



REFLEKSI PEMBELAJARAN  
INOVATIF

P-ISSN. 2654-6086  
E-ISSN. 2656-3991

Direktorat Pengembangan  
Akademik (DPA), Universitas  
Islam Indonesia (UII)

---

Riwayat Artikel:

Dikirim: 19 November 2024  
Direvisi: 17 Desember 2024  
Diterima: 30 Desember 2024

---

Jenis Artikel:  
Penelitian Empiris

**Nensi Golda Yuli**  
Jurusan Arsitektur Fakultas  
Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia  
Jalan Kaliurang Km 14,5  
Yogyakarta, Indonesia

**Corresponding Author:**

Nensi Golda Yuli  
✉ [nensi@uii.ac.id](mailto:nensi@uii.ac.id)



This is an open access under  
CC-BY-SA license

## Signifikansi penerapan metode pembelajaran project-based learning dan roleplay negosiasi arsitek- klien dalam pembelajaran mahasiswa arsitektur

### Abstrak

Pengalaman merancang banyak terkendala dengan kedalaman pengetahuan akan pendekatan membangun dan keterampilan negosiasi terhadap klien. Penelitian ini mengujicobakan keterampilan negosiasi klien dan pemahaman 3 pendekatan membangun yaitu pendekatan tradisional, komersil dan perilaku bagi mahasiswa jurusan Arsitektur pada mata kuliah Budaya Membangun. Mata kuliah ini memiliki potensi besar dikembangkan menggunakan kebaruan metoda dan substansi pembelajaran yang mendekatkan dengan dunia praktek berarsitektur itu sendiri. Tujuannya agar mahasiswa memperoleh kedalaman pemahaman berbasis proyek riil dan keterampilan negosiasi melalui belajar bersama dengan dosen di kampus dan praktisi. Metode yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek dan bermain peran dengan pelibatan arsitek profesional pada 6 dari 14 sesi perkuliahan. Sedang metode pengamatan penelitian dilakukan melalui pengamatan langsung aktivitas belajar mahasiswa dan dosen praktisi pada 14 kali pertemuan di kelas dan menganalisis dokumen refleksi mahasiswa. Temuan penelitian menyebutkan bahwa dua metoda yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dikelas, kepuasan terhadap materi yang dipelajari serta mendapatkan pengalaman langsung belajar bersama praktisi. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal kemampuan menghadirkan praktisi ke dalam kelas. Adapaun saran pengembangannya adalah perlunya memasukkan banyak sesi *softskill* bagi mahasiswa sebagai bekal di dunia kerja.

**Kata kunci:** keterampilan negosiasi klien; mahasiswa Arsitektur; metode pembelajaran berbasis proyek; metode pembelajaran bermain peran

### Abstract

The experience of designing is often hindered by a lack of in-depth knowledge of construction approaches and negotiation skills with clients. This study tested client negotiation skills and understanding of three construction approaches—traditional, commercial, and behavioral—among Architecture students in the Building Culture course. This course has significant potential to be developed using innovative methods and learning content that closely align with the practice of architecture itself. The aim is to provide students with a deeper understanding based on real-world projects and negotiation skills through collaborative learning with lecturers on campus and practitioners. The method employed was project-based learning combined with role-playing, involving professional architects in 6 out of 14 course sessions. The research observation method included direct observation of student and practitioner activities during 14 classroom sessions and analysis of student reflection documents. The findings indicate that the two methods used in the learning process enhanced student engagement in class, satisfaction with the material studied, and direct learning experiences with practitioners. However, the study faced limitations in consistently bringing practitioners into the classroom. As a recommendation for future development, it is suggested to include more sessions focused on soft skills to better prepare students for the professional world.

**Keywords:** client's negotiation skill; architecture students; project based learning method; roleplay method

**Sitasi:** Yuli, N. G. (2024). Signifikansi penerapan metode pembelajaran project-based learning dan roleplay negosiasi arsitek-klien dalam pembelajaran mahasiswa arsitektur. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 4 (2), 535-552  
<https://doi.org/10.20885/rpi.vol4.iss2.art1>

## **Pendahuluan**

Pengalaman merancang pada mahasiswa yang baru lulus banyak terkendala dengan kedalaman pengetahuan dan keterampilan negosiasi klien. Tidak jarang kualitas desain yang dihasilkan sangat bagus, namun gagal dimatangkan dan menjadi proyek rancangan terbangun akibat lemahnya model komunikasi maupun keterampilan bernegosiasi itu sendiri. Penelitian pendahuluan terhadap desain dan karakter klien menunjukkan jika karakter klien mengarahkan pada desain-desain tertentu untuk rumah tinggal yang diimpikan. Pemicu penelitian tindakan kelas ini adalah melalui dua rumusan permasalahan yakni sejauhmana upaya memberikan pengalaman negosiasi klien langsung melalui praktisi bidang arsitektur yang mengajar di kelas pada pendekatan budaya membangun dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa akan materi pembelajaran itu sendiri dan meningkatkan pemenuhan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK)? dan sejauhmana mahasiswa dapat merefleksikan pemahaman materi pembelajaran melalui metoda *Project-based Learning* (PjBL) dan pengalaman bermain peran (*roleplay*) arsitek-klien yang berfokus pada negosiasi proyek berbasis 3 pendekatan budaya membangun?.

Mata Kuliah Budaya Membangun (MKBM) menyajikan konten pembelajaran yang terbagi ke dalam pendekatan dalam membangun serta skala desain arsitektur itu sendiri. Potensi matakuliah ini dapat dikembangkan dengan menambahkan pengetahuan dan keterampilan terkait negosiasi klien yang nantinya akan diberikan jasa layanan desain arsitektur itu sendiri. Karena beda pendekatan membangun termasuk perbedaan skala perencanaan arsitekturnya, menyebabkan berbeda pula karakter klien yang dilayani. Selama ini MKBM baru dikembangkan ke dalam model pembelajaran berbentuk ceramah, diskusi dan tanya jawab. Materi mingguan disajikan dalam bentuk teori kemudian dosen menyajikan contoh-contohnya yang terkadang didapat dari sumber sekunder. Sejauh ini melalui pengalaman mengajar sejak dua tahun terakhir, dosen pengampu perlu mencari cara-cara inovatif membungkus kelas teori dengan kemasan yang menarik. Penayangan contoh melalui media film cukup meningkatkan ketertarikan, namun sifatnya masih satu arah dari dosen. Terdapat potensi pengembangan untuk belajar dua arah termasuk menambahkan komposisi tim pengajar dari praktisi, agar tinjauan materi dalam 14 pertemuan dari sisi akademik maupun praktik dapat disajikan secara komprehensif menggunakan metode pembelajaran *project-based learning* (PjBL) dan *roleplay*.

## **Kajian Literatur**

### **Semesta tinjauan metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning method*–PjBL)**

Saat ini pada realita kompleksitas masyarakat, terdapat tuntutan yang meluas terhadap keterampilan dalam kurikulum keteknikan terutama yang terkait kebijakan, layanan masyarakat dan pembangunan berkelanjutan (McConville et al., 2017). Hal ini memang tidak dapat dipungkiri bahwa dunia akademik tidak bisa melepaskan diri dari dunia praktik yang nantinya menjadi lahan kerja bagi lulusan, sehingga mau tidak mau kurikulum yang dirancang mendekatkan dengan dunia kerja itu sendiri. Metoda yang cukup lama dikembangkan untuk menjembatani hal ini adalah *problem based learning* (PBL) yang mampu memperbaiki keterampilan mahasiswa dan memperkuat pengetahuan mereka baik teori maupun praktik pada ilmu yang dipelajari (Hogue et al., 2011).

Kemudian PBL dikembangkan lagi kedalam *project-based learning* dimana pembelajar merupakan pusat dari proses belajar yang memposisikan diri ke dalam kehidupan nyata saat proses belajar itu sendiri (Tasci, 2015), seperti digarisbawahi Dewey pada tahun 2013 (Dewey, 2013) bahwa terdapat signifikansi menggunakan kehidupan nyata sebagai materi pembelajaran (Williams, 1998). Berbagai studi juga menunjukkan bahwa *achievement* dari peserta kelas yang menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode pembelajaran tradisional (Solomon, 2013) serta meningkatkan level pemahaman dari peserta kelas itu sendiri mencapai 86,6 % lebih tinggi (Balemen & Keskin (2018) dan lebih termotivasi ketika belajar di kelas diajak melihat permasalahan di dunia nyata (Hasni et al., 2016). PjBL mendorong peserta kelas memiliki tanggung jawab yang berbeda dari tim pengajar (dosen) karena ketertarikan peserta kelas dalam berkolaborasi dengan dosen dalam menemukan *problem*, mengeksplorasi, meneliti dan mengkreasikan temuan pembelajaran menjadi hal utama dalam PjBL (Meier & Hendel, 2019).

