diambil merupakan sebuah kawasan yang akan dijadikan ruang terbuka hijau publik oleh pemerintah. Namun pemerintah saat ini belum melakukan pembebasan lahan terkait dengan rencana pengembangan kawasan ini. Oleh karena itu, kawasan perencanaan ini merupakan objek penelitian/observasi untuk kebutuhan tesis.

Kawasan ini berlokasi di Jalan Politeknik Aceh, Kp. Baru, Kecamatan Baiturrahman, Banda Aceh. Kawasan ini terdapat sungai mati yang merupakan jalur lama sungai Krueng Aceh, sungai mati tersebut memiliki bentangan lebih kurang 40-50 meter dengan panjang sungai sekitar 400 meter. Lebih kurang total kawasan sungai mati tersebut adalah 20.000 m<sup>2</sup> (2 Ha). Saat ini aliran air sungai mati tersebut tidak memiliki akses menuju ke Sungai Krueng Aceh. Sehingga sungai mati ini akan melimpah ketika curah hujan tinggi, sehingga perlu di pompa oleh pemerintah untuk dialirkan menuju Sungai Krueng Aceh.

Alasan pengambilan sungai mati sebagai studi kasus, dikarenakan saat ini kondisi kawasan penuh dengan sampah, sungai ini menjadi area belakang tempat pembuangan limbah rumah tangga. Oleh karena itu, kawasan ini diambil sebagai sampel perancangan kawasan tepi sungai sebagai raung edukatif dengan pendekatan *Experiential Learning*.

Perancangan kawasan menggunakan pendekatan *Experiential Learning* bertujuan agar kawasan ini dalam perancangannya memasukkan nilai edukasi terkait dengan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan, seperti tanah, air, udara, dan vegetasi. Dengan pendekatan *Experiential Learning* ini diharapkan masyarakat yang memanfaatkan area ini teredukasi melalui *experience* sehingga lebih tepat sasaran dan mudah dipahami nilai edukasi yang ingin disampaikan.

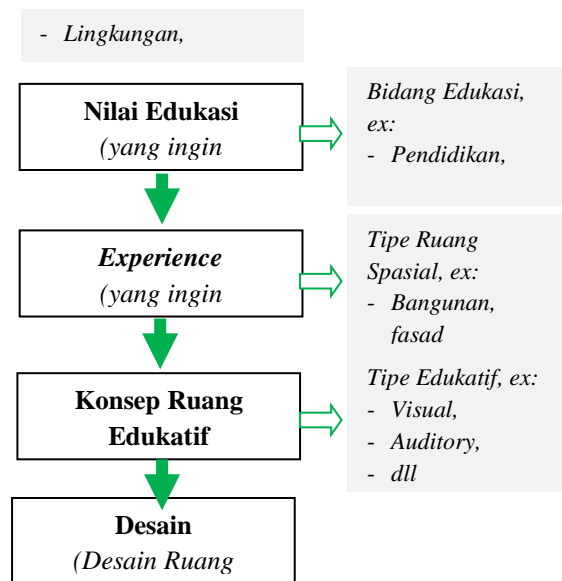
Dalam RTRW peruntukan lahan untuk kawasan studi kasus adalah sebagai kawasan pariwisata, hal ini sejalan dengan konsep tepi Sungai Krueng Aceh yang direncanakan menjadi kawasan atau jalur wisata/tourism. Oleh karenanya kawasan sungai mati ini

diharapkan mampu menjadi penunjang kawasan tepi Sungai Krueng Aceh.

#### 4. METODOLOGI

Kajian dilakukan dengan cara merumuskan konsep *Experiential Learning* dalam dunia pendidikan, kemudian digabungkan dengan hasil analisa studi kasus sehingga menghasilkan konsep edukasi apa yang akan diterapkan pada objek/ kawasan perancangan. Penggabungan kedua konsep menghasilkan konsep objek/kawasan yang bernilai edukatif dengan pendekatan *Experiential Learning*.

#### 5. HASIL DAN PEMBAHASAN



**Gambar 5: Alur Proses Perancangan**  
(sumber: Analisa, 2020)

Dalam perancangannya, tipe *Experiential Learning* yang diambil adalah jenis *Experiential Education* karena berfokus pada *experience* atau pengalaman manusia terhadap ruang, sehingga konsep ruang yang tercipta berfokus pada manusia yang ada dalam ruang tersebut. Bahasa sederhananya ruang dibentuk atau disimulasikan sesuai dengan nilai edukasi yang akan diterapkan.

Dalam perancangan arsitektur, konsep ruang menjadi peranan penting dalam

perancangan dengan pendekatan *Experiential Learning*. Perlu adanya analisa lebih dalam terhadap produk yang akan di desain, terutama terkait dengan nilai-nilai edukasi apa yang ingin disampaikan pada audiens. Sehingga setelah nilai-nilai edukasi yang akan diterapkan tersebut dikelompokkan, maka penentuan konsep ruang *Experiential Learning*nya lebih mudah dilakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Berdasarkan alur proses perancangan yang telah dibuat berdasarkan rumusan konsep *Experiential Learning*, maka perancangan kawasan tepi sungai mati Kp. Baru tersebut juga dimulai dengan penentuan nilai edukasi apa yang akan diberikan kepada masyarakat secara umum. Berdasarkan hasil analisa, terdapat dua nilai edukasi utama yang akan dihadirkan yaitu Edukasi Lingkungan dan Edukasi Kebencanaan.

