

Pengabdian Kepada Masyarakat: Peningkatan Literasi Visual dan Kesadaran Spasial Siswa SMAN 10 Batang Hari melalui Program "Arsitektur untuk Semua"

Brama Nalendra¹, Shinta Oktaviana², Badariah³, Latusi Anggriani⁴, Saldi Yulistian⁵, Syahidullah Habibie⁶, Randy Rizal⁷

¹Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, bramanalendra@uinjambi.ac.id

²Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, shintaoctaviana@uinjambi.ac.id

³Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, badariah@uinjambi.ac.id

⁴Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, latusi1008@uinjambi.ac.id

⁵Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, saldiyulistian@uinjambi.ac.id

⁶Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, syahidullahhabibie@uinjambi.ac.id

⁷Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, randyrizal@uinjambi.ac.id

Abstrak. Kualitas lingkungan binaan diketahui berpengaruh besar terhadap kesejahteraan psikologis maupun kreativitas belajar siswa, namun literasi visual dan kesadaran spasial masih jarang diajarkan secara eksplisit dalam kurikulum sekolah menengah umum. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengenalkan konsep dasar arsitektur kepada siswa SMA Negeri 10 Batang Hari guna menumbuhkan kesadaran visual sekaligus pemahaman keruangan mereka. Pendekatan yang diterapkan berupa pedagogi arsitektur melalui ceramah interaktif dan diskusi, yang melibatkan tujuh dosen dari UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Materi yang disampaikan berupa elemen dasar arsitektur, prinsip estetika, serta relasi antara manusia dan ruang. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memperoleh cara pandang baru terhadap lingkungan sekolah dan rumah mereka, tidak lagi sekadar memandangnya sebagai struktur fisik, melainkan sebagai ruang yang bermakna. Kegiatan ini terbukti mampu memantik pemikiran kritis siswa terhadap aspek desain dan fungsi ruang, meskipun keberlanjutannya ke depan memerlukan lokakarya berbasis praktik, seperti menggambar atau membuat maket agar pemahaman yang diperoleh dapat diterapkan secara lebih konkret. Secara keseluruhan, program ini turut membantu mengatasi kesenjangan antara dunia pendidikan arsitektur dan masyarakat umum, sekaligus membina generasi yang lebih peka terhadap kualitas lingkungan binaan di sekitarnya.

Kata Kunci: Lingkungan Binaan; Literasi Visual; Pedagogi Arsitektur

Abstract. *The quality of the built environment is known to significantly influence students' psychological well-being and learning creativity; however, visual literacy and spatial awareness are rarely taught explicitly in general high school curricula. This community service initiative aimed to introduce basic architectural concepts to students at SMA Negeri 10 Batang Hari to foster their visual awareness and spatial understanding. The approach employed architectural pedagogy through interactive lectures and discussions, involving seven lecturers from UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. The material covered fundamental architectural elements, aesthetic principles, and the relationship between humans and space. The results indicate that students gained a new perspective on their school and home environments, viewing them no longer merely as physical structures but as meaningful spaces. The activity successfully stimulated critical thinking regarding design aspects and spatial function, although future continuity would require practice-based workshops—such as drawing or model-making—to allow for the concrete application of the knowledge gained. Overall, this program helped bridge the gap between architectural education and the general public while nurturing a generation more attuned to the quality of their surrounding built environment.*

Keywords: *Architectural Pedagogy; Built Environment; Visual Literacy*

PENDAHULUAN

Lingkungan binaan dan arsitektur memiliki dampak psikologis yang signifikan terhadap perilaku dan perkembangan mental remaja. Ruang kelas dan lingkungan sekolah bukan sekadar fasilitas fisik semata, melainkan dapat berperan sebagai "guru ketiga" yang menstimulasi. Lingkungan binaan dan arsitektur telah lama diketahui memberikan dampak psikologis yang cukup besar terhadap perilaku maupun perkembangan mental remaja. Ruang kelas dan lingkungan sekolah tidak dapat lagi dipandang sekadar sebagai fasilitas fisik, melainkan berperan pula sebagai "guru ketiga" yang turut menstimulasi kreativitas dan kenyamanan belajar siswa. Cara ruang dirancang secara langsung memengaruhi kesejahteraan emosional penggunaannya; pendekatan arsitektur yang mempertimbangkan aspek psikologis mampu menghadirkan ruang yang meminimalkan stres serta mendukung proses pemulihan dan kesehatan mental (Ulyana & Levandani, 2024). Sejalan dengan itu, desain dan kualitas bangunan yang dipertimbangkan secara cermat juga terbukti berkontribusi positif dalam menekan gejala depresi sekaligus meningkatkan kesejahteraan mental penghuninya dalam jangka panjang (Ramadhan & Gandha, 2024). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, kualitas fisik lingkungan sekolah pun terbukti berhubungan positif dengan motivasi dan minat belajar siswa. Temuan terbaru menunjukkan bahwa kondisi fisik sekolah yang kondusif memberikan kontribusi cukup besar terhadap variasi minat belajar siswa SMA, di mana fasilitas yang memadai dan tertata baik turut mendorong semangat akademik mereka (Hanisa Rahma & Hermon, 2025). Dukungan fasilitas dan tata ruang semacam ini pada gilirannya berperan penting dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa, mengingat lingkungan fisik sekolah berfungsi sebagai variabel krusial yang saling melengkapi dengan motivasi belajar (Armianti dkk., 2024). Sebaliknya, tata ruang yang kurang ideal kerap kali menghambat munculnya interaksi sosial yang efektif dan menurunkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Noviana dkk., 2025).

