

PENERAPAN PENDEKATAN *OUTDOOR REAL DRAWING* PADA MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA ARSITEKTUR

Lucy Yosita¹, Nuryanto², Agara D Gaputra³, Yudhistira K⁴, Suhandy Siswoyo⁵

¹²³⁴⁵ Prodi Arsitektur, FPTK, Universitas Pendidikan Indonesia

lucyyosita@upi.edu, nuryanto_adhi@upi.edu, agara_gaputra@upi.edu,

yudhis@upi.edu, suhandy Siswoyo@upi.edu

Abstrak: Penelitian ini memiliki latar belakang berupa masih kurangnya dasar dasar keahlian (*skill*) menggambar arsitektur pada mahasiswa arsitektur tingkat pertama, sementara pada tingkat selanjutnya diperlukan kemampuan tersebut. Dengan melalui penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mamahami permasalahan permasalahan inti pada obyek penelitian tersebut dan kemudian mencari strategi untuk mengembangkan *skill* dan motivasi mahasiswa dalam hal di atas. Dalam prosesnya pembelajaran terbagi menjadi 2 yakni pembelajaran di kelas dan di luar kelas (*outdoor learning*). Adapun penelitian ini menggunakan metoda *mix method* yakni menggabungkan penelitian kuantitatif dan kualitatif, dengan melihat hasil belajar dan persepsi peserta didik dan menganalisisnya guna dapat melakukan refleksi evaluasi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yakni menjadi 80% dalam kondisi baik dari hasil *pretest* awal dimana hanya 15% yang kondisinya baik. Kemudian persepsi mahasiswa yakni pada angka 8,43 pada skala 9 terhadap proses belajar yang telah mereka terima.

Kata kunci: *Outdoor learning*, Menggambar Arsitektur, *Learning motivation*, Hasil Belajar.

Abstract: Background of this research is the lack of skill of the first level student of Architecture who following Architecture Drawing Lecture, meanwhile in the next level this skill is very important skill. This research has goals to know more the problem of this phenomenon and then looking for the strategy to develop skill and motivation of the students On the process of this lecture is divided to 2 types of learning process, there are learning on the classroom and outdoor learning. This research is using mix method by using qualitative and quantitative method, by analyzing learning outcome and student perception of the allover learning processes and then evaluating from all process of the learning process on 1 semester. From this research can be concluded the enhancement of learning outcomes of the students in 80% on good quality from the first pretest which only in 15% on good quality. Then there the perceive value of the students toward the learning process is 8,43 from 9 scale of maximum scale.

Key words: *Outdoor learning*, Architectural drawing, *Learning motivation*, Learning outcomes.

Pendahuluan

Pengembangan pembelajaran mata kuliah dasar di Prodi Arsitektur di Universitas, saat ini adalah suatu kebutuhan, termasuk mata kuliah-mata kuliah yang merupakan mata kuliah yang menunjang bidang keahlian seperti Pengantar Arsitektur,

Gambar Teknik dan Gambar Arsitektur. Tidak semua mahasiswa tingkat pertama menguasai atau memiliki bakat mengenai dasar-dasar menggambar yang cukup kuat, sehingga mata kuliah Gambar Arsitekturpun memerlukan kreativitas para pengajarnya untuk selalu aktif mencari, menerapkan dan mengembangkan metoda dan pendekatan-pendekatan baru yang dapat membuat para mahasiswa untuk lebih termotivasi untuk berlatih menggambar dengan kondisi dan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kehidupan pada abad ke-21 menuntut manusia untuk dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Peningkatan kualitas hidup ini lazimnya adalah selaras dengan peningkatan keterampilan dan sikap yang dibentuk dalam dunia pendidikan. UNESCO mengemukakan bahwa sikap dan keterampilan yang perlu dimiliki pada abad ke-21 sejalan dengan empat pilar kehidupan yaitu (1). *learning to know*, (2). *learning to do*, (3). *learning to be*, dan (4). *learning to live*. Adapun salah satu tujuan utama pendidikan adalah mempersiapkan siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan dengan kemampuan analisis (*analytical*), pemecahan masalah (*problem-solving*), dan berpikir kritis (*critical thinking*) sehingga siswa dapat menyelesaikannya dengan pemikiran tingkat tinggi (Brierton et al., 2016).

Pada proses pembelajaran mata kuliah Gambar Arsitektur di Prodi Arsitektur, FPTK UPI semester 1 2023/2024, 40 % penugasan dilakukan dengan pendekatan sketsa *real drawing* di luar ruangan (*outdoor real drawing*). Sementara sisanya yakni pada awal-awal perkuliahan, mahasiswa masih diberikan tugas-tugas yang lebih mendasar di dalam kelas seperti: menggambar garis, tekstur, latihan rendering dan sebagainya. Pada proses awal-awal perkuliahan dan penugasan tugas-tugas Gambar Arsitektur yang dilakukan di dalam kelas pada awal-awalnya mahasiswa terlihat masih sangat antusias dan penuh keingintahuan untuk mengikuti pembelajaran dan berlatih mengerjakan tugas-tugas mereka. Mahasiswa memiliki beberapa kategori yakni yang belajar dari nol, yang sudah memiliki sedikit dasar-dasar menggambar, dan yang sudah cukup lebih mahir dalam sketsa dan tinggal diarahkan.

Namun pada perkuliahan-perkuliahan berikutnya seperti setelah 1 atau mendekati 2 bulan mahasiswa terlihat mulai banyak yang kurang bersemangat/jenuh, apalagi bagi yang sudah memiliki dasar-dasar kemampuan menggambar yang sudah cukup baik. Sementara pada sisi lain materi dan penugasan yang harus diberikan masih cukup banyak. Pada kondisi ini dipandang perlu untuk tim dosen pengajar untuk senantiasa aktif mencari pendekatan-pendekatan baru yakni memperbanyak *real drawing* di luar kelas (*outdoor real drawing*) secara terjadwal dan terstruktur. Pada sisi lain, hal ini juga diperlukan untuk memberikan gambaran pengenalan untuk para

mahasiswa terhadap pengetahuan Arsitektur Kota, Perencanaan Tapak, dan atau Arsitektur Tradisional dengan melalui pendekatan *real drawing*.

