

Pengenalan Arsitektur Rumah Tradisional Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar di Kuala Lumpur

Nurrahmi Kartikawati

Arsitektur, Universitas Muhammadiyah Semarang, Jl. Kedungmundu Raya no.18, Semarang, 50273, Indonesia.

E-mail: kartikawati.nurrahmi@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6203>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 April 2026

Revised: 29 April 2026

Accepted: 6 Mei 2026

Kata Kunci

arsitektur tradisional, metode belajar arsitektur, budaya Indonesia

Keywords

traditional architecture, architecture learning method, Indonesian culture



ABSTRACT

Indonesia memiliki beragam rumah tradisional yang memiliki karakter khas sesuai dengan adat dan budaya setempat. Banyak generasi muda Indonesia yang tinggal di Indonesia maupun di luar negeri kurang mengenal ragam rumah tradisional tersebut. Oleh karena itu sangat penting adanya upaya untuk mengenalkan rumah tradisional Indonesia sejak dini di lingkungan sekolah dasar, terlebih lagi bagi generasi muda yang tinggal di negara jiran. Program ini diselenggarakan di sanggar belajar yang menjadi bagian dari Sekolah Indonesia-Kuala Lumpur. Tujuan dari program ini adalah memperkenalkan rumah adat Indonesia kepada anak-anak migran yang memiliki akar keluarga Indonesia. Pelaksanaan kegiatan di Kuala Lumpur dibantu oleh mahasiswa KKN Internasional dan relawan dari perguruan tinggi lain. Ada sekitar 30 siswa yang mengikuti kegiatan ini dengan rentang usia sekitar 5-12 tahun. Kegiatan ini dilaksanakan dengan diskusi kelompok dengan materi tentang rumah tradisional Indonesia dari booklet, peta dan poster, *game* interaktif, serta gambar rumah adat Indonesia untuk diwarnai. Keberlanjutan program dilakukan dengan memperkenalkan *game* interaktif berbasis android bertema rumah tradisional Indonesia kepada para relawan dalam rangka memberikan pengenalan tentang rumah tradisional Indonesia kepada siswa sekolah dasar.

Traditional house in Indonesia varies and has distinctive characters according to local customs and culture. Many young generation of Indonesians living in Indonesia and abroad are not familiar with the variety of Indonesian traditional houses. Therefore, it is very important to introduce traditional Indonesian houses from an early age in the elementary school, especially for the younger generation who live in the neighbouring countries. The program was held in a learning studio that was a part of Indonesia-Kuala Lumpur School. The purpose of this program was to introduce Indonesian Traditional houses to migrant children who have Indonesian family roots. The program was held in Kuala Lumpur and assisted by volunteer from some universities. There were about 30 students who took part in this activity with an age range of about 5-12 years. The activity was carried out with a group discussion which discussed about traditional Indonesian houses from booklets, maps, and posters, interactive games and coloring Indonesian traditional houses pictures. An android-based interactive game with the theme of Indonesian traditional houses was introduced to the volunteers to provide sustainability program to be delivered to the students



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Nurrahmi Kartikawati (2026) Pengenalan Arsitektur Rumah Tradisional Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar di Kuala Lumpur <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6203>

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki sekitar 17.500 pulau dengan beragam kelompok etnis, Bahasa, dan budaya (Sopa, 2018). Wilayah Indonesia terbagi menjadi 38 provinsi dengan masing-masing provinsi memiliki rumah tradisionalnya sendiri. Rumah tradisional Indonesia masing-masing memiliki *local wisdom* yang sesuai dengan budaya masyarakatnya. *Local wisdom* merupakan pengetahuan dasar mengenai kehidupan yang seimbang dengan alam dalam suatu komunitas, yang diwariskan secara turun temurun (Sopa, 2018). Dengan beragamnya budaya Indonesia, maka *local wisdom* di setiap suku juga berbeda satu sama lain.

Arsitektur rumah tradisional Indonesia dikenalkan kepada siswa sekolah dasar di Kuala Lumpur sebagai upaya untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada generasi muda di tengah masyarakat negara tetangga. Banyak siswa yang belum mengenal adat dan budaya Indonesia terutama rumah tradisional Indonesia, karena kurangnya pengetahuan tentang Indonesia. Kondisi keluarga yang tidak dapat mengakses pendidikan formal serta kondisi perekonomian yang terbatas membuat siswa-siswi tersebut terbatas dalam mengakses informasi, termasuk informasi tentang kebudayaan Indonesia. Selain itu, lingkungan sekitar juga berpengaruh pada siswa sehingga merasa lebih dekat dengan budaya negara jiran tempat mereka tinggal.