Memasuki abad ke-21, literasi visual menjelma menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai. Avgerinou & Pettersson (2011) memaknai literasi visual sebagai kemampuan seseorang dalam memahami, menafsirkan, sekaligus menciptakan makna melalui gambar dan objek visual di sekitarnya. Di era digital seperti sekarang, kecakapan literasi visual bahkan menjadi fondasi penting bagi remaja untuk berinteraksi secara lebih kritis, logis, dan etis, baik terhadap lingkungan fisik maupun terhadap deras arus informasi media (Ardiningrum dkk., 2025). Sayangnya, pemahaman mendalam tentang cara kerja ruang masih jarang tersentuh dalam kurikulum pendidikan menengah umum. Padahal, kesadaran spasial dan kognisi sosial seorang remaja sangat ditentukan oleh bagaimana ia mengenali serta memosisikan dirinya di dalam suatu lingkungan binaan (Proulx dkk., 2016). Membangun pemahaman terhadap ruang bukan sekadar soal mengapresiasi keindahan bentuk atau nilai estetika, melainkan juga menanamkan logika teknis di baliknya, mulai dari stabilitas struktur dasar, fungsi material bangunan, kelayakan utilitas, hingga standar konstruksi yang menjamin keselamatan penggunaannya. Sayangnya pula, pengenalan terhadap profesi dan produk arsitektur sejak usia dini masih sangat terbatas, padahal paparan semacam ini penting untuk membuka wawasan siswa SMA mengenai potensi karier teknis-kreatif sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap lingkungan binaan (Heryanto dkk., 2024). Minimnya paparan ini pada akhirnya membuat generasi muda cenderung pasif dalam menyikapi kualitas lingkungan hidup mereka sendiri.

SMA Negeri 10 Batang Hari memiliki potensi siswa yang besar yang perlu dibekali dengan wawasan luas, tidak hanya dari sisi akademis konvensional tetapi juga dari sisi kreatif dan spasial. Lingkungan fisik sekolah yang mendukung secara langsung berhubungan dengan motivasi belajar kolektif siswa (Yunus & Ohoirat, 2025). Oleh karena itu, pendidikan arsitektur untuk umum dapat menjadi jembatan strategis untuk melatih logika berpikir desain (*design thinking*) yang berguna dalam pemecahan masalah sehari-hari. Berdasarkan analisis hasil situasi dan kondisi tersebut, tim PkM dari UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi melaksanakan program "Arsitektur untuk semua". Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) membantu siswa memahami konsep

dasar arsitektur, kesadaran visual, dan tata ruang; (2) memberikan wawasan baru mengenai dunia pendidikan tinggi arsitektur dan profesi perancang lingkungan binaan; serta (3) melatih kepekaan siswa terhadap estetika dan fungsi lingkungan sekolah maupun tempat tinggal mereka.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada hari Senin, 1 Desember 2025, bertempat di SMA Negeri 10 Batang Hari, dengan sasaran utama siswa-siswi beserta guru di sekolah tersebut. Tim pengabdian terdiri atas tujuh dosen dari Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi dengan latar belakang keilmuan Arsitektur dan Biologi, sehingga materi dapat disampaikan melalui pendekatan yang bersifat multidisiplin.

Metode pelaksanaan kegiatan bertumpu pada pendekatan pedagogi arsitektur yang menitikberatkan pada pengalaman ruang dan bentuk. Pendekatan ini sejalan dengan temuan bahwa tugas-tugas pengenalan arsitektur di jenjang sekolah menengah efektif menumbuhkan literasi spasial siswa apabila mereka dilatih untuk menerjemahkan dan merefleksikan properti ruang pada suatu lingkungan binaan, bukan sekadar menghafalkan teori (Strand & Nielsen, 2025).

Secara umum, kegiatan ini mengikuti model tiga tahapan yang lazim digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, yakni tahap persiapan, pelaksanaan, serta monitoring dan evaluasi (Trisanti & Septiana, 2023). Ketiga tahap tersebut diuraikan sebagai berikut: (1) Tahap Persiapan: meliputi pengurusan administrasi perizinan, koordinasi dengan pihak sekolah selaku mitra, serta penyusunan materi visual yang interaktif dan relevan dengan karakter remaja masa kini (Generasi Z); (2) Tahap Pelaksanaan: kegiatan inti dilaksanakan melalui ceramah interaktif yang dipadukan dengan sesi tanya jawab, kombinasi metode yang telah terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Rikawati & Sitinjak, 2020). Materi yang disampaikan meliputi pengenalan elemen dasar arsitektur, prinsip estetika, relasi manusia dan ruang, serta studi kasus ruang publik yang inklusif; (3) Tahap Evaluasi: dilakukan melalui pengamatan terhadap respons siswa selama sesi diskusi, guna mengukur tingkat pemahaman dan ketertarikan mereka terhadap materi yang telah disampaikan.

Keberhasilan program ini diukur melalui antusiasme peserta pada sesi tanya jawab serta kemampuan mereka mengidentifikasi persoalan spasial sederhana di lingkungan sekolah setelah menerima materi. Pendekatan evaluasi deskriptif yang bertumpu pada observasi partisipasi dan antusiasme siswa ini konsisten dengan kegiatan sosialisasi serupa di jenjang SMA, yang juga menjadikan keterlibatan aktif siswa selama sesi diskusi dan tanya jawab sebagai indikator utama keberhasilan program (Nur Indah Sari dkk., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM "Arsitektur untuk Semua" berlangsung dengan lancar dan mendapat sambutan positif dari pihak sekolah. Acara dimulai pukul 09.00 WIB dengan sambutan dari perwakilan sekolah dan tim PkM, dilanjutkan dengan sesi pemaparan materi oleh tim dosen.