Beberapa prinsip yang dapat dijadikan acuan prinsip pada metode pembelajaran berbasis proyek tertera pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Komparasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dan Resume Ciri-ciri PjBL

Karakteristik PjBL (Adderley, 1975)	Ciri umum PjBL (Blumenfeld et al., 1991)	3 model yang umum PjBL (Morgan, 1983)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proyek merupakan solusi atas masalah yang dirancang mahasiswa sendiri</li> <li>2. Merupakan inisiatif peserta kelas dan variasi dari aktivitas edukasi</li> <li>3. Produk akhir berupa laporan</li> <li>4. Dilakukan dalam pertimbangan waktu yang panjang</li> <li>5. Staf pengajar terlibat sebagai <i>advisory</i> daripada otoritarian, berperan pada beberapa atau banyak hal: menginisiasi, mengarahkan dan menyimpulkan kegiatan di akhir</li> </ol>	<p>Pertanyaan atau permasalahan yang akan dieksplorasi diatur sedemikian rupa untuk mengarahkan aktivitas pembelajaran yang akan ditemukan di akhir proses pembelajaran</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Project exercise</i>, mahasiswa langsung mengambil pembelajaran akademik dari proyek yang dilalui, merupakan pendekatan paling tradisional pada PBL</li> <li>2. <i>Project component</i>, tujuan dan <i>scope</i> proyek lebih luas, multidisiplin, memantik kemampuan mencari solusi masalah dan bekerja independen</li> <li>3. <i>Project orientation</i>, dilakukan setelah peserta kelas tuntas memahami teori kemudian mempraktekkannya ke dalam proyek</li> </ol>
Ciri-ciri PjBL (Helle et al., 2006)		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berorientasi pada masalah</li> <li>2. Mengkonstruksikan artefak secara konkrit</li> <li>3. Peserta kelas mengontrol proses pembelajaran</li> <li>4. Kontekstualisasi</li> <li>5. Potensial untuk menggunakan dan mengkreasikan berbagai bentuk representasi</li> </ol>		

### **Semesta tinjauan metode bermain peran (*roleplay method*)**

Metode pembelajaran bermain peran dipakai atas pertimbangan tujuan pembelajaran yang mengedepankan pengetahuan, perilaku atau keterampilan (Meier & Hendel, 2019). Metode ini akan sangat berharga dalam memberikan pengalaman atas pemahaman asimilasi informasi peserta kelas dimana mahasiswa akan secara natural melakukan eksperimen emosional saat bermain peran. Metode ini memang digunakan dalam berbagai proses pembelajaran berbagai disiplin ilmu, namun yang menjadi catatan penting dalam menjalankan metode ini adalah tantangan komunikasi para peserta kelas itu sendiri saat metode dijalankan (Nestel & Tierney, 2007). Metode ini telah digunakan dalam banyak proses pembelajaran diantaranya bidang ilmu sosial, pemasaran, manajemen rantai pasok, manajemen sumber daya alam dan akuntansi (Druckman & Ebner, 2007; Krolukowska et al., 2007).

Secara umum metode ini bertujuan untuk memperkuat *learning outcomes* peserta kelas dan memfasilitasi pengembangan penting keterampilan personal dan interpersonal diantaranya keterampilan perilaku, pengambilan keputusan, komunikasi dan kemampuan mengkonsolidasikan berbagai perbedaan dan masalah yang tidak terstruktur (Craig & Amernic, 1994). Perlu dilihat juga tantangan dalam menjalankan metode bermain peran dari sisi peserta kelas maupun staf pengajar. Peserta kelas yang tidak memiliki pengalaman (mahasiswa pada semester awal) akan dapat merasakan kecemasan, situasi yang kurang familiar bahkan cenderung aneh, serta tidak jarang menyebabkan tidak komit atas keikutsertaan di kelas bahkan berujung pada pengunduran diri (menghilang dari kegiatan kelas) (Craig & Amernic, 1994; Loui, 2009; Ments, 1989). Dari sisi staf pengajar akan mendapatkan kesulitan dalam menganalisis *lesson learnt* dari setiap peserta kelas dan memerlukan usaha lebih dalam mengkondisikan lingkungan dan situasi kelas agar dapat kondusif dalam proses bermain peran itu sendiri (Druckman & Ebner, 2008; Ments, 1989).

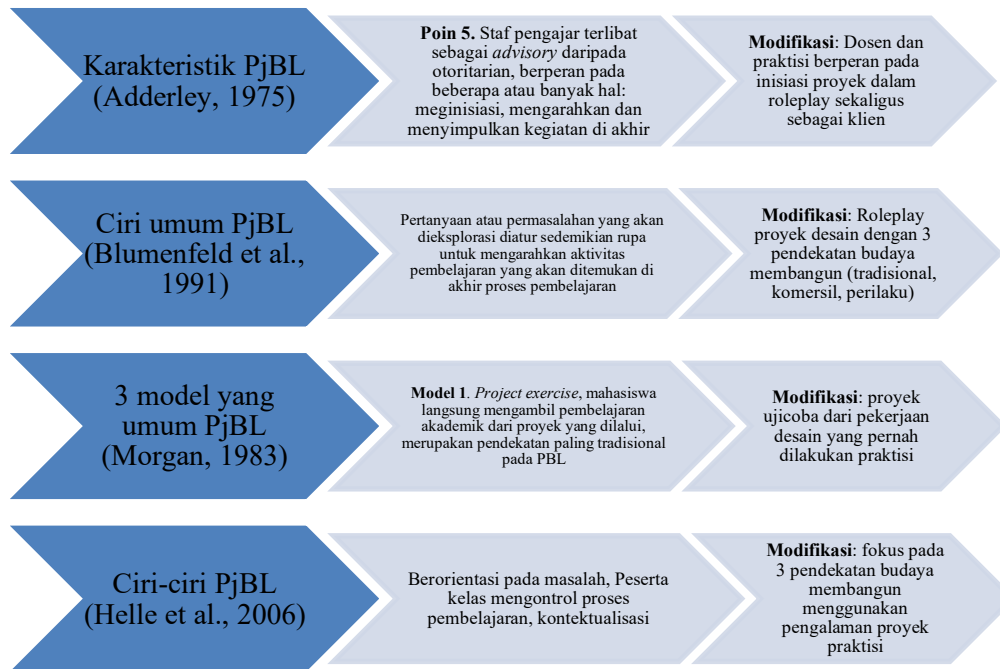
Merujuk preseden penggunaan metode bermain peran di Lund University, berikut strategi desain pembelajaran yang dilakukan:

1. Peserta kelas diundang pada pertemuan bisnis oleh prospektif klien. Yang berperan sebagai klien adalah *professional engineer* dan seseorang yang bekerja di biro konsultan
2. Mahasiswa mengorganisir tim mereka seolah-olah tergabung dalam sebuah biro konsultan dan menamakan biro mereka sesuai pilihan atas dasar kesepakatan termasuk mempersiapkan logo biro konsultan dan rencana bisnis pada pertemuan bisnis pertama ini
3. Pertemuan bisnis dilakukan di salah satu kantor industri yang ditunjuk, mahasiswa diminta membuat rencana pertemuan bisnis termasuk kapan pertemuan bisnis akan dilakukan, dan dimana dilakukan termasuk menyiapkan kegiatan dan membuat notulen pertemuan.
4. Klien menjelaskan kebutuhan proyek, melibatkan mahasiswa dalam diskusi
5. Klien memberikan gambaran langkah-langkah penugasan proyek termasuk *scope* dan prinsip-prinsip substansi proyek

Dari berbagai tinjauan teoritikal dan riset-riset terkait PjBL dan metode bermain peran di atas, dalam pelaksanaan penelitian ini konsep yang akan dipakai dalam pembelajaran Mata Kuliah Budaya Membangun adalah merujuk konsep PjBL dari Haller (Haller et al., 2018), mengambil model 1 PBL Morgan (Morgan, 1983) serta mengadopsi beberapa aspek Adderley et al (Adderley, 1975) dan Blumenfeld et al (Blumenfeld et al., 1991). Aspek PjBL Adderley akan diaplikasikan dalam bentuk staf pengajar (dosen) yang bertindak sebagai *advisory* dalam proses pembelajaran.