Metode pengenalan rumah tradisional yang beragam dapat menggunakan sarana yang bersifat konvensional dan digital. Salah satu metode konvensional yang mudah adalah dengan Pengenalan gambar rumah tradisional disertai dengan nama dan asal daerahnya melalui poster dan modul. Dengan perkembangan teknologi saat ini, metode pengenalan dapat dilakukan dengan *augmented reality* (Boediono et al., 2023; Mufti et al., 2023; Sulistyowati et al., 2021) serta *game* interaktif yang dapat dilakukan dengan mudah melalui android (Muhammad Iqbal Rizmaya et al., 2023). Pengembangan *artificial intelligence* dan *data mining* juga dapat dilakukan untuk mempermudah pengenalan ragam rumah tradisional Indonesia (Firmansah et al., 2023)

METODE

Program pengabdian masyarakat ini dilakukan pada bulan Juni 2024 di Sanggar Belajar (SB) Al Amin Sentul, Kuala Lumpur, sebagai bagian dari Sekolah Indonesia-Kuala Lumpur. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa siswi di sanggar belajar. Terdapat sekitar 30 siswa dengan rentang usia 5-12 tahun dengan seorang pengajar dan beberapa relawan dari beberapa universitas di Indonesia.

Pelaksanaan kegiatan ini dijabarkan dalam beberapa tahap yaitu:

1. Persiapan

Persiapan dilakukan sebelum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan berdiskusi dengan tim pelaksanaan dan berkoordinasi dengan mitra terkait. Pada tahap ini juga disiapkan proposal, peralatan, perlengkapan dan bahan untuk pelaksanaan kegiatan.

2. Sosialisasi program kegiatan ini kepada mitra dan menjelaskan teknis pelaksanaan program yang akan dilakukan

3. Pelaksanaan Kegiatan Pengenalan Rumah Tradisional Indonesia

Pelaksanaan kegiatan dalam bentuk diskusi grup interaktif, presesntasi tentang rumah tradisional Indonesia, dan latihan menggambar dan mewarnai rumah tradisional Indonesia.

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah aktivitas selesai untuk memastikan bahwa program ini memberi manfaat bagi peserta. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan aktivitas.

5. Pendampingan

Kegiatan ini dilakukan oleh tim pelaksana yang kemudian dilanjutkan oleh relawan dan pengajar supaya program dapat berkesinambungan.

Metode implementasi kegiatan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Metode Implementasi Kegiatan

No.	Kegiatan	Masalah	Tahap	Partisipasi Peserta	Evaluasi
1	Presentasi dan diskusi grup	Kurangnya pengetahuan tentang rumah tradisional Indonesia dan budaya Indonesia	Pengenalan rumah tradisional Indonesia dan diskusi	Peserta aktif berdiskusi dan menyimak materi	Peserta mengenal rumah tradisional Indonesia dan budaya Indonesia Peserta antusias dalam diskusi
2.	Mewarnai rumah tradisional Indonesia	Peserta kurang terampil dalam mewarnai	Kreativitas dan mengenali bentuk, nama dan asal rumah tradisional Indonesia	Peserta berlatih ketrampilan mewarnai dan kreativitas	Peserta berpartisipasi aktif dalam latihan mewarnai

Peralatan dan instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain:

Tabel 2 Peralatan dan Instrumen Pengenalan Rumah Tradisional Indonesia

No.	Peralatan/instrumen	Jumlah	Fungsi
1.	Pensil warna 12 warna	24 set	Mewarnai gambar rumah tradisional Indonesia
2.	Pensil warna 24 warna	3 set	Mewarnai gambar rumah tradisional Indonesia
3.	Krayon 24 warna	3 set	Mewarnai gambar rumah tradisional Indonesia
4.	<i>Puzzle</i> rumah tradisional Indonesia	6 set	Melatih menyusun bentuk rumah tradisional Indonesia
5.	<i>Smart card</i> rumah tradisional Indonesia	1 set	Melatih pengenalan bentuk, nama dan asal daerah rumah tradisional Indonesia
6.	Peta Indonesia	3 set	Pengenalan lokasi asal rumah tradisional Indonesia
7.	Poster Rumah tradisional Indonesia	3 set	Pengenalan bentuk, nama dan asal daerah rumah Tradisional Indonesia
8.	Lembar mewarnai gambar rumah Tradisional Indonesia	30 lembar	Melatih kreativitas dan pengenalan bentuk rumah tradisional Indonesia
9.	Gantungan kunci rumah tradisional Indonesia	3 lusin	Pengenalan bentuk miniatur rumah tradisional Indonesia
10.	Modul rumah tradisional Indonesia	30 eksemplar	Panduan pengenalan bentuk, nama dan asal daerah rumah tradisional Indonesia
11.	<i>Game</i> interaktif berbasis android “Rumah Adat Indonesia”	1 aplikasi	Melatih pengenalan dan ingatan tentang bentuk, nama dan asal daerah rumah tradisional Indonesia secara interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan pada 12 Juni 2024 di salah satu Sanggar Belajar (SB) Al Amin di Sentul, Kuala Lumpur. Terdapat sekitar 30 siswa di SB dengan rentang usia 5-12 tahun. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan oleh tim pelaksana dengan dibantu oleh pengajar dan relawan.