Menggambar secara *real drawing* di atas diberikan terhadap mahasiswa dengan pendampingan para tim pengajar mulai dari yang terdekat yakni di lingkungan kampus UPI, kemudian di sekitar Gedung Sate dan Gasibu, di sekitar Jl Asia Afrika dan Jl Braga dan terakhir UAS dilakukan di Kampung Baduy. Adapun penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan menganalisis proses dan hasil yang terjadi pada pembelajaran Gambar Arsitektur para mahasiswa angkatan 2023 dengan melalui pendekatan *outdoor real drawing* yang diintegrasikan dengan pendekatan menggambar di dalam kelas pada awal perkuliahan mata kuliah ini baik melalui tugas-tugas maupun Ujian Akhir Semester (UAS) mereka.

Tujuan Penelitian :

Dari uraian latar belakang dan permasalahan di atas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memahami permasalahan-permasalahan mahasiswa terkini dalam pengetahuan dan kemampuan mengenai menggambar di dalam ruangan dan luar ruangan (*outdoor real drawing*).
2. Menerapkan prinsip-prinsip pengajaran dan pendampingan yang perlu dilakukan terhadap mahasiswa tingkat dasar untuk meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk kemampuan sketsa di luar ruangan (*outdoor real drawing*).
3. Mengetahui hasil akhir nilai mahasiswa dan juga persepsi mahasiswa mengenai mata kuliah Gambar Arsitektur setelah adanya integrasi antara menggambar di dalam kelas dan di luar kelas.
4. Merumuskan suatu evaluasi refleksi dari perkuliahan Gambar Arsitektur yang dilakukan untuk menjadi bahan masukan (*feedback*) untuk perkuliahan Gambar Arsitektur berikutnya.

Metoda Penelitian

Penelitian ini menggunakan metoda *mix method* yakni kombinasi antara metoda kuantitatif dan kualitatif. Metoda kuantitatif dilakukan dengan melihat nilai hasil belajar dan persepsi peserta didik setelah diterapkan metoda pembelajaran *outdoor learning* pada mata kuliah Gambar Arsitektur Semester Ganjil 2023/2024. Nilai hasil belajar dilihat dengan melalui pretest dan hasil belajar akhir akumulasi 1 semester. Sementara metoda kualitatif digunakan untuk melihat hasil belajar berupa

gambar dan melakukan evaluasi dan refleksi terhadap langkah langkah selanjutnya dalam setiap pertemuan mingguan hingga akhir semester berakhir.

Hasil Penelitian dan Diskusi :

A. Pembelajaran *Outdoor Learning* dan Hubungannya dengan Pembentukan Karakter Peserta Didik di Era Modern

Pembelajaran pada era kontemporer saat ini hendaknya diselenggarakan secara lebih kreatif dan inovatif menciptakan suasana belajar yang efektif namun menyenangkan. Pembelajaran yang baik diharapkan dilaksanakan secara lebih interaktif, berbasis masalah, menyenangkan, menantang (Margunayasa, 2017) dan memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya (Safrida et al., 2017). Selain itu, membantu dalam penanaman serta pemantapan nilai-nilai karakter yang dibangun melalui aktivitas belajar. (Fatturahman, 2013).

Dilihat dari maknanya pendidikan karakter merupakan suatu usaha sadar untuk menanamkan dan mengembangkan nilai nilai kebaikan dalam rangka memanusiakan manusia, untuk memperbaiki karakter dan melatih intelektual peserta didik agar tercipta generasi berilmu dan berkarakter yang dapat memberikan kebermanfaatan bagi lingkungan sekitar. Hal tersebut, sejalan dengan Zubaedi (2015) bahwa *Character education is the deliberate effort to cultivate virtue that is objective good human quality that are good for the individual person and good for the whole society*. Pendapat di atas diperkuat juga oleh pernyataan Lickone dalam Easterbrooks & Sheets bahwa, "*character education is the deliberate effort to develop virtues that are good for individual and good for society* (2014). Atau dapat diartikan pendidikan karakter berfungsi dalam konteks pengembangan, perbaikan dan penyaringan untuk mencetak peserta didik yang mampu mencerminkan karakter bangsa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fatturohman (2013) sebagai berikut :

1. Pengembangan, yaitu mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik, agar dapat berperilaku sesuai dengan karakter bangsa Indonesia.
2. Perbaikan, yaitu memperkuat kiprah pendidikan nasional di Indonesia yang memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik agar lebih bermartabat.
3. Penyaringan, yaitu menyaring pengaruh pengaruh yang kurang baik dan tidak sesuai dengan nilai nilai karakter dan karakter bangsa.

Dari paparan di atas, didapatkan 2 kata kunci yakni pendidikan karakter berhubungan dengan respon peserta didik dengan lingkungan (*environment*) dan

aspek manusia (*society*). Dengan demikian pendidikan salah satu strategi penting untuk mencapai hal ini adalah dengan mendekati peserta didik dengan 2 aspek tersebut, salah satunya dengan cara memperbanyak metoda belajar di luar kelas (*outdoor learning*). Beberapa negara maju dalam bidang pendidikan seperti Finlandia telah menerapkan sistem pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada kelas, melainkan pada lingkungan sekitar bahkan terjun langsung ke lapangan (Daud, 2020). Sistem pembelajaran tidak hanya menuntut kontekstual saja namun lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan juga dibutuhkan.