Konsep PjBL Blumenfeld akan diaplikasi pada materi pada MKBM khusus pendekatan tradisional, komersial dan perilaku saja dan rujukan dari Morgan yang merupakan pendekatan paling tradisional dari PjBL yaitu *project exercise*, yaitu mahasiswa akan langsung diminta merefleksikan proses negosiasi klien arsitek terhadap 3 pendekatan budaya membangun tradisional, komersil dan perilaku. Konstruksi PjBL Halle mewarnai seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran saat menyampaikan materi dari 3 pendekatan budaya membangun. Metode roleplay dilakukan saat melakukan diskusi dan negosiasi arsitek-klien.

Tentu saja rujukan dan pilihan implementasi metode PjBL dan *roleplay* diatas memerlukan modifikasi dalam pelaksanaan di kelas MKBM. Modifikasi yang akan dilakukan tergambar pada gambar konsep pembelajaran di bawah ini:



**Gambar 1.** Konsep Pembelajaran

## Metode Penelitian

### Metode pelaksanaan penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan pendekatan bermain peran. Pembelajaran melibatkan dosen dan dosen praktisi serta mahasiswa peserta kelas. Strategi yang diterapkan adalah pemberian materi tentang pendekatan desain pada budaya membangun oleh dosen kemudian dilanjutkan penyampaian materi oleh dosen praktisi berbasis pengalaman praktik desain arsitektur yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan praktik bermain peran yang dibimbing langsung oleh dosen dan dosen praktisi. Secara detail pelibatan dosen praktisi dilakukan pada rangkaian kuliah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Materi kuliah dan strategi pelaksanaan

MG ke:	Materi kuliah	Strategi pelaksanaan
1	<i>Course Introduction</i>	<i>Introduction</i> terkait materi yang akan dipelajari disampaikan oleh dosen
2	<i>The Quest of Dwelling</i>	Materi disampaikan oleh dosen
3	<i>Traditional Approaches</i>	Materi disampaikan dosen praktisi dipandu oleh dosen
4	<i>Social Engineering Approaches</i>	Materi disampaikan oleh dosen
5	<i>Commercial Approaches</i>	Materi disampaikan dosen praktisi dipandu oleh dosen
6	<i>Behavioral Approaches</i>	Materi disampaikan dosen praktisi dipandu oleh dosen
7	<i>Conservation Approaches</i>	Materi disampaikan oleh dosen
8	Ujian Tengah Semester	Refleksi ciri-ciri, tujuan dan prinsip pendekatan budaya membangun pada proyek riil arsitek berdasarkan kuliah bersama praktisi arsitek
9	Pengantar pembelajaran bermain peran	<i>Materi Roleplay</i> negosiasi arsitek-klien ala biro konsultan disampaikan dosen dan dosen praktisi
10	<i>Houses</i>	Materi disampaikan oleh dosen
11	<i>Villages and Kampung</i>	Materi disampaikan oleh dosen
12	<i>Public Building</i>	Materi disampaikan oleh dosen
13	<i>Religious Building</i>	Materi disampaikan oleh dosen
14	<i>Praktik negosiasi klien</i>	<i>Roleplay</i> negosiasi arsitek-klien, dipandu dosen praktisi, dosen sebagai observer
15		
16	<i>Ujian Akhir Semester</i>	Refleksi kegiatan <i>roleplay</i> negosiasi arsitek-klien

Strategi pelaksanaan riset dalam pengumpulan data adalah dosen terlibat sekaligus sebagai peneliti yang ikut mengamati aktivitas dan interaksi mahasiswa dengan sesama teman sekelas, dosen praktisi dan dosen pengampu itu sendiri. Dosen dan dosen praktisi menyampaikan materi, memandu perkuliahan dan memberikan penilaian. Sedangkan untuk asisten mata kuliah adalah bertugas melakukan pendokumentasian kegiatan perkuliahan dalam setiap pertemuan dan dokumentasi ini akan menjadi bahan diskusi untuk mengevaluasi kinerja mahasiswa khususnya pada bagian pembelajaran bermain peran. Penilaian progres dan penilaian akhir sepenuhnya dilakukan oleh dosen dan dosen praktisi akan tetapi dosen praktisi memberikan umpan balik saja dari capaian kinerja mahasiswa termasuk pemberian saran secara umum tentang substansi dan metode pembelajaran yang digunakan.

Kuliah Budaya Membangun memiliki bobot 3 sks. Adapun pelaksanaan tiap pertemuan lebih dikedepankan kepada metode diskusi. Dosen dan dosen praktisi menyampaikan materi hanya maksimal di 30 menit pertama, selebihnya dilakukan diskusi atau praktik.

### **Metode pengukuran dan analisis**

Penelitian ini akan mengamati sejauh mana keberhasilan pemahaman mahasiswa akan 3 pendekatan pada budaya membangun melalui pembelajaran berbasis proyek dan penambahan keterampilan negosiasi klien dengan pelibatan dosen praktisi dengan metode pengukuran dan indikator sebagai berikut:

**Tabel 3.** Metode Pengukuran dan Indikator Kinerja Keberhasilan Penerapan Petode pembelajaran

Rumusan Masalah	Metode Pengukuran	Indikator Kinerja
Sejauhmana upaya memberikan pengalaman negosiasi klien langsung melalui praktisi bidang arsitektur yang mengajar di kelas pada pendekatan budaya membangun menggunakan PjBL dan roleplay dapat meningkatkan pemenuhan CPMK?	Menghitung jumlah mahasiswa yang telah memiliki (atau memperlihatkan) kemampuan prosedur negosiasi arsitek-klien dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	70% mahasiswa dapat melakukan prosedur negosiasi arsitek-klien dengan baik dan benar
	Menganalisis dokumen refleksi pembelajaran mahasiswa	70% dokumen refleksi pembelajaran mahasiswa menyatakan adanya kepuasan terhadap proses pembelajaran
Sejauhmana mahasiswa dapat merefleksikan pemahaman materi pembelajaran melalui pengalaman bermain peran arsitek-klien yang berfokus pada negosiasi proyek berbasis 3 pendekatan budaya membangun?	Menghitung jumlah mahasiswa yang telah memiliki (atau memperlihatkan) kemampuan dapat menyebutkan tujuan, prinsip dan ciri-ciri 3 pendekatan budaya membangun dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	70 % mahasiswa memiliki kemampuan menyebutkan tujuan, prinsip dan ciri-ciri 3 pendekatan budaya membangun dengan benar

Penilaian capaian pemahaman mahasiswa akan didasari dari rubrik penilaian mata kuliah berikut:

**Tabel 4. Rubrik Penilaian Mata Kuliah**

CPMK 04. 02 Mampu memahami secara kritis kaitan antara profesi arsitek dan sikap ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa dalam kehidupan sehari-hari dan secara profesional				
<b>Sub CPMK:</b>				
<b>Mahasiswa dapat memiliki pengetahuan terhadap keterampilan negosiasi arsitek-klien dengan benar</b>				
	Kurang	Cukup	Baik	Mengesankan
Keterampilan negosiasi arsitek-klien	Mahasiswa dapat bernegosiasi dengan klien pada proses desain dengan masing-masing 3 pendekatan (tradisional, komersial dan perilaku) dengan menjalankan sebagian kaidah negosiasi dengan benar namun tidak runtut	Mahasiswa dapat bernegosiasi dengan klien pada proses desain dengan masing-masing 3 pendekatan (tradisional, komersial dan perilaku) dengan menjalankan seluruh kaidah negosiasi yang benar namun tidak runtut	Mahasiswa dapat bernegosiasi dengan klien pada proses desain dengan masing-masing 3 pendekatan (tradisional, komersial dan perilaku) dengan menjalankan seluruh kaidah negosiasi yang benar dan runtut	Mahasiswa dapat bernegosiasi dengan klien pada proses desain dengan masing-masing 3 pendekatan (tradisional, komersial dan perilaku) dengan menjalankan seluruh kaidah negosiasi yang benar dan runtut serta dapat sukses melakukan deal proyek desain dalam proses bermain peran yang dilakukan
CPMK 06. 02 Mampu menunjuk tipe-tipe arsitektur sebagai produk budaya membangun yang dapat digunakan sebagai basis dalam merancang				
CPMK 06.01 Mampu mengekspresikan berbagai pendekatan membangun dalam arsitektur yang dapat digunakan sebagai inspirasi dalam merancang				
	Kurang	Cukup	Baik	Mengesankan
Pemahaman pendekatan budaya membangun	Mahasiswa dapat memahami tujuan, prinsip dan ciri-ciri 1 dari 3 pendekatan budaya membangun (tradisional, komersil, perilaku) dengan benar	Mahasiswa dapat memahami tujuan, prinsip dan ciri-ciri minimal 2 dari 3 pendekatan budaya membangun (tradisional, komersil, perilaku) dengan benar	Mahasiswa dapat memahami tujuan, prinsip dan ciri-ciri 3 pendekatan budaya membangun (tradisional, komersil, perilaku) dengan benar	Mahasiswa dapat memahami tujuan, prinsip dan ciri-ciri 3 pendekatan budaya membangun (tradisional, komersil, perilaku) dengan benar serta dapat merefleksikan dan mengkomparasikan ketiga pendekatan tersebut ke dalam proses desain secara umum yang terjadi di masyarakat