Aktivitas dimulai dengan membentuk grup yang terdiri dari sekitar 5-7 orang dengan rentang usia yang berdekatan. Setiap kelompok didampingi oleh satu pendamping dari tim pelaksana atau relawan.

Masing-masing kelompok dapat menggunakan peralatan gambar, dan instrumen pendukung seperti modul, peta, poster, dan *smart card* untuk mengenalkan rumah tradisional Indonesia. Adapun *puzzle* dan *game* interaktif berbasis android diserahkan kepada pengajar untuk melanjutkan proses pengenalan setelah kegiatan ini selesai.

Pendamping kelompok menampilkan gambar rumah tradisional Indonesia melalui modul, *smart card* dan poster, disertai dengan penjelasan tentang nama dan asal daerah rumah tradisional tersebut. Peta Indonesia digunakan untuk melengkapi penjelasan mengenai asal daerah rumah tradisional Indonesia. Peserta bebas menyampaikan pendapat dan pertanyaan mengenai rumah tradisional Indonesia dan kebudayaan Indonesia.

Setelah pengenalan visual, nama, asal daerah serta diskusi, pendamping membagikan lembar mewarnai rumah tradisional Indonesia. Peserta mendapatkan satu lembar gambar rumah tradisional Indonesia dan satu set pensil warna 12 warna. Peserta mewarnai gambar rumah Tradisional Indonesia dengan kreativitas mereka sendiri. Pendamping mengarahkan pemilihan warna dan teknik mewarnai yang baik dan benar agar hasilnya optimal.

Antusiasme peserta tampak selama kegiatan pengenalan gambar rumah tradisional Indonesia dan mereka aktif dalam berdiskusi mengenai rumah tradisional dan kebudayaan Indonesia. Penggunaan gambar poster dan *smart card* untuk memudahkan peserta yang belum lancar membaca. Modul disusun berdasarkan beberapa referensi tentang rumah tradisional Indonesia (Idham, 2018; Sahroni, 2012; Usop et al., 2011; Yusran, 2016) yang menampilkan gambar rumah tradisional Indonesia dari 38 provinsi. Pada saat pembagian gambar dan peralatan gambar, peserta juga tampak bersemangat. Mereka memperhatikan arahan pendamping dalam proses mewarnai.

Terdapat beberapa metode pengenalan rumah tradisional Indonesia kepada peserta. Metode klasik seperti ceramah merupakan metode umum untuk menyampaikan pengetahuan. Beberapa instrumen pendukung diperlukan untuk mendukung ceramah seperti, poster, *smart card*, modul, dan poster. Untuk mengoptimalkan hasil, metode pembelajaran pengenalan rumah tradisional Indonesia dapat menggunakan *puzzle*, *game* berbasis android (Yunanto, 2021), atau *augmented reality* (Sulistyowati et al., 2021).

Dalam kegiatan ini, metode pembelajaran juga dilengkapi dengan *puzzle* rumah tradisional Indonesia dan *game* berbasis android “Rumah Adat Indonesia” tentang rumah tradisional Indonesia. *Puzzle* rumah tradisional Indonesia diserahkan kepada pengajar untuk mendukung pembelajaran di lain waktu. Selain itu, tim pelaksana memberi panduan kepada relawan dalam mengoperasikan game “Rumah Adat Indonesia” yang bisa diunduh gratis di *Play Store*. Kedua instrumen tersebut mendukung pembelajaran berkelanjutan dalam mengenalkan rumah tradisional Indonesia.