Penyampaian Materi

Materi inti disampaikan melalui visualisasi yang menarik, dengan membandingkan kondisi ruang yang "baik" dan "buruk" guna memancing kepekaan visual siswa. Dalam sesi tersebut, siswa diajak membandingkan trotoar yang rusak dengan jalur pedestrian yang ramah bagi pejalan kaki, serta ruang kelas yang kusam dengan ruang kelas yang ergonomis. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Bamford (2003) bahwa pendidikan yang mengintegrasikan aspek visual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Selama sesi diskusi berlangsung, tampak adanya pergeseran pola pikir siswa. Pada mulanya, mereka memandang bangunan sekolah semata-mata sebagai tempat belajar formal. Namun setelah pemaparan materi, siswa mulai mendiskusikan aspek kenyamanan,

pencahayaan alami, hingga fungsi ruang sosial di lingkungan sekolah. Perubahan ini menandakan bahwa tujuan "membangun kesadaran visual" telah tercapai. Siswa mulai memahami bahwa arsitektur bukan semata soal gedung mewah, melainkan tentang menciptakan ruang yang memanusiakan penggunaanya, mulai dari warung kopi sederhana hingga taman kota.

Tabel 1. Respon Peserta Sebelum diberikan Materi PkM

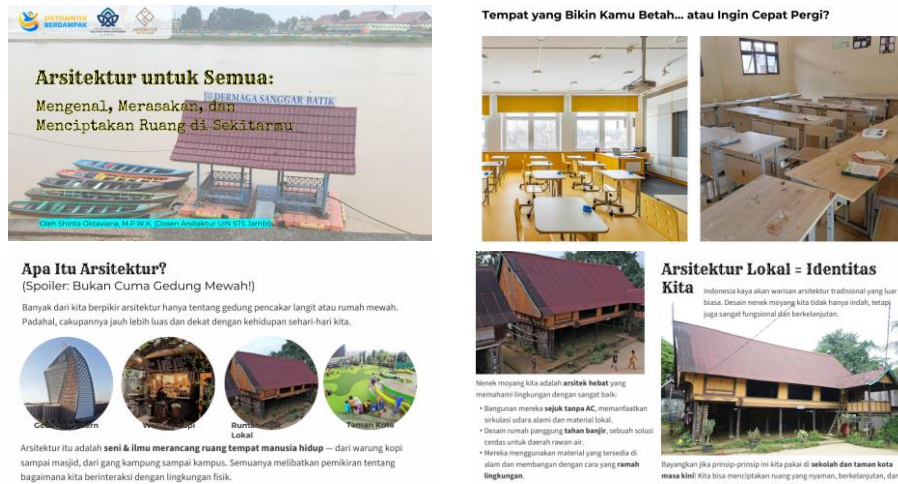
No.	Aspek yang Diamati	Hasil/Respon Peserta	Analisis Tim PkM
1.	Pemahaman Fungsi Ruang	Masih Terbatas	Peserta belum bisa membedakan ruang publik inklusif dan eksklusif.
2.	Kepekaan Visual	Masih Terbatas	Peserta tidak kritis terhadap estetika lingkungan sekolah.
3.	Minat Profesi	Masih Terbatas	Belum muncul pertanyaan spesifik mengenai perkuliahan arsitektur.

Tabel 2. Respon Peserta Setelah diberikan Materi PkM

No.	Aspek yang Diamati	Hasil/Respon Peserta	Analisis Tim PkM
1.	Pemahaman Fungsi Ruang	Sangat Baik	Peserta mampu membedakan ruang publik inklusif dan eksklusif.
2.	Kepekaan Visual	Baik	Peserta mulai kritis terhadap estetika lingkungan sekolah.
3.	Minat Profesi	Meningkat	Muncul pertanyaan spesifik mengenai perkuliahan arsitektur.



Gambar 1. Penyampaian Materi PkM



Gambar 2. Cuplikan Materi PKM



Gambar 3. Dokumentasi Bersama Siswa SMAN 10 Batang Hari

Relevansi Arsitektur Lokal dan Identitas Tim pengabdi juga menekankan pentingnya kearifan lokal, seperti rumah panggung tradisional Jambi yang tanggap terhadap banjir dan iklim tropis. Pendekatan ini penting untuk menanamkan rasa bangga terhadap identitas lokal di tengah gempuran desain modern yang seragam. Siswa diajak memahami bahwa nenek moyang mereka adalah "arsitek hebat" yang memahami keberlanjutan (*sustainability*) jauh sebelum istilah tersebut populer. Materi ini membuka wawasan siswa bahwa prinsip arsitektur tradisional sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks kekinian untuk menciptakan lingkungan yang ramah lingkungan.

Evaluasi dan Tantangan Meskipun antusiasme siswa sangat tinggi, tim pengabdi mencatat bahwa metode ceramah dan diskusi visual memiliki keterbatasan dalam mengajarkan konsep spasial yang kompleks. Sebagaimana dicatat dalam evaluasi kegiatan, peserta membutuhkan pendampingan yang lebih bersifat praktik (*hands-on*). Pemahaman tentang ruang tiga dimensi akan jauh lebih efektif jika siswa dilibatkan langsung dalam aktivitas seperti sketsa lingkungan (urban sketching) atau pembuatan maket sederhana. Pola ini konsisten dengan temuan pada pembelajaran konsep abstrak lain, di mana penggunaan alat peraga manipulatif berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode ceramah konvensional, sebagaimana dilaporkan pada implementasi alat peraga Papan Hitung "PATUNG" yang mendorong nilai rata-rata siswa naik dari 80,13 menjadi 93,33 setelah siswa terlibat langsung memanipulasi objek konkret (Fauziyah dkk., 2026). Cross (2011) pemikiran desain bukan

sekadar kerangka konseptual, melainkan tercermin dalam aktivitas nyata para desainer ketika mereka mengeksplorasi, memodelkan, dan mengembangkan solusi secara iteratif.