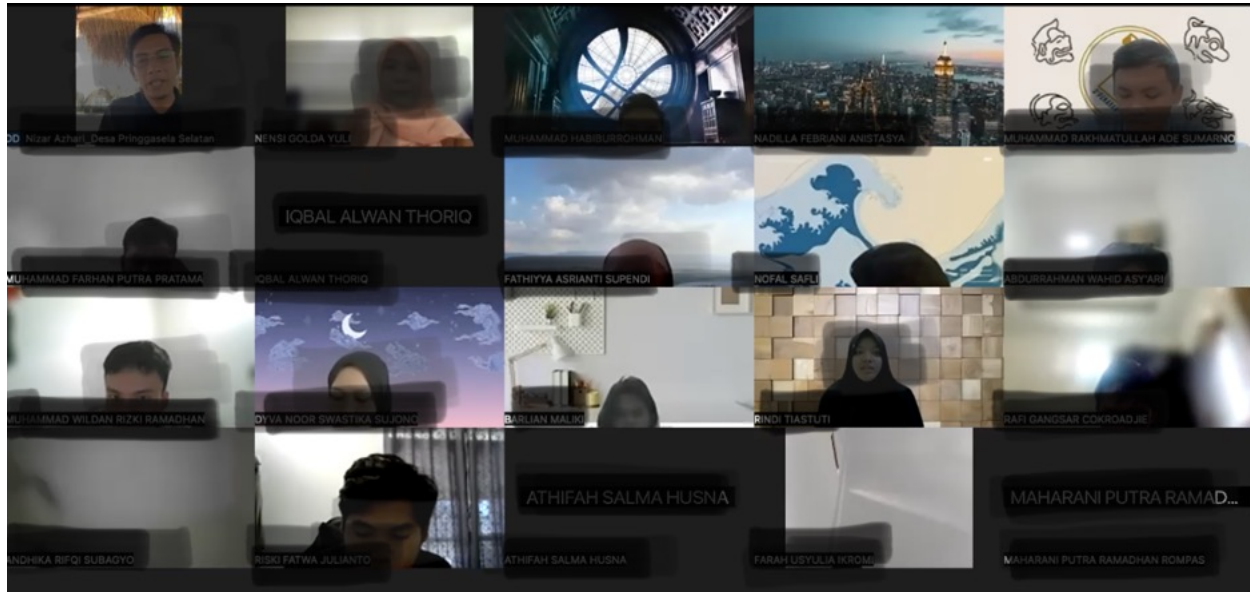
## Hasil Penelitian

### Pembelajaran bersama dosen praktisi berbasis pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning method- PjBL*)

Pengamatan dilakukan sejak pertemuan kesatu hingga keempatbelas termasuk mengevaluasi capaian mahasiswa berupa dokumen refleksi yang dikumpulkan pada ujian tengah semester dan ujian akhir semester. PjBL dilakukan pada pertemuan 3, 5 dan 6. Pelaksanaannya dilakukan melalui kuliah dalam jaringan (*daring- online*) menggunakan *platform zoom meeting* karena posisi dosen praktisi di Jakarta dan Lombok. Materi pertemuan pertama berisi tentang pendekatan tradisional dalam membangun yang disertai contoh bagaimana dosen praktisi dari Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) dan alumni Jurusan Arsitektur yang tinggal di Lombok, bercerita proses desain bangunan Aranka Tempasan yang beliau desain menggunakan parameter desain bangunan tradisional Lombok. Pada pertemuan melalui zoom meeting ini, dosen praktisi langsung *live* dari lokasi proyek yang didesain untuk bisa memberikan gambaran secara utuh kepada



mahasiswa terkait produk rancangan menggunakan pendekatan merancang secara tradisional. Diskusi mulai banyak dilakukan melalui berbagai pertanyaan khususnya dari beberapa peserta kelas yang berasal dari daerah NTB. Di sesi akhir 3 dari peserta kelas mampu menyebutkan poin penting merancang dengan pendekatan tradisional berupa kekuatan material, tipologi bangunan serta pertimbangan terhadap konteks.



**Gambar 2.** Seri 1 Kuliah bersama Dosen praktisi dari Lombok terkait pendekatan tradisional

Pada pembelajaran seri 2 dan 3 bersama dosen praktisi yang berpraktek pada biro konsultan di Jakarta dan Purbalingga sekaligus alumni jurusan arsitektur UII, yang menyampaikan materi terkait pendekatan komersial dan pendekatan perilaku dalam proses desain. Yang menarik pada seri 2 dan 3 ini adalah materi yang disampaikan dosen praktisi berisi tentang rahasia dapur biro konsultan dalam pertimbangan biaya proyek hingga strategi menghadapi perilaku khas klien dalam rangka pengajuan dan finalisasi desain. Mahasiswa menanggapi materi kuliah dengan sangat antusias yang dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan baik di sela penyampaian materi maupun di sesi diskusi. Dari pertemuan dengan dosen praktisi seri 2 dan 3 ini dapat disadari bahwa dalam proses desain ketika menggunakan kedua pendekatan (komersial dan perilaku) proporsi kualitas desain termasuk pertimbangan estetika bukan lagi menempatkan pada prioritas paling unggul. Hal ini direfleksikan mahasiswa sebagai sebuah keoptimisan bahwa menjadi arsitek perlu memahami aspek psikologis klien termasuk pertimbangan ekonomi dalam merancang bangunan.

Signifikansi penerapan metode pembelajaran project-based learning dan roleplay negosiasi arsitek-klien dalam pembelajaran mahasiswa arsitektur

**Market A** Atas  
**Market B** Menengah  
**Market C** Bawah

masing2 memiliki spesifikasi material, bahan finishing dan pelaksana tersendiri

model/style, dimensi ruang & "menu" perlengkapan

contoh menu perlengkapan dapur:  
alat deteksi gas, cooker hood, exhaust, air purifier, water filter, water heater

**Persentase Alokasi Biaya Pelaksanaan, rata-rata**

Kategori	Persentase
1. Material	40%
2. Tenaga	35%
3. Manajemen	15%
4. Profit	10%

**Persentase Biaya PROYEK rata-rata**

Kategori	Persentase
1. Struktur	40%
2. Arsitektur	45%
3. Mekanikal	10%
4. Elektrikal	10%
5. Plumbing	10%
6. Landscape	5%

**Apa inti dari pendekatan komersil**

persentase biaya proyek  
memahami kebutuhan klien  
efisiensi material  
memahami anggaran proyek  
wadah fungsi komersial  
mengerti kebutuhan klien  
bagaimana memahami klien  
sesuai klasifikasi market  
sensasi kebutuhan  
kita sbg aspek desain  
pendekatan yg menjadikan  
aktivitas penekanan ke  
efisiensi  
biaya ekonomis  
aspek efisiensi  
architect relationship  
untuk dijual  
biaya  
diproduksi untuk  
penekanan biaya  
bangunan untuk gain profit  
membaca kebutuhan pasar

**IDENTIFIKASI CALON KLIEN**

**Individual** > Rumah - Apartemen - Villa

Pola kebiasaan aktifitas Keluarga siklus dalam 24 jam

**Komersial** > Kantor - Resto/Cafe - Toko - Hotel

Pola kebiasaan aktifitas Konsumen & Pengelola siklus dalam 8 jam - 6 jam - 6 jam

**PENDEKATAN PERILAKU**

pola kebiasaan aktifitas pengguna dalam ruang hubungan antar ruang, ruang sirkulasi

**RUANG / AREA**

dibatasi oleh warna - tekstur - jenis material softscape - hardscape - partisi transparan partisi semi transparan 1 - 9 partisi tidak transparan/blok, lantai, plafon/atap

**Gambar 3.** Materi dan suasana kuliah bersama dosen praktisi seri 2 dan 3

**Pembelajaran bersama dosen praktisi berbasis pendekatan bermain peran (*role play method*)**

Pendekatan ini digunakan pada pertemuan ke 9, 14 dan 15. Dosen praktisi hadir di kelas pada 3 pertemuan. Pertemuan 9 disampaikan dahulu strategi perkuliahan dengan praktik bermain peran serta dikenalkan pada proses negosiasi arsitek-klien yang selama ini dialami dan dilakukan oleh dosen praktisi.