Tahapan kegiatan pengenalan rumah tradisional Indonesia ini antara lain:

1. Tahap Persiapan.

Persiapan dilakukan dengan diskusi oleh tim pekasana dan koordinasi dengan pihak terkait dan mitra kegiatan di Kuala Lumpur. Pada tahap ini, proposal disiapkan beserta instrumen, peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan. Peralatan yang dibutuhkan antara lain, peralatan gambar, lembar mewarnai, peta Indonesia, poster rumah tradisional Indonesia, *smart card*, dan modul. Selain itu, instrumen pembelajaran lainnya seperti *puzzle* dan *game* berbasis android diserahkan kepada pengajar untuk mendukung pembelajaran berkelanjutan. Beberapa lusin gantungan kunci berbentuk rumah tradisional Indonesia diserahkan kepada peserta sebagai cinderamata sekaligus pengenalan miniatur rumah tradisional Indonesia.



Gambar 1 Peralatan gambar untuk peserta



Gambar 2 *Smart card* rumah tradisional Indonesia



Gambar 3 Poster rumah tradisional Indonesia



Gambar 4 Peta Indonesia



Gambar 5 Peralatan gambar untuk Sanggar Belajar



Gambar 6 *Puzzle* rumah tradisional Indonesia untuk Sanggar Belajar

2. Sosialisasi Program Pengabdian Masyarakat

Pada tahap ini, tim pelaksana menyampaikan tujuan, waktu pelaksanaan, teknis pelaksanaan kepada lembaga mitra kegiatan. Proses komunikasi dijumpai oleh universitas serta konfirmasi melalui relawan yang ditugaskan di Sanggar Belajar tempat kegiatan akan dilaksanakan. Relawan menginformasikan kondisi dan lokasi Sanggar Belajar, sehingga tim pelaksana dapat menyesuaikan metode pembelajaran yang akan digunakan.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan dengan membagi peserta menjadi beberapa kelompok yang terdiri sekitar 5-7 orang. Setiap kelompok dipandu oleh pendamping dari tim pelaksana serta relawan. Pendamping menyampaikan materi mengenai rumah tradisional melalui modul, poster, *smart card*, dan peta Indonesia. Pendamping menyampaikan tentang Indonesia yang merupakan negara dengan 17.000 pulau dan 38 provinsi dengan beragam budaya dan rumah tradisional. Peserta menyimak dengan antusias dan bercerita mengenai akar keluarga mereka di Indonesia. Setelah materi disampaikan, peserta diperkenankan untuk menyampaikan pertanyaan dan diskusi. Melalui pengenalan peta Indonesia, peserta mencoba mengidentifikasi lokasi daerah asal keluarga mereka pada peta.

Setelah itu, masing-masing peserta berlatih mewarnai gambar rumah tradisional dan mendapatkan satu lembar kertas bergambar rumah tradisional dan satu set pensil warna 12 warna. Peserta mewarnai gambar dengan arahan dari pendamping mengenai pemilihan warna dan teknik pewarnaan.

Tim pelaksana menyerahkan cinderamata kepada pengelola Sanggar Belajar berupa *puzzle* rumah tradisional dan satu set alat gambar. Selain itu, tim pelaksana memberi pelatihan singkat mengenai aplikasi *game* interaktif berbasis android bertema rumah tradisional Indonesia kepada relawan. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlanjut meskipun kegiatan utama telah selesai. Peserta mendapat cinderamata berupa gantungan kunci sebagai *reward* setelah belajar mengenal rumah tradisional Indonesia. Gantungan kunci bertema miniatur rumah Gadang, rumah Tongkonan, serta karakter wayang yang merepresentasikan budaya Indonesia.



Gambar 7 Peserta sedang membaca *booklet* rumah tradisional Indonesia



Gambar 8 Peserta mewarnai gambar rumah tradisional Indonesia



Gambar 9 Peserta mewarnai gambar rumah Tradisional Indonesia didampingi tim pelaksana