Perbandingan Permasalahan Mitra dengan Kondisi pada PkM/Penelitian Terdahulu

Sebelum menguraikan perbandingan secara lebih rinci, perlu ditegaskan bahwa rendahnya literasi visual dan kesadaran spasial siswa SMA Negeri 10 Batang Hari bukanlah persoalan yang berdiri sendiri, melainkan mencerminkan pola yang berulang pada berbagai jenjang pendidikan formal di Indonesia. Guna menempatkan temuan ini dalam konteks yang lebih luas, Tabel 2 membandingkan kondisi mitra pada kegiatan ini dengan kondisi yang dilaporkan pada kegiatan pengabdian maupun penelitian sejenis.

Tabel 2. Perbandingan Permasalahan Mitra dengan Kondisi pada PkM lain

No.	Sumber (Penulis, Tahun)	Permasalahan/Kondisi Mitra yang Dilaporkan	Kesesuaian dengan Kegiatan "Arsitektur untuk Semua"
1.	Nalendra dkk. (2026), kegiatan ini	Literasi visual dan kesadaran spasial jarang diajarkan dalam kurikulum SMA umum; siswa cenderung memandang bangunan sekolah semata sebagai fasilitas fisik.	Menjadi titik tolak (<i>baseline</i>) analisis situasi mitra.
2.	(Haris dkk., 2026)	Literasi spasial siswa SMA rendah akibat pembelajaran geografi yang konvensional, <i>teacher-centered</i> , dan minim pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar.	Sejalan, memperkuat temuan bahwa rendahnya literasi spasial merupakan persoalan lintas mata pelajaran di jenjang SMA, tidak terbatas pada arsitektur.
3.	(juwita dkk., 2026)	Literasi spasial peserta didik (pada pembelajaran IPS) tergolong rendah karena metode ceramah dan hafalan masih dominan, sementara media keruangan (peta, globe, atlas) terbatas.	Sejalan, mengonfirmasi pola yang sama pada jenjang pendidikan berbeda (SD), menunjukkan persoalan ini bersifat sistemik dalam pendidikan formal Indonesia.
4.	(Subirto dkk., 2026)	Kemampuan berpikir spasial siswa rendah (rerata pretest 61,05) akibat pembelajaran IPS Terpadu yang belum melibatkan aktivitas berbasis pengalaman ruang.	Sejalan, memperkuat urgensi intervensi berbasis pengalaman spasial langsung sebagaimana disasar program "Arsitektur untuk Semua".
5.	(Agustina dkk., 2025)	Pengetahuan siswa terhadap profesi arsitek masih terbatas dan sering disalahpahami hanya sebagai pekerjaan menggambar bangunan.	Melengkapi, menunjukkan sisi lain dari kesenjangan yang sama, yaitu minimnya literasi karier arsitektur, sejalan dengan tujuan kedua kegiatan (pengenalan profesi arsitek).

No.	Sumber (Penulis, Tahun)	Permasalahan/Kondisi Mitra yang Dilaporkan	Kesesuaian dengan Kegiatan "Arsitektur untuk Semua"
6.	(Sofianto dkk., 2026); (Nasution dkk., 2025)	Kompetensi siswa SMK jurusan DPIB dalam penguasaan BIM dan prinsip desain berkelanjutan masih terbatas akibat kesenjangan antara kurikulum sekolah dan kebutuhan industri konstruksi.	Berbeda konteks (SMK vokasi vs. SMA umum), namun sama-sama mencerminkan kesenjangan pendidikan arsitektur formal di jenjang menengah.
7.	(Meilina dkk., 2024)	Minimnya pengenalan dunia desain arsitektur dan peluang profesi arsitek sejak dini pada siswa SMA, sehingga siswa kurang siap memantapkan pilihan karier di bidang arsitektur di tengah tuntutan arsitektur era 4.0.	Sangat sejalan, memperkuat langsung tujuan kedua kegiatan ini, yaitu memberikan wawasan mengenai dunia pendidikan tinggi arsitektur dan profesi perancang lingkungan binaan.
8.	(Asiyah dkk., 2020)	Kemampuan berpikir spasial siswa SMA tergolong rendah, dibuktikan dengan capaian nilai ketuntasan minimum mata pelajaran geografi yang hanya 22% (rata-rata 52,94), khususnya pada interpretasi visual foto udara dan simbolisasi peta.	Sangat sejalan, mengonfirmasi secara kuantitatif rendahnya kesadaran spasial siswa SMA yang menjadi akar permasalahan pada kegiatan ini.
9.	(Napitupulu dkk., 2025)	Pemahaman siswa SMA terhadap profesi dan karier pada sektor industri (perasuransian) masih rendah akibat minimnya paparan informasi karier sejak dini.	Melengkapi, berasal dari sektor berbeda, namun memperkuat pola umum rendahnya literasi karier profesional pada siswa SMA di Indonesia, sejalan dengan tujuan pengenalan profesi arsitek.

Sumber: Analisis Data, 2026

Perbandingan pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa kesenjangan literasi visual dan spasial pada siswa SMA Negeri 10 Batang Hari konsisten dengan kondisi yang dilaporkan Haris dkk. (2026) pada siswa SMAN 1 Sidoarjo maupun Juwita dkk. (2026) pada jenjang sekolah dasar, yang sama-sama mengaitkan rendahnya literasi spasial dengan dominasi metode pembelajaran konvensional serta terbatasnya media pembelajaran yang interaktif. Temuan Subirto dkk. (2026) dan Asiyah dkk. (2020) turut memperkuat pola ini secara kuantitatif, masing-masing melalui skor kemampuan berpikir spasial pratindakan yang rendah dan capaian ketuntasan minimum geografi yang hanya 22%, sehingga menegaskan bahwa rendahnya kesadaran keruangan siswa SMA merupakan temuan yang berulang lintas wilayah dan lintas mata pelajaran, bukan sekadar gejala lokal di SMA Negeri 10 Batang Hari. Di sisi lain, laporan Agustina dkk. (2025) dan Armiati dkk. (2024) menunjukkan dimensi permasalahan yang saling melengkapi, yaitu minimnya literasi karier terhadap profesi arsitek pada siswa SMA, sejalan dengan salah satu tujuan kegiatan ini dalam memperkenalkan dunia pendidikan tinggi arsitektur kepada siswa; pola serupa juga tampak pada sektor yang sama sekali berbeda dalam laporan Napitupulu dkk. (2025) mengenai rendahnya literasi karier di industri asuransi, yang