Penjabaran dan penerapan konsepnya adalah sebagai berikut:

##### 1) Edukasi Lingkungan

Edukasi ini dibuat sebagai respon terhadap buruknya kondisi eksisting kawasan studi kasus, oleh karenanya diharapkan dengan adanya nilai edukasi lingkungan yang dimasukkan akan merubah pola pikir masyarakat untuk selalu menjaga lingkungan dan ekosistemnya. Lingkungan yang baik dan hijau dapat mengatasi *climate change* terutama terkait dengan polusi dan penurunan suhu. Konsep yang diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Memberi edukasi tentang sistem pengelolaan tanah, penanaman vegetasi dan memberi informasi tentang jenis-jenis tanaman yang menjadi khas kawasan. Seperti pembuatan kawasan *edu-farming* dimana pengunjung dapat langsung melihat dan memperagakan proses penanaman vegetasi, membuat bangunan *botanical garden* yang memiliki berbagai vegetasi khas lokal dan nasional, dan membuat taman *recycle* yang berisi *sculpture*, dan *craft* yang terbuat dari barang bekas.

Tujuannya adalah untuk mengedukasi masyarakat untuk tidak membuang sampah sembarangan.

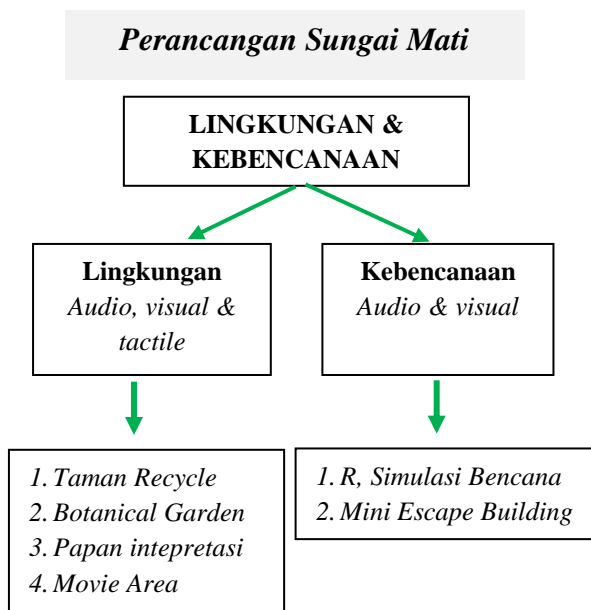
- b. Memberi edukasi tentang pentingnya kualitas air yang baik bagi biota sungai, dan memperkenalkan berbagai biota khas kawasan, secara langsung maupun dengan bantuan papan intepretasi.

2) Edukasi Kebencanaan

Nilai edukasi yang ingin disampaikan adalah tentang mitigasi bencana dan historis kebencanaan bencana banjir, gempa dan tsunami. Konsep yang diterapkan yaitu menghadirkan elemen-elemen visual dan audio yang mampu memberikan nilai edukasi kepada pengunjung.

Contohnya seperti membuat escape building, sebagai upaya tanggap bencana atau kegiatan simulasi dan ruang simulasi audio visual.

Untuk lebih jelasnya alur proses perancangan kawasan sungai mati tersebut, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 6: Alur Perancangan Sungai Mati**  
(sumber: Analisa, 2020)

Nilai edukasi lingkungan menghadirkan pengalaman audio, visual dan tactile dalam penerapannya. Konsep visual dapat dirasakan

dari penerapan paapan interpretasi, sedangkan konsep *audio visual* dan *tactile* dapat dirasakan dari pengalaman menyaksikan taman *recycle* dan *botanical garden* dimana objeknya dapat diamati secara langsung dan diraba bentuk dan teksturnya.

Sedangkan nilai edukasi Kebencanaan menerapkan konsep audio dan visual dengan memberi kegiatan simulasi atau contoh *escape building* melalui kegiatan simulasi dan pemutaran video.

**6. KESIMPULAN**

Pendekatan *Experiential Learning* menekankan kepada nilai edukasi yang ingin disampaikan dalam perancangan kawasan, setelah itu baru dimunculkan bentuk skenario atau cerita yang ingin disuguhkan pada pengunjung/pengguna bangunan atau objek perancangan. Dengan pengalaman ruang atau skenario yang dibuat tersebut diharap pengguna dapat menggunakan imajinasinya untuk melihat, merasakan, meraba, mengingat dan mempelajari nilai edukasi yang ditanamkan.

Rumusan *Experiential Learning* ini dapat menjadi acuan dalam perancangan bangunan-bangunan pendidikan baik formal maupun non-formal, pada ruang terbuka/taman dan bangunan lainnya yang dibangun untuk proses edukasi.

**7. DAFTAR PUSTAKA**

Barida, M. (2018). *Model Experiential Learning dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa*. Jurnal Fokus Konseling. 4 (2), 153-161

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, 03(1).

Savicki, V. (2008). *Experiential and Affective Education for International Educators: Developing Intercultural Competence and Transformation*. Stylus Publishing, Sterling

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. PT.Rajagrafindo Persada, Jakarta.

- Ord, J. (2012). *John Dewey and Experiential Learning: Developing the theory of youth work*. *Journal Youth & Policy*, 108.
- Bordeianu.O.M, Danila.M.L.(2020). *Step toward Lifelong Learning and Knowledge*. *Journal Sustainable Growth, Economic Development, and Global Competitiveness*.
- Smith, M. K. (2001). *David A. Kolb on experiential learning*. Retrieved October 17, 2020, from: <http://www.infed.org/biblio/b-expln.htm>
- Pemerintah Kota Banda Aceh. 2009, Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029s