Outdoor learning didesain agar pembelajar dapat mempelajari langsung materi yang dipelajarinya pada objek yang sebenarnya, sehingga lebih terasa bahwa apa yang dipelajarinya ternyata dekat dengan kehidupan sehari-hari (Jucker & Au, 2022). Pembelajaran ini juga dapat menambah rasa senang, gembira layaknya sedang belajar sambil bermain serta menumbuhkan rasa cinta lingkungan. *Outdoor learning* didesain agar pembelajar dapat mempelajari langsung materi yang dipelajarinya pada objek yang sebenarnya, sehingga lebih terasa bahwa apa yang dipelajarinya ternyata dekat dengan kehidupan sehari-hari (Jucker & Au, 2022). Pembelajaran ini juga dapat menambah rasa senang, gembira layaknya sedang belajar sambil bermain serta menumbuhkan rasa cinta lingkungan. Implementasi dalam *outdoor learning* terdiri dari 3 (tiga) hal, yaitu (1). Perencanaan, (2). Pelaksanaan, dan (3). Faktor pendukung dan penghambat kegiatan tersebut (Zelayanti et al., 2022).

B. Pembelajaran Studio di luar kelas (Studio Alternately) sebagai Salah Satu Solusi untuk Perubahan Fisik dan Sosial di Era Kontemporer

Menurut beberapa penelitian terdapat beberapa hal yang dapat dicapai melalui *outdoor learning*, yaitu: 1). Meningkatkan motivasi belajar, lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Ariesandy, 2021; Nurhartina et al., 2021), 3). Daya pikir pembelajaran menginspirasi, menyenangkan lebih berkembang (Sukmaliah et al., 2018), 4). Pembelajaran menginspirasi dan menyenangkan (Wilhelmsson, 2012), 5). Mengembangkan kreativitas pendidik dan pembelajar (Fachrurrazi & Kurniasari, 2017), 6). Melatih bersosialisasi langsung dengan masyarakat sekitar, 7) Lebih kemampuan komunikasi, dan 8). Menyeimbangkan antara pengetahuan, sikap atau karakter, dan keterampilan (Antari et al., 2021).

Dari di atas dapat disimpulkan bahwa *outdoor learning* termasuk di dalamnya aktivitas belajar studio di luar kelas (*studio alternately*) bukanlah aktivitas fisik saja maupun kegiatan bersenang-senang, namun, pengembangan kompetensi seseorang dapat lebih ditingkatkan baik pengetahuan, *skill*, dan *karakter*. Melalui model tersebut,

diharapkan mampu membuat mahasiswa keluar dari zona nyamannya dalam belajar dan bermain dengan aneka tantangan. Sebagaimana kita ketahui, ilmu pedagogi mengenai desain arsitektur, juga memberikan keuntungan untuk melihat sisi luar dari ruang kelas sebagai kenyataan di dunia nyata dan jenis jenis solusi yang dapat diusulkan. Pembelajaran berdasarkan studio di luar kelas (*studio alternately*) memiliki alternatif di lingkungan dalam ruangan dan luar ruangan seperti lingkungan binaan maupun lingkungan natural. Terutama dalam penggunaan ruang kegiatan di luar ruangan dimana para peserta didik dapat mengembangkan dan mencoba ide ide dan kreativitas mereka untuk memperkuat pemahaman yang mengenai kondisi maupun perubahan kehidupan masyarakat dan strategi keberlanjutan lingkungan dan komunitas di dalamnya.

Aktivitas pembelajaran *outdoor* secara tradisional terbatas pada pengumpulan informasi di lapangan dimana desain dan evaluasi yang diproses untuk mengatasi kejenuhan berada di dalam ruangan/kelas terbatas pada kegiatan belajar di atas meja. Dalam kasus ini, seringkali mengatasi permasalahan pembentukan dan perencanaan keputusan desain yang dibuat di kelas studio menjadi hilang. Dalam arus pendidikan arsitektur, pengalaman aktivitas belajar di dalam dan di luar secara prakteknya seringkali dipisahkan. Maksud untuk menciptakan kegiatan nyata studio di luar ruangan (*outdoor*) tidak hanya membuka kemungkinan riset lapangan untuk mengkaji desain ruang, tetapi juga pengalaman pengalaman mengenai studio dengan berdasarkan pembelajaran budaya masyarakat di dalamnya. Sebuah contoh misalnya yang pernah dilakukan pada tahun 1999 di Department of Architecture at the Universidad Técnica Federico Santa María untuk menghasilkan suatu integrasi efektif antara pembelajaran di lingkungan luar kelas dengan kegiatan studio berdasarkan pembelajaran budaya masyarakat untuk memahami, menganalisis dan memberikan solusi solusi inovatif terhadap permasalahan permasalahan baru yang ada.

C. Proses Belajar dan Perkembangan Motivasi Peserta Didik

Proses belajar pada hakekatnya adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan maupun dalam bentuk sikap. Dalam proses belajar, motivasi merupakan salah satu determinan penting, (Yamin, 2008), dimana motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi, (Uno, 2009). Motivasi sebagai dorongan (Djamarah, 2008) yang berperan penting dalam proses belajar siswa, (Mulyasa, 2012) untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, (Sardiman, 2008).

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berhubungan (Hamzah, 2009), oleh karena itu dalam proses belajar diperlukan adanya motivasi (Sardiman, 2007), karena motivasi adalah daya penggerak (Dalyono, 2007). Motivasi memiliki beberapa penting dalam belajar yaitu: (1) Sebagai penggerak yang melepas energi yang berguna untuk mendorong siswa untuk berbuat, (2) Menentukan arah perbuatan/tujuan yang hendak dicapai dalam proses belajar, (3). Menyeleksi perbuatan, apa saja yang harus dikerjakan dan yang tidak perlu dikerjakan guna mencapai tujuan (Sardiman, 2007), (Hamzah, 2007), (Djamarah, 2011), dan sebagai alat untuk membangun sistem pembelajaran yang lebih bermakna (Hanafiah dan Suhana, 2009).