mengindikasikan bahwa minimnya paparan informasi profesi sejak dini merupakan persoalan lintas bidang pada jenjang SMA. Sementara itu, kondisi pada Sofianto dkk. (2026) dan Nasution dkk. (2025) berasal dari konteks pendidikan vokasi (SMK) yang secara spesifik menyoroti kesenjangan kompetensi teknis (BIM), sehingga tidak sepenuhnya identik dengan konteks SMA umum pada kegiatan ini, namun tetap relevan sebagai bukti bahwa kesenjangan pendidikan arsitektur di jenjang menengah bersifat menyeluruh, baik pada aspek literasi dasar maupun kompetensi teknis lanjutan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permasalahan mitra pada kegiatan "Arsitektur untuk Semua" bukan merupakan kasus tunggal, melainkan bagian dari persoalan struktural yang lebih besar dalam kurikulum pendidikan menengah di Indonesia.

Perbandingan Metode/Program

Setelah memetakan kesamaan akar permasalahan, langkah berikutnya adalah membandingkan strategi intervensi yang digunakan untuk mengatasinya. Perbandingan ini penting untuk menilai sejauh mana metode pedagogi arsitektur yang diterapkan pada kegiatan ini sepadan dengan, atau berbeda dari, pendekatan yang digunakan oleh penulis lain dalam mengatasi persoalan literasi visual, spasial, maupun kompetensi arsitektur pada siswa sekolah menengah. Tabel 3 menyajikan perbandingan tersebut.

Tabel 3. Perbandingan Metode/Program

No.	Sumber	Metode/Program Intervensi	Durasi/ Intensitas	Perbandingan
1.	Nalendra dkk. (2026), kegiatan ini	Pedagogi arsitektur melalui ceramah interaktif dan diskusi tanya jawab, dengan perbandingan visual kondisi ruang "baik" dan "buruk".	1 hari	Baseline
2.	(Haris dkk., 2026)	Penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE; media permainan monopoli interaktif berbasis kearifan lokal (Monosida) dengan uji coba terbatas dan uji coba lapangan.	Bertahap, beberapa pertemuan	Lebih terstruktur dan iteratif; menambahkan unsur gamifikasi dan kearifan lokal yang belum ada pada kegiatan ini.
3.	(Subirto dkk., 2026)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart; permainan tradisional Pantok Lele dilaksanakan dalam dua siklus disertai refleksi.	2 siklus	Menekankan pengulangan siklus dan refleksi bertahap, berbeda dengan format satu kali pertemuan pada kegiatan ini.
4.	(Agustina dkk., 2025)	Penyampaian materi pengenalan profesi, permainan simulasi, kegiatan menggambar dan membuat model sederhana, serta sesi tanya jawab.	1 hari	Durasi setara, tetapi melengkapi ceramah dengan aktivitas hands-on (menggambar/membuat model) yang justru direkomendasikan sebagai tindak lanjut kegiatan ini.
5.	(Firmansyah	Kegiatan interaktif berupa penyampaian materi disertai	1 hari	Durasi setara, namun memuat komponen

No.	Sumber	Metode/Program Intervensi	Durasi/Intensitas	Perbandingan
	Sofianto dkk., 2026)	praktik langsung pengoperasian perangkat lunak BIM (REVIT Autodesk).		praktik teknis langsung yang belum diterapkan pada kegiatan ini.
6.	(Nasution dkk., 2025)	Penyuluhan dan workshop interaktif disertai presentasi materi, diskusi, dan demonstrasi praktis mengenai BIM dan desain berkelanjutan.	1 hari	Serupa dari sisi ceramah dan diskusi, dengan tambahan demonstrasi praktis singkat.
7.	(Meilina dkk., 2024)	Sosialisasi/seminar dengan sesi ice breaking, pemaparan materi profesi arsitek dan tren arsitektur 4.0 yang dibagi ke dalam beberapa sesi lintas bidang keilmuan.	1 hari	Durasi dan format setara – seminar sosialisasi murni tanpa sesi praktik, sangat mirip dengan pendekatan pedagogi arsitektur pada kegiatan ini.
8.	(Asiyah dkk., 2020)	Praktikum terbimbing: interpretasi visual foto udara lingkungan sekolah, dilanjutkan simbolisasi peta secara manual menggunakan kertas kalkir dan alat gambar.	1 hari	Menawarkan alternatif metode hands-on sederhana (tanpa teknologi digital) yang sejalan dengan rekomendasi tindak lanjut kegiatan ini berupa lokakarya sketsa/maket.
9.	(Napitupulu dkk., 2025)	Presentasi materi oleh praktisi profesi, dilanjutkan diskusi dua arah antara siswa, guru, dan praktisi industri.	1 hari	Format serupa (ceramah dan diskusi/tanya jawab), memperkuat pola umum metode sosialisasi profesi berdurasi satu hari pada jenjang SMA.