Kemudian pada pertemuan 14 dosen praktisi memberikan kasus desain yang akan dinegosiasikan dan membagi peserta kelas menjadi 7 kelompok. Masing- masing kelompok

diminta langsung mempraktekkan praktik negosiasi sesuai kasus desain yang diberikan kemudian diberikan review setelah pelaksanaan praktik negosiasi. Review yang diberikan berupa *gesture/* sikap, pakaian yang digunakan sampai kepada substansi negosiasi mulai dari langkah awal sejak menemui klien hingga mengakhiri pertemuan dengan klien.



**Gambar 4.** Pelaksanaan praktik bermain peran pertemuan 9,14, dan 15  
untuk negosiasi arsitek-klien

#### **Hasil akhir penilaian dan capaian pembelajaran mahasiswa**

Pengukuran pertama yang dilakukan adalah terkait rumusan masalah penelitian yang telah ditetapkan diaawal dengan metode pengukuran kuantitatif dan kualitatif berdasarkan rubrik terhadap mahasiswa peserta kelas kemudian dibandingkan dengan indikator kinerja yang ada.

**Tabel 5.** Pengukuran Keberhasilan Capaian Pembelajaran

Rumusan Masalah	Metode Pengukuran	Indikator Kinerja	Capaian
Sejauhmana upaya memberikan pengalaman negosiasi klien langsung melalui praktisi bidang arsitektur yang mengajar di kelas pada pendekatan budaya membangun menggunakan PjBL dan roleplay dapat meningkatkan pemenuhan CPMK?	Menghitung jumlah mahasiswa yang telah memiliki (atau memperlihatkan) kemampuan prosedur negosiasi arsitek-klien dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	70% mahasiswa dapat melakukan prosedur negosiasi arsitek-klien dengan baik dan benar	82,15 % (tercapai)
	Menganalisis dokumen refleksi pembelajaran mahasiswa	70% dokumen refleksi pembelajaran mahasiswa menyatakan adanya kepuasan terhadap proses pembelajaran	100% (tercapai)
Sejauhmana mahasiswa dapat merefleksikan pemahaman materi pembelajaran melalui pengalaman bermain peran arsitek-klien yang berfokus pada negosiasi proyek berbasis 3 pendekatan budaya membangun?	Menghitung jumlah mahasiswa yang telah memiliki (atau memperlihatkan) kemampuan dapat menyebutkan tujuan, prinsip dan ciri-ciri 3 pendekatan budaya membangun dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	70 % mahasiswa memiliki kemampuan menyebutkan tujuan, prinsip dan ciri-ciri 3 pendekatan budaya membangun dengan benar	92,8% (tercapai)

Dari tabel 5 di atas terlihat bahwa penelitian dengan metode PjBL dan *roleplay* menunjukkan hasil signifikan terhadap capaian pemahaman mahasiswa akan 3 pendekatan dalam budaya membangun dan keterampilan awal negosiasi arsitek-klien. Seluruh capaian berada di atas indikator kinerja yang diharapkan.

Kemudian penelitian juga melihat umpan balik yang diberikan oleh mahasiswa maupun dosen praktisi terkait penerapan 2 metode pembelajaran, dengan detail pada gambar-gambar tangkapan layar di bawah ini:

<p>Dari keseluruhan kegiatan praktisi mengajar mulai seri 1 (Praktisi Nizar Azhari, ST), seri 2 dan 3 (Harris Prijadi, ST) dan seri 4,5, dan 6 (Aditya NHU, ST, IAI) bagaimana pelaksanaan perkuliahan yang Anda rasakan?</p> <p>19 responses</p> <div><div>Sangat menyenangkan</div><div>seru, karena bisa merasakan menjadi klien bagaimana, dan menjadi arsitek bagaimana</div><div>sangat happy</div><div>Model perkuliahan yang seperti ini terasa lebih baru dan fresh, sumber pengetahuan bukan hanya dari dosen namun dari praktisi mengajar juga, pembicaraan sangat santai sehingga tidak tegang</div><div>Senang, karena tidak terlalu berfokus pada teori tertulis saja, tetapi bisa terjun langsung sehingga jadi mudah dipahami dan diingat</div><div>Membuka celah-celah dan wawasan baru yang belum dipahami dan diketahui, serta mendapat trik-trik dari praktisi ahli secara langsung</div><div>Seruu, insightful, bermanfaat sekali, bisa dapet experience menyenangkan</div><div>Sangat menarik dan menyenangkan, karena mendapatkan ilmu yang tidak didapatkan dalam perkuliahan,</div></div> <p>Dari keseluruhan kegiatan praktisi mengajar mulai seri 1 (Praktisi Nizar Azhari, ST), seri 2 dan 3 (Harris Prijadi, ST) dan seri 4,5, dan 6 (Aditya NHU, ST, IAI) bagaimana pelaksanaan perkuliahan yang Anda rasakan?</p> <p>19 responses</p> <div><div>menambah wawasan, dan belajar dengan metode yang seru sehingga merasa puas</div><div>menyenangkan</div><div>cukup memuaskan sehingga saya sebagai mahasiswa tidak hanya tau teori saja melainkan langsung tau proyek yang telah terbangun dan belajar negosiasi secara langsung</div><div>Menyenangkan, banyak hal hal baru yang masuk ke saya. Dan banyak belajar tentang berkomunikasi dan tau saya sifatnya lebih introvert.</div><div>Dari kegiatan ini saya banyak belajar mengenai bagaimana praktek sebagai arsitek sesungguhnya, mulai dari merancang bangunan dengan konsep tertentu hingga bagaimana berkomunikasi dengan klien yang baik. Saya merasa senang karena dapat merasakan praktek menjadi arsitek seperti real bekerja.</div><div>Sangat bagus, jadi kami lebih tau Dan membuka jendela lain terhadap matkul ini serasa menyenangkan Dan menghirup udara segar</div><div>Saya merasakan ilmu dunia arsitek di luar teori, banyak ilmu lapangan yang saya dengar dari para praktisi</div></div>	<p>Dari keseluruhan kegiatan praktisi mengajar mulai seri 1 (Praktisi Nizar Azhari, ST), seri 2 dan 3 (Harris Prijadi, ST) dan seri 4,5, dan 6 (Aditya NHU, ST, IAI) bagaimana pelaksanaan perkuliahan yang Anda rasakan?</p> <p>19 responses</p> <div><div>Sangat bagus, jadi kami lebih tau Dan membuka jendela lain terhadap matkul ini serasa menyenangkan Dan menghirup udara segar</div><div>Saya merasakan ilmu dunia arsitek di luar teori, banyak ilmu lapangan yang saya dengar dari para praktisi mengenai pengalaman langsung di luar mengenai pengalaman negosiasi hingga merancangan bangunan</div><div>menurut saya cukup membantu saya sebagai mahasiswa arsitektur sehingga saya bisa merasakan dunia arsitektur di dalam dunia nyata. Saya juga bisa memahami bagaimana arsitek dan client bertemu, apa saja yang dibicarakan dan kebiasaan dari masing masing client.</div><div>Perkuliahan yang diisi oleh praktisi mengajar menjadikan perkuliahan menjadi berbeda dan seru serta saya mendapat insight insight baru yang menarik dan bermanfaat khususnya pada seri 4 dan 5. Saya mendapatkan banyak pandangan bagaimana arsitek bekerja di lapangan</div><div>Berjalan dengan asyik banyak ilmu langsung dari orang yang bekerja di lapangan. Teknik dan pendekatan yang efektif. Dan kegiatan pembelajaran berasa santai dan tidak kaku</div><div>sangat menyenangkan, mendapatkan pengalaman dari para praktisi dan tentunya menambah ilmu.</div></div>
--	--