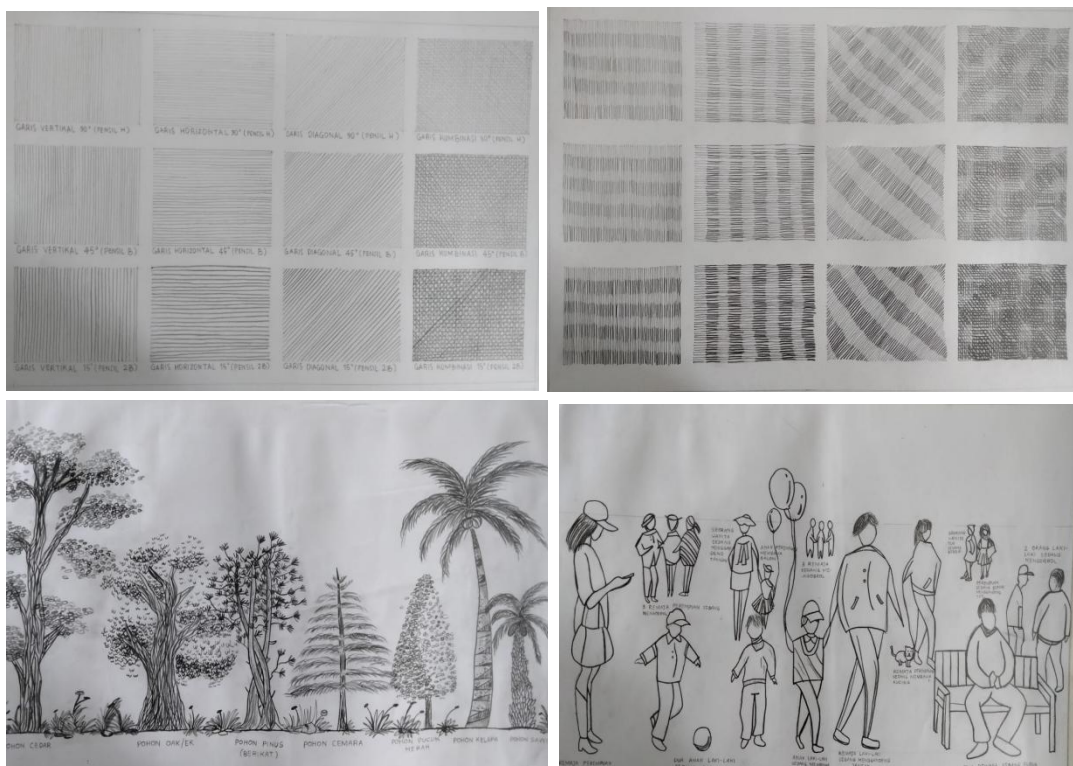
Dari di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar tidak hanya penting dan bermanfaat untuk proses pembelajaran pada saat ini (*present time*), tetapi penting untuk membuka wawasan dan wacana selektif terhadap langkah langkah pembelajaran selanjutnya baik secara formal maupun mandiri. Dengan terbukanya kesempatan bagi peserta didik untuk memiliki minat pembelajaran mandiri maka akan tercipta kemungkinan untuk peningkatan pengetahuan yang signifikan bagi peserta didik. Dalam hal ini melalui pembelajaran *outdoor learning* melalui proses *real drawing* mahasiswa dapat belajar lebih banyak hal selain teknik menggambar, misalnya: pengetahuan dasar mengenai arsitektur kota, sejarah arsitektur, perencanaan tapak atau pengenai perilaku manusia dalam penggunaan bangunan dan tapak arsitektural, dan juga berbagai fenomena sosial yang ada di bangunan serta lingkungan. Mengajak mahasiswa untuk melakukan *real drawing* terhadap obyek obyek bangunan bersejarah, suasana kegiatan manusia di dalamnya dan juga lingkungan tapak yang ada dapat meningkatkan perbendaharaan pengetahuan dari mahasiswa, sehingga di tingkat tingkat selanjutnya mereka memiliki pengetahuan dasar yang lebih baik.

D. Penerapan *Outdoor Learning* dalam Mata Kuliah Gambar Arsitektur di Prodi Arsitektur, FPTK, Universitas Pendidikan Indonesia

Pada proses awal mata kuliah Gambar Arsitektur, tugas tugas dasar terhadap para mahasiswa berupa pengenalan dan latihan menggambar garis, rendering, menggambar jenis jenis pohon, kendaraan dan manusia. Kemudian lalu pada tahap selanjutnya, setelah mereka memiliki dasar dasar yang cukup baru diberikan tugas-tugas menggambar di luar kelas (*outdoor real draw drawing*). Tugas tugas *outdoor real draw* Gambar Arsitektur yang dimaksud diberikan pada mahasiswa Prodi Arsitektur UPI. Tugas tugas tersebut yakni : (1). Menggambar *real drawing* susunan massa bentuk kotak, bola dan rangka di *outdoor*, (2). Menggambar *real drawing* di

koridor Gedung Perkuliahan bangunan A FPTK UPI, (3). Menggambar *real drawing* eksterior kampus UPI, (4). Menggambar *real drawing* di Gasibu, (5). Menggambar *real drawing* di Jl Asia Afrika, (6). Menggambar *real drawing* di Jl Braga, dan (7). Menggambar *real draw* di Monumen Perjuangan Jawa Barat. Sementara Ujian Akhir Semester (UAS) Gambar Arsitektur juga dilakukan secara *outdoor* yakni menggambar *real drawing* di di Kampung Baduy, Tangerang, Banten.