Sumber: Analisis Data, 2026

Tabel 3 memperlihatkan bahwa metode ceramah interaktif dan diskusi tanya jawab yang digunakan pada kegiatan ini merupakan pendekatan yang lazim digunakan sebagai tahap awal (*entry point*) dalam program pengabdian sejenis, sebagaimana juga diterapkan oleh Sofianto dkk. (2026) dan Nasution dkk. (2025) dalam bentuk penyuluhan dan workshop interaktif, maupun Armia dkk. (2024) dan Napitupulu dkk. (2025) dalam bentuk seminar sosialisasi profesi berdurasi satu hari. Kemiripan format dan durasi pada empat kegiatan pembeding tersebut menunjukkan bahwa ceramah dan diskusi merupakan strategi yang cukup umum dan realistis diterapkan untuk kegiatan pengabdian jangka pendek dengan sumber daya terbatas. Namun demikian, sebagian besar kegiatan pembeding menempuh satu langkah lebih jauh dengan menyertakan komponen praktik langsung atau aktivitas berbasis pengalaman, misalnya praktik REVIT pada Sofianto dkk. (2026), kegiatan menggambar dan membuat model sederhana pada Agustina dkk. (2025), praktikum interpretasi foto udara dan simbolisasi peta secara manual pada Asiyah dkk. (2020), maupun media permainan edukatif pada Haris dkk. (2026)

dan Subirto dkk. (2026) yang dirancang secara bersiklus atau bertahap. Menariknya, praktik pada Asiyah dkk. (2020) menunjukkan bahwa aktivitas *hands-on* untuk memperkuat kesadaran spasial tidak selalu memerlukan teknologi canggih, melainkan dapat dilakukan dengan alat gambar sederhana (kertas kalkir, pensil, penggaris) yang relatif mudah diadopsi pada kegiatan lanjutan "Arsitektur untuk Semua". Perbandingan ini memperkuat evaluasi internal tim pengabdian sebagaimana diuraikan pada bagian "Evaluasi dan Tantangan", bahwa metode ceramah dan diskusi visual, meskipun efektif untuk membangun kesadaran awal, memiliki keterbatasan dalam mengajarkan konsep spasial yang kompleks dan perlu ditindaklanjuti dengan lokakarya praktik seperti sketsa lingkungan atau pembuatan maket sederhana.

Perbandingan Hasil

Bagian akhir dari perbandingan ini menelaah capaian hasil kegiatan "Arsitektur untuk Semua" terhadap hasil pengabdian atau penelitian terdahulu, guna menilai konsistensi, keunggulan, sekaligus keunikan metode evaluasi yang digunakan. Tabel 4 menyajikan perbandingan indikator dan capaian hasil dari masing-masing kegiatan.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Kegiatan

No.	Sumber	Indikator Hasil	Capaian	Perbandingan/Catatan
1.	Nalendra dkk. (2026), kegiatan ini	Respon peserta berdasarkan observasi kualitatif tim PKM.	Pemahaman fungsi ruang: Sangat Baik; kepekaan visual: Baik; minat profesi: Meningkat.	Baseline, evaluasi bersifat deskriptif-kualitatif tanpa instrumen skor baku.
2.	(Haris dkk., 2026)	Literasi spasial (pretest–posttest, N-gain, uji-t berpasangan).	Meningkat 27,8% (Cohen's $d = 2,03$; $p < 0,001$); apresiasi kearifan lokal naik 43,3%.	Lebih kuat secara metodologis dan terukur secara statistik dibandingkan evaluasi kualitatif pada kegiatan ini.
3.	(Subirto dkk., 2026)	Skor tes kemampuan berpikir spasial pada tiap siklus PTK.	61,05 (pratindakan); 75,45 (siklus I); 85,95 (siklus II).	Konsisten mendukung efektivitas pendekatan berbasis aktivitas visual-spasial secara bertahap dan terukur.
4.	(Agustina dkk., 2025)	Pemahaman dan minat terhadap profesi arsitek (pretest–posttest).	Pemahaman naik dari 40% menjadi 85%; minat terhadap arsitektur mencapai 78%.	Sejalan dengan capaian kegiatan ini pada aspek minat profesi, namun didukung data kognitif dan afektif yang terukur.
5.	(Firmansyah Sofianto dkk., 2026)	Kepuasan dan antusiasme peserta (angket pascakegiatan).	97% menyatakan pelatihan dibutuhkan; 96% menilai materi penting; 95% antusias.	Sejalan pada dimensi antusiasme peserta, tanpa pengukuran capaian kognitif seperti pada Tabel Respon Peserta kegiatan ini.
6.	(Nasution dkk., 2025)	Pemahaman materi melalui post-test pilihan ganda.	Rerata jawaban benar 92,4%.	Menggunakan pendekatan penyuluhan yang serupa, tetapi dilengkapi instrumen evaluasi kuantitatif yang

No.	Sumber	Indikator Hasil	Capaian	Perbandingan/Catatan
7.	(Meilina dkk., 2024)	Antusiasme dan keterlibatan siswa (observasi kualitatif jumlah dan variasi pertanyaan).	Animo tinggi dengan banyak pertanyaan seputar dunia desain arsitektur (tanpa data persentase).	belum diterapkan pada kegiatan ini. Sejalan, sama-sama menggunakan evaluasi deskriptif-kualitatif tanpa instrumen skor baku, menegaskan bahwa pola ini lazim pada kegiatan sosialisasi profesi berdurasi singkat.
8.	(Asiyah dkk., 2020)	Minat belajar (angket) dan penguasaan materi (tes hasil belajar/KKM).	95% siswa tertarik mengulang pengalaman serupa; 84% (57 siswa) mencapai KKM ≥ 75 pada simbolisasi peta.	Lebih kuat secara metodologis, menggabungkan data minat (afektif) dan capaian belajar (kognitif) yang terukur, dapat menjadi rujukan pengembangan instrumen evaluasi kegiatan ini ke depan.
9.	(Napitupulu dkk., 2025)	Pemahaman awal siswa terhadap profesi/karier di industri asuransi (observasi kualitatif pratindakan).	Sebagian besar siswa belum mengetahui profesi dan karier di industri asuransi sebelum kegiatan dilaksanakan.	Sejalan sebagai baseline permasalahan, namun laporan tidak menyertakan data pascakegiatan (posttest) sehingga besaran peningkatan belum terukur secara eksplisit, sama seperti keterbatasan evaluasi pada kegiatan ini.