**Gambar 5.** Umpan balik mahasiswa terkait pelaksanaan perkuliahan

<p>Apa yang dapat Anda refleksikan dari materi pada mata kuliah budaya membangun dengan adanya program praktisi mengajar?</p> <p>19 responses</p> <div><div>...di kemudian hari,</div><div>Refleksinya mungkin lebih kearah dari diri sendiri apa sih yang dapat di improve lagi dan beberapa mengetahui perbedaan antara alumni yg Sudah menjadi praktisi dibandingkan sbg mahasiswa</div><div>Pdkt dengan klien dengan cara melihat macam pribadi klien, pdkt kpd klien dengan cerdas dan profesional tanpa membuat klien merasa terlalu formal</div><div>behaviour approaches merefleksikan bagaimana sikap client terhadap arsitek begitupun sebaliknya</div><div>Dari adanya praktisi mengajar dapat diketahui bagaimana cara kerja di lapangan dan cara yang baik untuk bernegosiasi</div><div>Teknik pendekatan dan cara menghadapi masalah dapat di selesaikan dengan materi</div><div>Dengan adanya program praktisi pada kelas budaya membangun ini sangat bermanfaat. bagaimana kita dapat belajar langsung terhadap para praktisi yang sudah mendapatkan pengalaman langsung dan menghadapi masalah secara langsung dalam dunia kerja arsitek.</div></div>	<p>Apa yang dapat Anda refleksikan dari materi pada mata kuliah budaya membangun dengan adanya program praktisi mengajar?</p> <p>19 responses</p> <div><div>menjadi lebih mengerti banyak hal di dunia arsitektur, terutama di dunia kerja arsitektur profesional, dengan adanya praktisi saya bisa lebih bisa tergambar dan menyiapkan diri sendiri untuk di dunia kerja nantinya</div><div>saya dapat beragumen dan berkomunikasi dengan lebih percaya diri</div><div>dengan adanya praktisi mengajar mahasiswa menjadi lebih semangat dalam belajar dikarenakan langsung bertemu dengan orang-orang yang ahli dalam bidangnya sehingga banyak memberikan pelajaran baru yang tidak bisa didapatkan ketika hanya belajar di kelas dengan dosen seperti biasanya</div><div>Saya sebagai mahasiswa yang pengalamannya sangat sedikit jadi lebih tau tentang dunia arsitektur khususnya di luar kampus dikarenakan pengetahuan saya masih berlingkup di kampus dan dengan adanya praktisi jadi lebih tau dari sebelumnya.</div><div>Saya dapat mengaplikasikan pengalaman saya dalam mengikuti praktisi mengajar pada praktek selanjutnya sehingga saya dapat mengimprove selalu kemampuan saya dan siap menjadi arsitek yang baik di kemudian hari.</div></div>
--	---

**Gambar 6.** Refleksi yang diberikan mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan

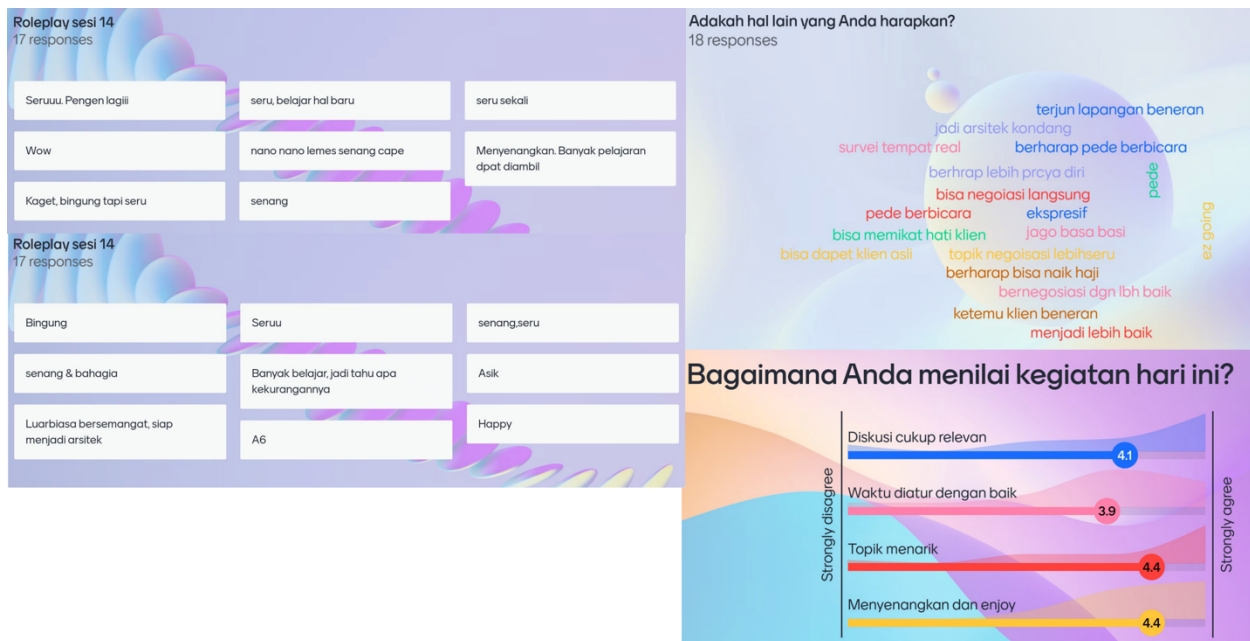


## Refleksi Pembelajaran Inovatif, Vol. 04, No. 02, 2024

### Signifikansi penerapan metode pembelajaran project-based learning dan roleplay negosiasi arsitek-klien dalam pembelajaran mahasiswa arsitektur

<p>Berikan masukan terhadap materi kuliah yang telah diajarkan di Budaya Membangun</p> <p>19 responses</p> <p>Lebih seringin praktek seperti negosiasi arsitek</p> <p>banyakin praktek lagi bu hehe</p> <p>banyakin paraktik bernegosiasi supaya seru</p> <p>Mungkin praktik secara langsung bisa diperbanyak intensitas nya untuk menghindari kelas yg jenuh</p> <p>Mungkin kelas praktisi mengajar dengan arsitek bisa lebih banyak offline supaya jadi lebih efektif</p> <p>Setiap pembelajaran selalu memuaskan, terlebih kegiatan dengan praktisi dan KKL di Solo.</p> <p>Semoga ada lagi praktiksi mengajar di semester selanjutnya</p> <p>Untuk materi sudah bagus dan menarik, kalau yang ditambah cuma Praktek2, jalan2 lagi :)</p> <p>mungkin jika ada pembicaraan didepan kelas jika dirasa ada orang yang suaranya pelan bisa menggunakan microphone sehinoaa lebih terdenoar dan mahasiswa tidak sibuk sendiri</p>	<p>Berikan masukan terhadap materi kuliah yang telah diajarkan di Budaya Membangun</p> <p>19 responses</p> <p>Materi sudah cukup baik dan mudah dimengerti, juga dilengkapi dengan materi dalam video sehingga makin mudah dipahami</p> <p>Mungkin ada nya praktisi mengajar offline bisa jadi sesekali kelas diarahkan ke liar gedung kampus supaya menghayati topik yang dibicarakan disamping Kenyamanan kursi Dan suhu ruangan</p> <p>Bagaimana belajar negosiasi bisa merasakan bernegosiasi langsung dengan klien, karena jika dengan teman masih belum menghayati, mungkin bisa dengan orang yang awam ttg dunia arsitektur, bisa dari mahasiswa atau orang dr luar ftsip</p> <p>Terkait materi cukup membantu dalam memahami dunia arsitektur.</p> <p>Materi yang sudah diberikan sangat baik tetapi yang saya rasakan agak berbeda antara materi yang diberikan oleh dosen dan praktisi mengajar. Meskipun begitu ada beberapa materi yang nyambung</p> <p>Materi dapat dimengerti</p> <p>Belum ada masukan</p>
<p>Berikan masukan terhadap materi kuliah yang telah diajarkan di Budaya Membangun</p> <p>19 responses</p> <p>mungkin jika ada pembicaraan didepan kelas jika dirasa ada orang yang suaranya pelan bisa menggunakan microphone sehingga lebih terdenoar dan mahasiswa tidak sibuk sendiri</p> <p>perbanyak praktik dalam bernegosiasi</p> <p>harus lebih banyak lagi materi tentang budaya membangun sehingga tidak berat sebelah dengan adanya praktisi mengajar</p> <p>Lebih banyak keluar dikarenakan saya kalo belajar diluar bisa lebih faham dan juga setiap materi diberi tugas untuk mencatatat hal penting dan di diskusikan di kelas.</p> <p>Materi sudah cukup baik dan mudah dimengerti, juga dilengkapi dengan materi dalam video sehingga makin mudah dipahami</p> <p>Mungkin ada nya praktisi mengajar offline bisa jadi sesekali kelas diarahkan ke liar gedung kampus supaya menghayati topik yang dibicarakan disamping Kenyamanan kursi Dan suhu ruangan</p> <p>Bagaimana belajar negosiasi bisa merasakan bernegosiasi langsung dengan klien, karena jika dengan</p>	<p>Berikan masukan terkait evaluasi kegiatan pembelajaran berbasis praktisi mengajar</p> <p>19 responses</p> <p>kedepannya mungkin boleh lebih banyak praktisi yang diundang, dan klien asli</p> <p>menarik</p> <p>Sangat diharapkan untuk dapat belajar langsung dengan praktisi mengajar, tidak lewat zoom meeting</p> <p>Setiap kegiatan uji coba debat dan negosiasi pertama mungkin bisa seperti pertemuan minggu 15, soalnya menjadi lebih fokus dan tidak sibuk dengan kelompok masing masing</p> <p>Pembelajaran sudah berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Tidak terkesan membosankan karena praktisi juga tidak kaku serta lugas dalam memberikan komentar dan masukan.</p> <p>Semoga semua praktisi mengajar bisa langsung hadir ke kampus biar suasananya lebih cair</p> <p>Praktisi mengajar sudah baik dan menarik dalam memberikan ilmu, tips, maupun tricks</p> <p>praktisi mengajar bisa lebih banyak lagi menjelaskan dengan metode2 unik lainnya sehingga ilmu yang didarat hisa lebih hawak dan mahasiswa bisa lebih tertarik</p>