Gambar 10 Peserta menekuni lembar gambar dan mewarnai



Gambar 11 Cinderamata untuk SB diterima oleh Bapak Sholeh



Gambar 12 Pembagian gantungan kunci rumah tradisional dan wayang



Gambar 13 Tim pelaksana dan relawan



Gambar 14 Tim pelaksana dari FT Unimus



Gambar 15 Hasil karya peserta mewarnai rumah adat Riau



Gambar 16 Hasil karya peserta mewarnai rumah adat Banten



Gambar 17 Hasil karya peserta mewarnai rumah adat Jawa Tengah



Gambar 18 Hasil karya peserta mewarnai rumah adat Papua

4. Evaluasi

Secara umum, kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung lancar. Peserta berpartisipasi aktif dan antusias. Penyampaian materi disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta dengan rentang usia cukup beragam. Meskipun terkesan informal, namun penyampaian materi dan aktivitas belajar telah

memenuhi target tim pelaksana. Metode kelompok diskusi dengan dukungan instrumen visual seperti poster, *smart card*, modul, dan peta dinilai cukup efektif dalam proses pengenalan rumah tradisional kepada peserta. Instrumen pembelajaran seperti *puzzle* dan *game* berbasis android dapat digunakan untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan pengenalan rumah tradisional Indonesia ini berjalan lancar, dimana peserta tampak aktif dan antusias mengikuti kegiatan. Kondisi peserta yang beragam dan rentang usia cukup variatif membuat metode penyampaian materi dilakukan sesederhana dan semenarik mungkin agar mudah dipahami. Metode pembelajaran dengan diskusi grup dan mewarnai rumah tradisional cukup efektif untuk pengenalan rumah tradisional Indonesia. Instrumen pembelajaran lainnya seperti modul tentang rumah tradisional (*booklet*), poster, peta, *smart card*, bermanfaat untuk mengenalkan rumah tradisional Indonesia kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami. Instrumen lainnya berupa *puzzle* dan *game* berbasis android dapat digunakan sebagai instrumen pembelajaran yang berkelanjutan. Instrumen pembelajaran yang digunakan pada kegiatan ini dinilai cukup efektif untuk mencapai target pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universita Muhammadiyah Semarang, tim relawan dan mitra Sekolah Indonesia Kuala Lumpur atas kerjasama dan bantuan selama kegiatan berlangsung.

REFERENSI

- Boediono, J. A. S., Aulia, M. R., & Maulana, F. I. (2023). Markerless Augmented Reality Application for Indonesian Traditional House Education. *Procedia Computer Science*, 227, 718–725. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.576>
- Firmansah, R. A., Santoso, H., & Anwar, A. (2023). Transfer Learning Implementation on Image Recognition of Indonesian Traditional Houses. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 4(6), 1469–1478. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2023.4.6.767>
- Idham, N. C. (2018). Javanese vernacular architecture and environmental synchronization based on the regional diversity of Joglo and Limasan. *Frontiers of Architectural Research*, 7(3), 317–333. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2018.06.006>
- Mufti, M., Hamzah, M. L., Saputra, E., Ahsyar, T. K., & Syaifullah, S. (2023). Perancangan Aplikasi Rumah Adat Indonesia Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 401–409. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2749>
- Muhammad Iqbal Rizmaya, Ade Bastian, & Tri Ferga Prasetyo. (2023). Pemanfaatan Game Sebagai Media Belajar Pengenalan Ragam Rumah Adat Di Indonesia Berbasis Android. *J-Ensitemc*, 9(02), 835–840. <https://doi.org/10.31949/jensitemc.v9i02.4117>
- Sahroni, A. (2012). *Arsitektur Vernakular Indonesia: Peran, Fungsi, dan Pelestarian di dalam Masyarakat*. <https://iaaipusat.wordpress.com/2012/03/19/arsitektur-vernakular-indonesia-peran-fungsi-dan-pelestarian-di-dalam-masyarakat/>
- Sopa, M. (2018). Local Wisdom in the Cultural Symbol of Indonesian Traditional House. *KnE Social Sciences*, 3(4), 524. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i4.1962>
- Sulistiyowati, N., Waliyansyah, R. R., & Murti Dewanto, F. (2021). Implementasi Augmented Reality (AR) Berbasis Android Sebagai Pengenalan Rumah Adat Indonesia Bagian Barat. *JUSS (Jurnal Sains Dan Sistem Informasi)*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.22437/juss.v3i1.8919>
- Usop, T. B., Tradisional, B., Mas, G., Pisau, P., Raya, M., Utara, B., Selatan, B., Selatan, B., Danum, O., & Siang, O. (2011). *Kearifan Lokal Dalam Arsitektur Kalimantan Tengah*. 6, 25–32.
- Yunanto, D. (2021). Game Edukasi Puzzle Rumah Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 414–420. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1254>
- Yusran, Y. A. (2016). The Ebb Tide in Conserving Nusantara Architecture. *Procedia Engineering*, 161, 1343–1352. <https://doi.org/10.1016/j.proeng.2016.08.654>