Sumber: Analisis Data, 2026

Sebagaimana disajikan pada Tabel 4, capaian kegiatan ini pada aspek peningkatan minat siswa terhadap profesi arsitek konsisten dengan temuan Agustina dkk. (2025) yang juga melaporkan lonjakan minat siswa terhadap bidang arsitektur setelah intervensi dilaksanakan, serta selaras dengan pola antusiasme tinggi yang dilaporkan Armianti dkk. (2024) pada kegiatan sosialisasi profesi arsitek berdurasi satu hari. Pola evaluasi deskriptif kualitatif yang sama juga tampak pada Napitupulu dkk. (2025), yang melaporkan kondisi literasi karier siswa sebelum kegiatan tanpa menyertakan data pasca kegiatan, sehingga memperkuat dugaan bahwa keterbatasan instrumen evaluasi kuantitatif merupakan pola yang cukup umum dijumpai pada kegiatan sosialisasi profesi berdurasi singkat, bukan semata kekurangan pada kegiatan ini. Meski demikian, terdapat perbedaan mendasar pada metode evaluasi yang digunakan bila dibandingkan dengan kelompok kegiatan berbasis praktik: hasil kegiatan ini dilaporkan secara deskriptif kualitatif berdasarkan observasi respons peserta (Tabel 1), sedangkan mayoritas kegiatan pembandingan yang menyertakan komponen praktik, seperti Haris dkk. (2026), Subirto dkk. (2026), Agustina dkk. (2025), Asiyah dkk. (2020), dan Nasution dkk., (2026), mengukur dampak intervensi secara kuantitatif melalui instrumen pretest dan posttest maupun angket berskala, sehingga besaran peningkatan pemahaman atau keterampilan siswa dapat dinyatakan secara terukur dan diuji signifikansinya secara statistik. Perbedaan ini menegaskan bahwa

keunikan kegiatan "Arsitektur untuk Semua" terletak pada pendekatan multidisiplinnya yang melibatkan tujuh dosen lintas keilmuan (Arsitektur dan Biologi) dalam satu sesi pengabdian, namun sekaligus menjadi catatan penting bahwa penambahan instrumen evaluasi kuantitatif sederhana (misalnya angket minat atau tes pemahaman singkat sebagaimana Asiyah dkk., 2020)) pada kegiatan lanjutan akan memperkuat objektivitas klaim keberhasilan program, sejalan dengan praktik baik yang telah diterapkan pada sebagian besar kegiatan pembeding di atas.

PENUTUP

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 10 Batang Hari berhasil meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap literasi visual dan kesadaran spasial. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik bahwa lingkungan binaan turut memengaruhi kualitas hidup mereka, sekaligus menyadari bahwa mereka berhak menuntut ruang yang lebih baik, aman, dan inklusif. Sinergi antara materi arsitektur, biologi, dan pendidikan yang dibawa tim dosen memberikan perspektif yang holistik bagi para siswa.

Berdasarkan evaluasi pelaksanaannya, disarankan agar kegiatan serupa di masa mendatang tidak lagi terbatas pada penyajian materi visual semata. Perlu dirancang lokakarya lanjutan yang mencakup praktik langsung, seperti pelatihan sketsa atau perancangan ulang sudut sekolah secara sederhana, guna mengembangkan keterampilan spasial siswa secara lebih mendalam. Selain itu, kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah melalui kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi cara yang efektif untuk menjaga minat siswa terhadap desain dan lingkungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor dan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi atas dukungan kebijakan dan fasilitas. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa SMA Negeri 10 Batang Hari atas partisipasi aktif dan kerjasamanya dalam kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, M., Utari Sriwijaya Minaka, & Ananda Insan Kamil. (2025). Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Tentang Program Studi dan Profesi Arsitek Melalui Simulasi Profesi. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 9(3), 497–504. <https://doi.org/10.36982/jam.v9i3.6170>
- Ardiningrum, Q., Salmah, & Inawati. (2025). Literasi Visual sebagai Dasar Kecakapan Bermedia Sosial bagi Remaja di Era Digital. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(8), 902–909. <https://doi.org/10.17977/um064v5i82025p902-909>
- Armia, A., Oktavia, Y., & Hidayat, M. T. (2024). Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Pemanfaatan Perpustakaan terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Ecogen*, 7(1), 135. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v7i1.15775>
- Asiyah, S., Putri, M. K., Heldayani, E., Oktavia, M., Chairunisa, E. D., & Aryaningrum, K. (2020). PEMANFAATAN SENI KARTOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPASIAL SISWA SMA NEGERI 1 PEMULUTAN. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 26(1), 12. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i1.14838>
- Avgerinou, M. D., & Pettersson, R. (2011). Toward a Cohesive Theory of Visual Literacy. *Journal of Visual Literacy*, 30(2), 1–19. <https://doi.org/10.1080/23796529.2011.11674687>
- Bamford, A. (2003). *The Visual Literacy White Paper*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:102337880>
- Cross, N. (2011). *Design Thinking*. Berg Publishing Plc. <https://doi.org/10.5040/9781474293884>
- Farokhatu Ulyana, & Adhe Ayala Levandani. (2024). Arsitektur Berbasis Kesehatan Mental: Menciptakan Ruang yang Mendukung Kesehatan Emosional. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 2(1), 84–102. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v2i1.455>
- Fauziyah, S., Yulia, P., Nasution, V. A., & Efendi, S. (2026). Pendampingan Implementasi Alat Peraga "PATUNG" Papan Hitung: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