Melalui pengamatan terhadap proses pengarahannya dan pembimbingan awal serta dari hasil *pretest* mata kuliah Gambar Arsitektur memperlihatkan bahwa di atas 80% mahasiswa Arsitektur tingkat pertama memiliki kemampuan dasar yang masih minim dan memerlukan pembimbingan dan pendampingan yang intensif. Mayoritas mahasiswa memerlukan banyak latihan untuk pemahaman : (1). Teknik teknik dasar menarik garis, (2). Pembiasaan untuk budaya menggambar (*drawing*) dalam waktu yang panjang. (3). Menciptakan suasana dan minat (*mood*) yang baik untuk menggambar sebagai kegiatan harian dari mahasiswa arsitektur. (4). Peningkatan akses dan penguasaan terhadap kuantitas dan variasi referensi untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam penyelesaian tugas tugas, dan (5). Pengenalan dan pemahaman mengenai standar penilaian gambar yakni kebenaran, kelengkapan dan kerapihan.



Gambar 1 Beberapa contoh proses dan perkembangan hasil tugas tugas gambar dasar mata kuliah Gambar Arsitektur. Dalam proses ini mahasiswa harus banyak diberikan contoh contoh, dan juga pendampingan proses asistensi yang intensif dalam prosesnya.

Dari deskripsi gambaran kondisi di atas dapat diambil langkah strategi pengarahan dan pembimbingan dalam penyelesaian tugas tugas mahasiswa peserta mata kuliah Gambar Arsitektur dapat dilakukan dengan strategi strategi berikut : (1). Memperbanyak memberikan contoh cara teknik menarik garis yang baik dan lepas (tidak takut) (2). Memberikan cerita (narasi) mengenai pengalaman dan strategi menciptakan suasana yang menyenangkan dalam menggambar yakni mengenai ruang yang kondusif, mood yang senantiasa diupayakan stabil dan baik, (3). Memberikan contoh contoh referensi baik dari buku, video tutorial maupun referensi online yang memperjelas mengenai target standar tugas terutama untuk gambar gambar yang mulai sulit seperti misalnya sketsa sketsa benda maupun ruang, (4). Mendampingi proses di kelas maupun di lapangan secara intensif supaya mahasiswa dapat bertanya mengenai hal hal yang kurang difahami. (5). Memberikan keterbukaan sistem penilaian sehingga mahasiswa dapat lebih termotivasi untuk mencapai target penilaian yang optimal.

Cara cara di atas cukup efektif untuk membuat mahasiswa dapat mengelola waktu dan target tugas tugas yang harus dikerjakan berikutnya. Dengan demikian efektivitas dan efisiensi pengerjaan tugas juga dapat lebih mudah dan lancar untuk dicapai oleh peserta didik. Hal ini supaya teknik dan strategi dalam menggambar dapat diterapkan dengan efektif, berorientasi target, dan juga lebih memiliki makna yang lebih mendalam untuk proses pembelajaran selanjutnya. Selanjutnya, proses pembimbingan asistensi memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar (Aldila (2021)). Kemudian menurut Hervindo (2021), media audio visual adalah media yang sangat penting dalam pembelajaran Dasar Dasar Menggambar Teknik Arsitektur. Motivasi belajar dalam implementasi di luar kelas dengan *strategi actionbound* dapat membuat peserta didik lebih memiliki nilai pembelajaran (*learning value*), target dan tujuan pembelajaran (*achievement goals*), tujuan hasil kerja (*performance goals*) dan simulasi langsung terhadap lingkungan (*environmental goals*). Rosdiana (2020)

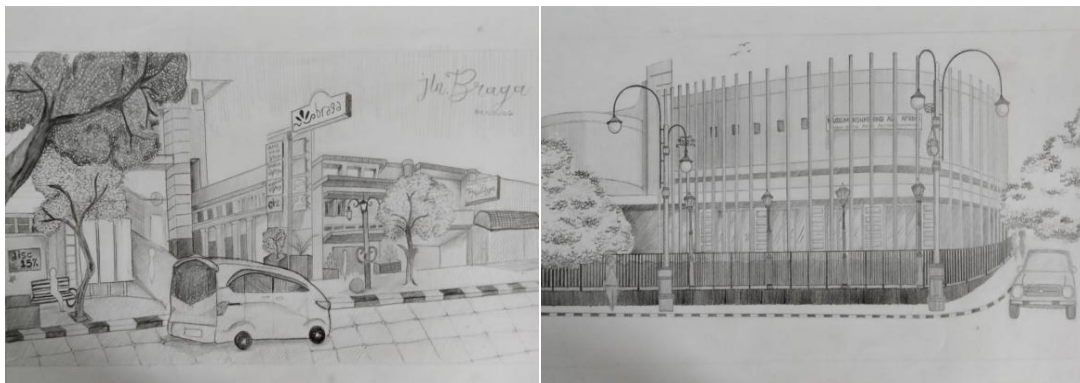




Gambar 2. Proses proses awal kegiatan belajar mengajar mata kuliah gambar arsitektur yang berupa *Pre-Test*, dan proses proses pembelajaran dasar dasar Gambar Arsitektur di dalam kelas mulai dari Menggambar Garis, Tekstur, Rendering dan Dasar Dasar Menggambar 3 Dimensi



Gambar 3. Proses dan hasil *Real Draw* di luar ruangan (*outdoor*) yang pertama yakni menggambar bentuk-bentuk dasar yang disusun yakni, bentuk kotak, lingkaran, tabung (aqua) dan rangka-rangka/*styrofoam*.