**Gambar 7.** Masukan yang diberikan mahasiswa terkait materi kuliah



**Gambar 8.** Umpan balik dari mahasiswa setelah selesai melakukan praktik bermain peran

<p>1. Berikan tanggapan Anda terkait materi yang diberikan untuk mata kuliah Budaya Membangun secara keseluruhan (tugas materi ada di dokumen Rencana Pembelajaran Semester (RPS))</p> <p>Jawaban:</p> <p>Sesuai keseluruhan, mata kuliah budaya membangun sangat diperlukan oleh Arsitek di Indonesia dengan keanekaragaman Arsitektur budaya Nusantara. Budaya dalam konsep Arsitektur dapat memberikan karakter yang kuat dalam mendesain bangunan. Setiap daerah di Indonesia mempunyai budaya arsitektur yang berbeda dan beragam serta mempunyai tipologi yang biasanya sangat terkait dengan kondisi alam, perilaku manusia, material yang ada di sekitar dan lain sebagainya.</p> <p>Dengan memahami tipologi inilah maka seorang arsitek dapat mengembangkan bangunan berdasarkan karakter budaya setempat dengan fungsi dan bentuk bangunan yang diinginkan.</p> <p>2. Apa masukan Anda terkait substansi materi yang perlu diperkuat pada Mata Kuliah Budaya Membangun kedepannya ?</p> <p>Masukan :</p> <p>Yang perlu diperkuat pada mata kuliah tersebut adalah pemahaman tentang tipologi Arsitektur budaya Nusantara, karena tipologi ini terkait dengan Akar budaya Arsitektur yang nantinya dapat dikelompokkan menjadi elemen-elemen dasar dalam mengembangkan pola Arsitektur masa kini.</p> <p>3. Tuliskan hal lain yang dapat dikembangkan untuk Mata Kuliah Budaya Membangun pada khususnya dan mata kuliah lain yang dapat diajarkan bagi mahasiswa Sarjana Arsitektur</p> <p>Saran:</p> <p>Setiap Arsitek pada Ahirnya akan memiliki Karakter dalam setiap individunya.</p> <p>Salah satu cara membangun karakter tersebut yaitu memahami tentang Arsitektur Budaya di Nusantara khususnya arsitektur yang budaya yang melekat pada daerah asal kita.</p> <p>Memberikan pemahaman bahwa Arsitektur Tradisional sesungguhnya dapat menjadi konsep pemikiran dalam mengembangkan bentuk arsitektur dimasa yang akan datang.</p>	<p>1. Berikan tanggapan Anda terkait materi yang diberikan untuk mata kuliah Budaya Membangun secara keseluruhan (rincian materi ada di dokumen Rencana Pembelajaran Semester (RPS))</p> <p>Jawab:</p> <p>Sangat baik, karena dalam hal ini mahasiswa mulai dikenalkan tentang kondisi realita profesi seorang arsitek.</p> <p>2. Apa masukan Anda terkait substansi materi yang perlu diperkuat pada Mata Kuliah Budaya Membangun ke depannya ?</p> <p>Jawab :</p> <p>Saat ini yang perlu dikembangkan untuk mahasiswa di era ini adalah, membentuk mentalitas untuk bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan dunia luar (membentuk adab, attitude, kode etik berkomunikasi dll), membentuk <i>mindset</i> mahasiswa agar menerapkan tugas kuliah seolah-olah proyek yang nyata, memperbanyak praktek, menggali potensi tdk hanya teknis namun potensi dalam sosialisasi perlu dikembangkan.</p> <p>3. Tuliskan hal lain yang dapat dikembangkan untuk Mata Kuliah Budaya Membangun pada khususnya dan mata kuliah lain yang dapat diajarkan bagi mahasiswa Sarjana Arsitektur</p> <p>Jawab :</p> <p>Melibatkan alumni dalam sebuah Kuliah Budaya Membangun akan memberikan wawasan yang membuat mahasiswa dapat melihat sudut pandang yang berbeda, mengenalkan tentang keadaan nyata dunia kerja yang penuh tantangan sejak dini akan membuat mahasiswa lebih bisa menentukan pilihan hidupnya dalam berkarya.</p>	<p>1. Berikan tanggapan Anda terkait materi yang diberikan untuk mata kuliah Budaya Membangun secara keseluruhan (rincian materi ada di dokumen Rencana Pembelajaran Semester (RPS))</p> <p>Materi ini menurut saya sebagai praktisi sangat bagus, mungkin karena tidak pernah menemukan materi seperti dimaksud, dalam kegiatan saya sebagai praktisi.</p> <p>2. Apa masukan Anda terkait substansi materi yang perlu diperkuat pada Mata Kuliah Budaya Membangun ke depannya ?</p> <p>Dari sisi sebagai praktisi, substansi materi sudah cukup dan yang perlu diperkuat pada sisi informasi dari para praktisi (program magang) dan pelaksanaannya langsung (program magang) dari materi terkait. Tujuannya agar terjadi kesinambungan antara ilmu dan aplikasi.</p> <p>3. Tuliskan hal lain yang dapat dikembangkan untuk Mata Kuliah Budaya Membangun pada khususnya dan mata kuliah lain yang dapat diajarkan bagi mahasiswa Sarjana Arsitektur</p> <p>Penting diberikan softskill atau non-teknis melalui organisasi kerja kelompok, agar terlatih dari sisi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komunikasi : Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dan aktif, lisan maupun tertulis.</li> <li>2. Kerjasama tim : Kemampuan untuk bekerjasama dalam tim, menghargai perbedaan dan aktif berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama.</li> <li>3. Kepemimpinan : Kemampuan untuk memimpin sebuah tim, menginspirasi dan memotivasi agar tercapai misi proyek.</li> <li>4. Pemecah masalah : Kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi yang dihadapi dan mencari solusi yang paling efektif.</li> <li>5. Fleksibilitas : Kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan baru yang berubah-ubah, menghadapi tantangan dan menghadapi situasi yang tidak pasti.</li> <li>6. Etika : Kemampuan untuk bertindak dengan integritas, etika dan mengikuti prinsip moral yang benar pada lingkungan yang berbeda.</li> </ol>
---	---	--

Gambar 9. Umpan balik dari Dosen Praktisi

Umpan balik yang diberikan oleh mahasiswa dan dosen praktisi memberikan nilai positif akan signifikansi penggunaan 2 metode pembelajaran yang diujicobakan, PjBL dan *roleplay*. Ada keinginan kuat untuk mengetahui dan mendapatkan pengalaman yang lebih banyak melalui pengalaman langsung di lapangan akan dunia praktik arsitektur.

## Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian yang ada, terdapat beberapa hal yang cukup menarik untuk ditinjau diantaranya dari aspek penggunaan metode pembelajaran pembelajaran berbasis proyek/ PjBL dan bermain peran/ *roleplay* yang dirasakan oleh mahasiswa maupun respon dari dosen praktisi setelah eksperimen kelas selesai dilaksanakan. Dari 6 seri dosen praktisi yang dihadirkan, dapat mendorong keaktifan dan dinamika peserta kelas mulai dari menanggapi materi yang diberikan maupun menanyakan hal-hal terkait bidang profesi arsitek. Umpan balik yang diberikan mahasiswa juga mengeksplisitkan bahwa banyak hal di luar ranah teoritis yang diberikan oleh dosen praktisi yang sangat bermanfaat untuk bekal di dunia kerja kelak. Contoh-contoh riil dari proyek yang dilakukan oleh dosen praktisi sesuai dengan prosedur pembelajaran berbasis proyek ternyata mampu memantik keingintahuan yang lebih mendalam terkait dengan pemahaman akan materi terkait 3 pendekatan budaya membangun yang dibuktikan dengan keaktifan bertanya dan memperdalam jawaban dari dosen praktisi.

Dapat dilihat juga bahwa memberikan pengalaman negosiasi yang merupakan *softskill* bagi mahasiswa sangat bermanfaat dalam membekali kesiapan memasuki dunia kerja. Aspek yang paling menonjol dari proses bermain peran adalah terkait dengan bagaimana bersikap, menyampaikan ide/ berkomunikasi dengan klien yang perlu terus dilatih agar jika saatnya tiba untuk mulai melakukan proses desain bersama klien, mahasiswa/ lulusan telah cukup bekal mempraktikkan ilmu negosiasi yang dibekali, walaupun masih di tahap awal.