- <https://ojs.institutidayatullahbatam.ac.id/index.php/jurnalsigma/>, 3.
<https://ojs.institutidayatullahbatam.ac.id/index.php/jurnalsigma/article/view/331>
- Firmansyah Sofianto, M., Dwi Handayani, K., Imaduddin, M., Aritonang, N., Alidrus, S., & Azmi Dewi Nusantara, D. (2026). EKOBIS ABDIMAS Pelatihan BIM (Building Information Modeling) bagi Guru dan Siswa SMKN 2 Surabaya. <https://jurnal.unipasby.ac.id/ekobisabdimas>, 7.
<https://jurnal.unipasby.ac.id/ekobisabdimas/article/view/11678>
- Hanisa Rahma, R., & Hermon, D. (2025). *PENGARUH LINGKUNGAN FISIK SEKOLAH TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 15 PADANG*.
- Haris, I. V., Widodo, S., Perdana Prasetya, S., & Sitohang, L. L. (2026). Pengembangan Media Monosida (Monopoli Sidoarjo) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Spasial Murid SMAN 1 Sidoarjo. https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/1384, 10(3). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i3.1384
- Heryanto, B., Gambiro, H., Anggiani, M., Jamila, R. F., & Ekaputri, D. (2024). Tantangan dan Peluang: Memperkenalkan Pendidikan Arsitektur, Profesi Arsitek, dan Produk Arsitektur kepada Siswa SMA 101 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(5), 775–780. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.2807>
- juwita, A. rahma, Gardawati, aulia dewi, Aprilia, G., Anzani, K. salwa, Putri, R. A., & Marini, A. (2026). *ANALISIS PENGUATAN LITERASI SPASIAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR*. 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4496>
- Meilina, R., Rezeki, S., & Dina Kali Kulla, P. (2024). MENUMBUHKAN MINAT DAN BAKAT DALAM BIDANG DESAIN (ARSITEKTUR) DAN SOSIALISASI TENTANG PROFESI ARSITEK PADA SISWA SMA KARTIKA XIV-1 BANDA ACEH DEVELOPING AN INTEREST AND TALENT IN DESIGN SCIENCE (ARCHITECTURE) AND SOSIALIZATION OF THE ARCHITECT PROFESSION TO STUDENTS OF SMA KARTIKA XIV-1 BANDA ACEH. Dalam *Jurnal Pengabdian Masyarakat INOTEC UUI* (Vol. 6, Nomor 1).
- Napitupulu, R. H. M., Sardjito, R. M. D. H., Suhendar, B., Robidi, R., & Adam, H. (2025). PENGENALAN KARIR DAN PROFESI DI INDUSTRI PERASURANSIAN PADA SISWA SMA SANTO FRANSISKUS 2 JAKARTA. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia*, 1(1), 55–59. <https://ejurnal-wit.ac.id/index.php/JPKMI/article/view/192>
- Nasution, M. A., Moerni, S. Y., Rambe, Y. S., Novita, N., Annisa, Y., & Wulandari, T. E. (2026). Edukasi Konsep Rumah Sehat untuk Meningkatkan Kesadaran Hidup Sehat pada Siswa SMA Negeri 1 Kisaran, Kabupaten Asahan. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 99–104. <https://doi.org/10.56211/wahana.v5i1.1879>
- Nasution, M. A., Nasution, A. M., & DR, M. (2025). Peningkatan Kompetensi Siswa Smk Negeri Percut Sei Tuan Melalui Edukasi Building Information Modeling (Bim) Dan Desain Arsitektur Berkelanjutan. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(1), 156–166. <https://doi.org/10.52622/mejuajujabdimas.v5i1.268>
- Noviana, S. W., Ichwanto, M. A., & Sudarto, S. (2025). Pengaruh Tata Letak Ruang Kelas Terhadap Interaksi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 11–19. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i1.3276>
- Nur Indah Sari, Eka Septiani, & Aulia Masrurroh. (2025). Bijak Dalam Menggunakan Sosial Media Pada Kalangan Remaja Di SMAN 80 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3755–3759. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1150>
- Proulx, M. J., Todorov, O. S., Taylor Aiken, A., & de Sousa, A. A. (2016). Where am I? Who am I? The Relation Between Spatial Cognition, Social Cognition and Individual Differences in the Built Environment. *Frontiers in Psychology*, 7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00064>
- Ramadhan, R., & Gandha, M. V. (2024). EKSPLORASI PENGARUH DESAIN BANGUNAN TERHADAP KESEJAHTERAAN MENTAL DAN PENANGGULANGAN DEPRESI. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 6(1), 83–96. <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27452>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>

- Strand, I., & Nielsen, L. M. (2025). Architecture in school practice: possible tools for supporting spatial literacy. *International Journal of Technology and Design Education*, 35(4), 1597–1618. <https://doi.org/10.1007/s10798-024-09951-0>
- Subirto, R. R., Rochayati, N., Arif, A., & Mas'ad, M. (2026). Implementasi Traditional Games Pantok Lele untuk Meningkatkan Literasi Spasial Skill Siswa pada Pelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 954–962. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1584>
- Trisanti, O. L., & Septiana, T. I. (2023). Keterlibatan Akademisi dan Tokoh Agama dalam Memutus Mata Rantai Penyebaran Covid-19 Melalui Pembinaan PHBS. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2). <https://doi.org/10.30651/aks.v7i2.8790>
- Yunus, C. W., & Ohoirat, A. Z. (2025). Hubungan antara Lingkungan Fisik Sekolah dengan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah XWZ. *ARZUSIN*, 5(1), 334–346. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i1.4993>