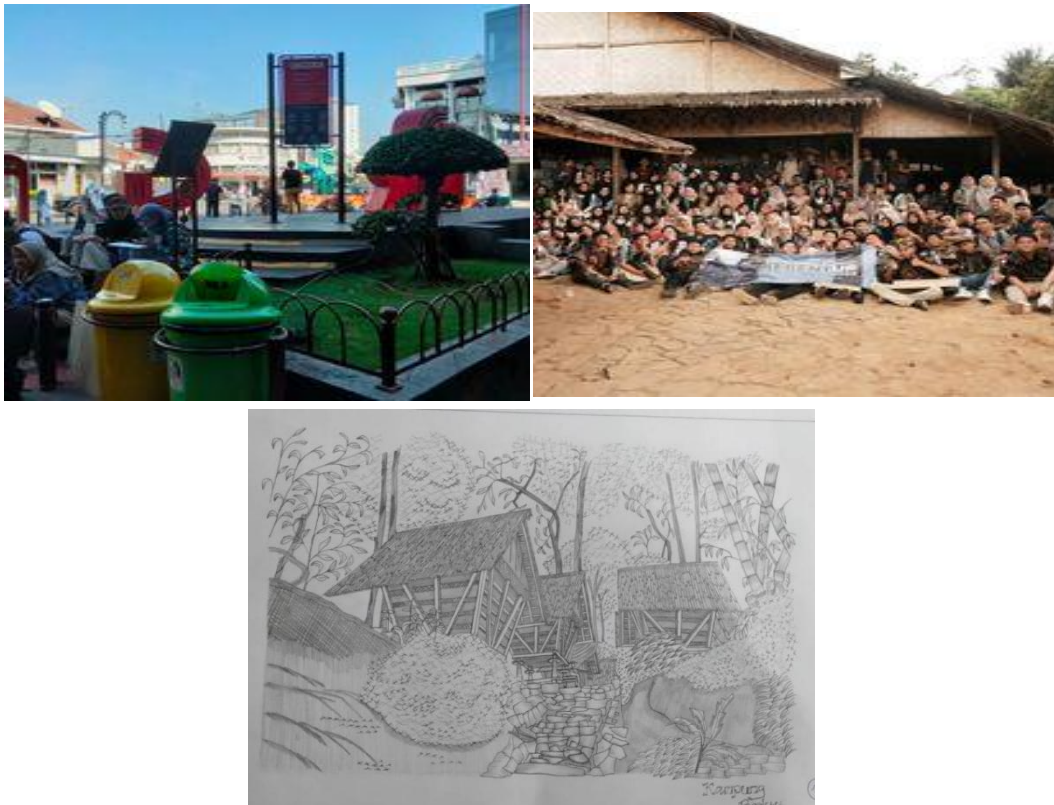


Gambar 4. Beberapa contoh gambar gambar sketsa di luar ruangan (*outdoor real drawing*) dalam tugas Gambar Arsitektur yang telah dikerjakan para mahasiswa tingkat pertama di Prodi Arsitektur UPI. Kemampuan (*skill*) dan *feeling* dalam sketsa berkembang lebih cepat, tepat dan kreatif. Pada proses ini diperlukan sistem *reward and punishment* terhadap hasil proses dan juga pendampingan yang terus menerus dan efektif dalam proses pengerjaan gambar mereka.

Kegiatan sketsa di luar kelas (*real draw*) mulai dilakukan di penugasan ke-5 yakni menggambar susunan bentuk di plaza FPTK setelah dasar dasarnya sudah diberikan di dalam kelas. Kegiatan baru ini menciptakan suasana baru bagi mahasiswa, mahasiswa dapat menggambar di luar ruangan menikmati udara segar dan suasananyapun lebih bebas. Bahkan untuk mahasiswa yang sudah memiliki dasar dasar kemampuan menggambarpun hal ini bisa menjadi pengalaman baru untuk menggambar di luar ruangan secara langsung. Pertama-tama mahasiswa agak banyak yang kebingungan untuk mencari sudut pandang terhadap susunan benda yang disketsa mengenai proporsi gambar terhadap bidang kertas, atau mengenai teknik menggambar benda yang tersusun dan bayangan yang terjadi. Pada proses sketsa *real draw* pertama ini mahasiswa diberikan 2 kali proses asistensi seperti biasa, yang pertama pada sore hari setelah sketsa baru dilakukan, dan asistensi ke-2 pada saat setelah gambar dirapikan dan kemudian sehingga dapat siap difinishing. Demikian pula pada proses sketsa di luar ruangan yang ke-6 dan ke-7 dimana merupakan pengalaman pertama mahasiswa untuk mensketsa bangunan secara langsung dalam suasana yang lebih bebas dan nyaman namun ada tantangan yang baru misalnya adanya panas matahari atau kebisingan. Mahasiswa juga terlihat menikmati suasana yang baru namun memerlukan pengarahan dan pendampingan yang intensif sehingga dapat menggambar dalam waktu yang singkat, sehingga teknik dan juga kemampuan konsentrasi dituntut untuk menjadi lebih mahir.

Hal-hal menarik ditemukan pada proses menggambar di luar ruangan (*outdoor real drawing*), justru ditemukan mahasiswa yang mengalami peningkatan motivasi dan juga perkembangan kepribadian yang lebih baik karena suasana pembelajaran yang baru membuat mahasiswa dapat mengerjakan tugas tugasnya

dengan lebih bersemangat karena suasana yang menyenangkan yakni bisa merasakan udara, menikmati teduhnya pepohonan dan suasana kehidupan masyarakat keseharian. Pada proses menggambar di luar ruangan menjelang akhir semester yakni: *real draw* suasana di Jl Braga dan *real draw* di sekitar Monumen Perjuangan Jawa Barat, terlihat mayoritas mahasiswa sudah menguasai teknik dan mulai terbiasa menggambar sketsa di luar ruangan secara lebih taktis dan juga lebih cepat serta efektif.



Gambar 5 Proses dan hasil menggambar dari kegiatan perkuliahan dan penugasan *real drawing in outdoor* tahap akhir yakni sketsa suasana di Jl Braga dan UAS real draw suasana di Kampung Baduy.