Sesuai dengan teori pembelajaran tentang *project-based learning*, temuan yang didapat dalam penelitian ini memperkuat aspek positif dari PjBL itu sendiri. Hal ini dibuktikan melalui *achievement* peserta kelas lebih tinggi (Solomon, 2013), kenaikan pemahaman peserta kelas itu sendiri (Balemen & Keskin, 2018) dan lebih termotivasi untuk belajar karena diajak melihat permasalahan di dunia nyata. Tanggung jawab peserta kelas juga meningkat (Meier & Hendel, 2019) karena adanya ketertarikan dalam menemukan problem dunia arsitektur itu sendiri sembari belajar langsung dari pengalaman dosen praktisi.

Terkait metode pembelajaran bermain peran (*roleplay*) aspek yang memiliki peran penting adalah teknik komunikasi seperti yang disampaikan oleh (Nestel & Tierney, 2007) bahwa *roleplay* memiliki tantangan komunikasi bagi peserta kelas. Dipetik *lesson learn* bahwa bagi seorang arsitek komunikasi awal bertemu dengan klien dalam melakukan negosiasi justru jangan diawali oleh hal-hal terkait arsitektural terlebih dahulu. Dahulukan melakukan komunikasi terkait hal-hal umum atau mengapresiasi klien sebelum masuk ke materi diskusi dan negosiasi desain.

Konsep pembelajaran yang telah diadopsi dari berbagai teori metode PjBL maupun *Roleplay* dapat dikontektualisasikan bagi metode pembelajaran bagi mahasiswa arsitektur pada mata kuliah teori dengan rincian sebagai berikut berbasis modifikasi dari berbagai cara pandang metode pembelajaran (Adderley, 1975; Blumenfeld et al., 1991; Morgan, 1983 dan Helle et al., 2006):

1. Dosen dan praktisi berperan pada inisiasi proyek dalam *roleplay* sekaligus sebagai klien
2. *Roleplay* proyek desain dilakukan dengan 3 kasus desain yang menggunakan pendekatan budaya membangun (tradisional, komersial, perilaku)
3. Contoh proyek desain diambil dari pekerjaan desain yang pernah dilakukan praktisi
4. Fokus diskusi pada 3 pendekatan budaya membangun menggunakan pengalaman proyek praktisi
5. Perkuatan *softskill* peserta kelas disela-sela praktik negosiasi dan pemberian wawasan pengetahuan dunia kearsitekturan pada materi PjBL.

## Kesimpulan

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek maupun bermain peran signifikan memberi pengalaman belajar yang lebih baik bagi mahasiswa. Program studi yang mengajarkan ilmu keteknikan dan menyiapkan mahasiswa untuk bekerja dengan pengetahuan dan *softskill* negosiasi dan pengerjaan proyek lapangan perlu dikenalkan sedini mungkin dengan dunia kerja yang nantinya akan dihadapi. Pengalaman negosiasi klien bersama teman sekelas dan dosen dapat meningkatkan pemahaman akan materi kuliah yang diberikan melalui 3 pendekatan budaya membangun. Mahasiswa terbukti juga mampu memformulasikan refleksi dari proses pembelajarannya dengan baik dan runtut serta mendalam karena tidak saja diajak berkelana dalam ranah teoritis namun juga ranah praktis.

Adapun implikasi teoritis yang dihasilkan dari penelitian ini adalah adanya modifikasi metode PjBL dan *roleplay* bagi perkuliahan di arsitektur. Sedangkan untuk implikasi praktisnya adalah para arsitek perlu diajak masuk ke kampus untuk berbagi pengalaman agar kualifikasi calon lulusan dapat meningkat dari waktu ke waktu seiring dengan upaya pemberian wawasan dunia praktis sejak masih di bangku kuliah.

Direkomendasikan pula bahwa perlu dilakukan penelitian sejenis untuk mata kuliah yang berbasis studio perancangan untuk mengetahui sejauh mana metode PjBL dan *roleplay* ini dapat meningkatkan kualitas desain yang dikerjakan pada mata kuliah tersebut.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada Direktorat Pengembangan Akademik Universitas Islam Indonesia yang telah mendanai penelitian ini, Jurusan Arsitektur, dan Program Studi Sarjana Arsitektur yang telah memberikan kesempatan menggunakan satu mata kuliahnya- mata kuliah Budaya Membangun- untuk dilakukan penelitian tindakan kelas bersama mahasiswa. Seluruh



dosen praktisi dari biro konsultan di Jakarta, Lombok, dan Yogyakarta yang terlibat serta jejaring Asosiasi Alumni Arsitektur UII atas inisiasi pelibatan dosen praktisi yang mengajar di Jurusan Arsitektur UII.

## Referensi

- Adderley, K. (1975). *Project Methods in Higher Education*. Society for Research into Higher Education.
- Balemen, N., & Özer Keskin, M. (2018). The effectiveness of Project-Based Learning on science education: A meta-analysis search. In *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)* (Vol. 5, Issue 4). <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/452/297>
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. *Educational Psychologist*, 26(3–4), 369–398. <https://doi.org/10.1080/00461520.1991.9653139>
- Craig, R., & Amernic, J. (1994). Roleplaying in a conflict resolution setting: Description and some implications for accounting. *Journal of Issues in Accounting Education*, 9(1). *Journal of Issues in Accounting Education*, 9(1).
- Dewey, J. (2013). *Deneyim ve eğitim*. ODTÜ Yayıncılık.
- Druckman, D., & Ebner, N. (2007). Onstage or behind the scenes? Relative learning benefits of simulation role-play and design. *Simulation & Gaming*, 39(4), 465–497. <https://doi.org/10.1177/1046878107311377>
- Haller, N., Helmig, S., Taenny, P., Petry, J., Schmidt, S., & Simon, P. (2018). Circulating, cell-free DNA as a marker for exercise load in intermittent sports. *PLOS ONE*, 13(1), e0191915. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0191915>
- Hasni, A., Bousadra, F., Belletête, V., Benabdallah, A., Nicole, M.-C., & Dumais, N. (2016). Trends in research on project-based science and technology teaching and learning at K–12 levels: a systematic review. *Studies in Science Education*, 52(2), 199–231. <https://doi.org/10.1080/03057267.2016.1226573>
- Helle, L., Tynjälä, P., & Olkinuora, E. (2006). Project-Based Learning in Post-Secondary Education – Theory, Practice and Rubber Sling Shots. *Higher Education*, 51(2), 287–314. <https://doi.org/10.1007/s10734-004-6386-5>
- Hogue, A., Kapralos, B., & Desjardins, F. (2011). The role of project-based learning in IT. *Interactive Technology and Smart Education*, 8(2), 120–134. <https://doi.org/10.1108/17415651111141830>
- Krolukowska, K., Kronenberg, J., Maliszewska, K., Sendzimir, J., Magnuszewski, P., Dunajski, A., & Slodka, A. (2007). Role-playing simulation as a communication tool in community

dialogue: Karkonosze Mountains case study. *Simulation & Gaming*, 38(2), 195–210.  
<https://doi.org/10.1177/1046878107300661>

McConville, J. R., Rauch, S., Hellegren, I., & Kain, J.-H. (2017). Using role-playing games to broaden engineering education. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 18(4), 594–607. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-08-2015-0146>

Meier, R. M., & Hendel, S. A. (2019). A Project-Based Learning Unit Plan: An Inquiry into Frogs. *Open Journal of Social Sciences*, 07(11), 70–78.  
<https://doi.org/10.4236/jss.2019.711006>

Ments, M. Van. (1989). *The Effective Use of Role-Play*. Kogan Page Publishers.

Morgan, A. (1983). Theoretical aspects of project-based learning in higher education. . *British Journal of Educational Technology*, 14(1), 66–78. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.1983.tb00450.x>

Nestel, D., & Tierney, T. (2007). Role-play for medical students learning about communication: Guidelines for maximising benefits. *BMC Medical Education*, 7(1), 3.  
<https://doi.org/10.1186/1472-6920-7-3>

Solomon, G. (2013). *Project-based learning: A primer*. . Technology and Learning.

Tascı, B. G. (2015). Project Based Learning from Elementary School to College, Tool: Architecture. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 770–775.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.130>

Williams, D. A. (1998). Documenting children's learning : assessment and evaluation in the project approach. In <https://bibliothèque-archives.canada.ca/fra/services/services-bibliothèques/theses/Pages/item.aspx?idNumber=56531811>.