Pelaksanaan Ujian Akhir Semester (UAS) Gambar Arsitektur dilakukan di Kampung Baduy dengan didampingi oleh 6 dosen dan asisten pembimbing. Di lokasi mahasiswa diminta untuk mensketsa suasana di Kampung Baduy, sehubungan dengan proses ini adalah ujian, maka pengarahan dan pembimbingan dilakukan tidak sedetail proses proses tugas, para pembimbing hanya mengarahkan prinsip prinsipnya saja dan menjaga serta mendampingi keseluruhan proses supaya dapat berjalan dengan baik, lancar dan kondusif. Terlihat para mahasiswa sangat senang dengan rangkaian kegiatan UAS, mulai dari perjalanan, proses di lapangan hingga pengumpulan final UAS. Dengan UAS yang dilakukan di lapangan dengan tematik yang menarik dan juga melalui serangkaian perjalanan, dapat membentuk sikap sikap: (1). Kepemimpinan, (2). Kekompakan, (3). Kemampuan koordinasi dan (4). Kepedulian mengenai lingkungan

kelompok, sosial dan lingkungan alam. (5). Pemahaman mengenai pengalaman baru yakni arsitektur tradisional dan budaya masyarakatnya juga arsitektur kota karena perjalanan ke lokasi melalui ibu kota Jakarta dengan gedung gedung tingginya. Mengenai respon dari mahasiswa pun terlihat baik seperti dapat dilihat di tabel persepsi mahasiswa mengenai proses pembelajaran Gambar Arsitektur pada paparan di bagian berikutnya.

E. Persepsi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Gambar Arsitektur dengan melalui Penerapan *Outdoor Learning* di Prodi Arsitektur Universitas Pendidikan Indonesia

Lingkungan merupakan salah satu faktor penunjang. Tempat dan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif memudahkan siswa untuk berkonsentrasi. Dengan mempersiapkan lingkungan yang tepat siswa akan dapat menghasilkan hasil yang lebih baik dalam proses pembelajarannya. Sementara, menurut Hamalik (2001:195) lingkungan belajar adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna dan pengaruh tertentu kepada individu. Kondisi lingkungan belajar yang kondusif baik lingkungan belajar, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat akan menciptakan ketenangan dan kenyamanan siswa dalam belajar sehingga siswa akan lebih mudah untuk menguasai materi secara maksimal.

Mariyana (2009:17) menyatakan bahwa lingkungan belajar merupakan sarana bagi siswa dapat mencurahkan dirinya untuk beraktivitas belajar, berkreasi hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru baru dari kegiatannya itu. Dengan kata lain, lingkungan belajar dapat dikatakan sebagai "laboratorium" atau tempat bagi siswa untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar. Faktor penentu tercapainya tujuan proses belajar mengajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru, kurikulum, penggunaan metode pembelajaran, fasilitas prasarana, serta lingkungan pembelajaran baik lingkungan alam, psiko-sosial dan budaya (Depdikbud, 1994). Dengan kata lain lingkungan pembelajaran di sekolah mempunyai pengaruh terhadap tumbuh berkembangannya peserta didik. Melalui penerapan integrasi metoda belajar di dalam kelas dan di luar kelas (*outdoor learning*), berikut di bawah ini adalah persepsi mahasiswa terhadap proses belajar selama semester 1/Ganjil 2023/2024:

Tabel 1
 Hasil Evaluasi Mahasiswa terhadap Pengajaran Dosen
 Mata Kuliah Gambar Arsitektur Prodi Arsitektur-FPTK UPI

No	Variabel Persepsi Mahasiswa terhadap Pengajaran Dosen	Nilai
1.	Persiapan mengajar (menyampaikan Silabus dan Rencana Perkuliahan di awal perkuliahan)	8,46
2.	Penguasaan materi perkuliahan	8,54
3.	Relevansi materi dan tujuan perkuliahan	8,54
4.	Pendekatan dan metode pembelajaran	8,43
5.	Media dan alat pembelajaran	8,32
6.	Sumber belajar (buku teks, referensi, lingkungan masyarakat, media massa, dll)	8,29
7.	Penilaian hasil belajar (UTS dan UAS)	8,32
8.	Penilaian proses belajar (diskusi, observasi, praktikum)	8,46
9.	Pemberian tugas perkuliahan	8,46
10.	Manajemen pengelolaan kelas	8,39
11.	Antusiasme dan motivasi mengajar	8,43
12.	Penciptaan iklim mengajar	8,39
13.	Kedisiplinan (kehadiran dan ketepatan waktu perkuliahan)	8,39
14.	Penegakan aturan perkuliahan	8,43
15.	Pengembangan karakter mahasiswa (sikap dan perilaku mahasiswa)	8,36
16.	Keteladanan dan bersikap dan bertindak	8,39
17.	Kematangan emosional dalam bersikap dan bertindak	8,39
18.	Kemampuan berkomunikasi	8,43
19.	Penggunaan bahasa tulis dan lisan dalam pembelajaran	8,50
20.	Kemampuan berinteraksi sosial dengan mahasiswa	8,57
	Rata rata total	8,43

Sumber : Data Peneliti (2023-2024)

Sementara itu hasil belajar dari mahasiswa selama 1 semester dapat dilihat pada rekapitulasi penilaian akhir sebagai berikut :

Tabel 2
 Rekapitulasi Nilai Gambar Arsitektur Semester 1 2023/2024

Range	Nilai	Jumlah
1	A	16 orang
2	A-	14 orang
3	B+	9 orang
4	B	9 orang
5	B-	1 orang
6	C+	1 orang
7	C	6 orang
8	D	1 orang
9	E	3 orang
	Jumlah	60 orang

Sumber : Data Peneliti (2023-2024)

Kesimpulan

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa dari proses selama 1 semester didapatkan peningkatan hasil belajar dan persepsi peserta didik terhadap proses belajar. Mahasiswa terlihat meningkat motivasinya setelah lebih diperbanyak melakukan sketsa *real drawing* di luar ruangan, baik dengan tema menggambar ruang

maupun suasana. Dengan menggambar di luar ruangan pengalaman yang didapatkan menjadi lebih banyak baik mengenai situasi lingkungan, perilaku manusia, dan kondisi ruang bangunan dan juga kota. Hal hal ini diharapkan akan menjadi bekal juga bagi mereka untuk pembelajaran di mata kuliah selanjutnya di tingkat berikutnya.

Dari hasil penerapan penggabungan *outdoor learning* dalam kegiatan Studio Gambar Arsitektur diperoleh hasil di atas yakni peningkatan hasil belajar sebanyak 65% dari 15% menjadi 80% mahasiswa dalam kondisi baik (mulai nilai B hingga A). Dan persepsi mahasiswa pun berada pada angka cukup tinggi yakni pada nilai persepsi 8,43 pada skala penilaian 9. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran secara *outdoor learning* perlu diperbanyak di mata kuliah mata kuliah lain untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dan juga untuk lebih memberikan nilai (*value*) dari konten pembelajaran yang dilakukan.

Daftar Pustaka

- Adila M et all (2021) ,The Contribution of Online Assistance for Student Learning Outcome During Distance Learning to The Technical Drawing Subject at Public Vocational High School 6 (PVHS 6) in Bandung, Journal of Architectural Research and Education, Vol 3 No 2 UPI.
- Antari, C. J., Triyogo, A., & Egok, A. S. (2021). Penerapan Model Outdoor Learning pada Pembelajaran Tematik Siswa di Sekolah Dasar. JURNAL BASICEDU, 5(4), 2209–2219.
- Ariesandy, K. Trisnadewi. 2021. "Pengaruh Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning) Berbentuk Jelajah Lingkungan Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa." Wahana Matematika dan Sains 15(1): 1858–0629. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/31695>. Bengkulu. *Jurnal Pustaka Indonesia (JPI)*, 2(2), 1–9.
- Brierton S., Wilson E., Kistler M., Flowers J., Jones D. (2016). A comparison of higher order thinking skills demonstrated in synchronous and asynchronous online college discussion posts. *Nacta Journal*, 60(1), 14–21.
- Dalyono, M. (2007). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Daud, R. M. (2020). SISTEM PENDIDIKAN FINLANDIA SUATU ALTERNATIF SISTEM PENDIDIKAN ACEH. In PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN (Vol. 8).
- DI SEKOLAH DASAR KABUPATEN KULON PROG, Jurnal Primaedukasia, UNY
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Easterbrooks, S. R. & Scheets, N. A. (2004). Applying critical thinking skill to character education and values clarification with student who are deaf or hard hearing [Versi elektronik]. *American Annals of the Deaf*, Vol 149, No. 3, pp.255-263.

- Fachrurrazi, A., & Kurniasari, C. (2017). The Influence of Outdoor Learning to Improve Children's Creativity. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), 3rd International Conference on Early Childhood Education (ICECE-16)*, 58, 20–26.
- Fatturahman Pupuh, dkk, *Pengembangan Pendidikan Karakter*, Bandung, Refika Aditama, 2013
- Hamalik (2015), *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta
- Hanafiah, dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika aditama
- Hervindo AD, et all (2021) *Development of Audio Visual Based Learning Media on Technical Drawing Subjects*, 6th UPI International Conference on TVET 2020 (TVET 2020, Atlantis Press, Page 134-138.
- Jucker et all (2022), *High-Quality Outdoor Learning : Evidence-based Education Outside the Classroom for Children, Teachers and Society*, Springer Link Publishing
- Lickona, T. (2001). What is good character? [Versi Elektronik]. *Reclaiming Children and Youth*, 239-251. Lickona, T. (2004). *Character matters: how to help our children develop good judgment, integrity, and other essential virtues*. New York: Touchstone.
- Magunayasa (2017), *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING BERBANTUAN PETA PIKIRAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA Kelas V SD*, *Jurnal Mimbar PGSD UNDIKSHA*, Universitas Pendidikan Ganesha
- Mariyana, R., Nugraha, A., & Rachmawati, Y. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa. (2012). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Prihastari et all (2014), *Mengembangkan Outdoor Learning Dalam Perkuliahan Geometri Dan Pengukuran Bagi Calon Guru SD*, *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023
- Rodríguez, et all (2009), *Exploring Outdoor Education and Research in Architecture*, *Discover Journals, Books & Case Studies*
- Rosdiana AF et all (2020), *Student learning motivation on Actionbound application implementation in construction and building utilities subject*, *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, Vol 830, No 4, IOP Publishing.
- Safrida LN (2017), *Partisipasi Mahasiswa dalam Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Lesson Study*, *Jurnal Edukasi UNEJ*
- Sardiman, A.M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada
- Sitorus, et all (2018), *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Keterampilan Mengajar Guru*, *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN* Vol. 3 No. 2, Juli 2018, Hal. 233-238
- Stovika Eva Darmayant, dkk (2014), *EVALUASI PROGRAM PENDIDIKAN KARAKTER*, *Jurnal Prima Edukasia*, UNY, Yogyakarta

- Sukmaliah, N. E., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2018). METODE OUTDOOR STUDY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR KECERDASAN SOSIAL. *Jurnal ADHUM*, VIII (1), 29– 44
- Uno, Hamzah B. (2007). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif. Bandung: Bumi Aksara
- Wilhelmsson, B. (2012). Teachers ' Intentions for Outdoor Education : Conceptualizing learning in different domains . Departement of Science and Mathematics Education.
- Yamin. (2009). Manajemen Pembelajaran Kelas. Jakarta: GP Press
- Zelayanti, N., Satria, I., & Eliya, I. (2022). Implementasi Metode Outdoor Study Pada Zubaedi. Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2015