



JURUS



MENATA SITUASI



7 Jurus
BK Hebat

Lingkungan Belajar
Aman, Nyaman,
Menggembirakan

7 JURUS BK HEBAT

Jurus ke-6 Bangun Kolaborasi

Pengarah Utama

Prof. Dr. Abdul Mu'ti, M.Ed., Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah

Pengarah

Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd., Direktur Jenderal Guru, Tenaga Kependidikan, dan Pendidikan Guru
Arif Jamali, S.Pd, M.Pd., Staf Khusus Menteri Bidang Pembelajaran dan Sekolah Unggul

Penanggung Jawab

Putra Asga Elevri, S.Si., M.Si., Direktur Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus
Dr. Drs. Rachmadi Widdiharto, M.A., Direktur Guru Pendidikan Dasar

Koordinator

Dra. Tina Jupartini, M.Pd., Direktorat Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus
Dr. Meliyanti, S.Kom., M.Si., Direktorat Guru Pendidikan Dasar

Kontributor

Penata Letak

Irfan Amali, M.A.
Irfan Nurhakim, S.H.

Penerbit

Direktorat Jenderal Guru, Tenaga Kependidikan, dan Pendidikan Guru
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia

Juni 2025

TUJUAN

Capaian Pembelajaran

Guru mampu Mengoptimalkan peran seluruh ekosistem sekolah dalam menciptakan iklim sekolah yang aman, nyaman, dan menggembirakan.

Konsep Kunci yang akan dipahami guru BK/Konselor

1. Berpikir sistem (System thinking)
2. Prinsip pengurangan risiko
3. Konsep Sekolah Aman, Nyaman dan Menggembirakan

Keterampilan yang akan dikuasai oleh guru BK/Konselor

1. Menganalisis lima unsur dari berpikir sistem.
2. Mengenali ancaman, kerentanan dan kapasitas untuk pengurangan risiko dalam membangun lingkungan belajar yang aman, nyaman dan menggembirakan.
3. Mengkombinasikan prinsip berpikir sistem dengan prinsip pengurangan risiko dalam membangun lingkungan belajar yang aman, nyaman dan menggembirakan.

APAKAH LINGKUNGAN BELAJAR SAYA SUDAH AMAN, NYAMAN, MENGEMBERIAKAN?

Lakukan observasi dan refleksi pribadi terhadap lingkungan belajar Anda. Lalu buatlah 3 kolom dalam jurnal atau kertas kerja Anda:

A. Ancaman Eksternal (di luar kendali sekolah)

Tuliskan 3 hal yang berpotensi menimbulkan ketidakamanan dan ketidaknyamanan dari luar sekolah, misalnya:

- Pengaruh geng remaja atau senioritas dari luar,
- Konten kekerasan di media sosial,
- Ketidakharmonisan di rumah.

B. Kelemahan Internal (dari dalam sekolah)

Tuliskan 3 titik rawan atau kebiasaan yang bisa memicu ketidakamanan dan ketidaknyamanan, misalnya:

- Area sekolah yang minim pengawasan,
- Masih minim kegiatan pengembangan bakat
- Sistem pelaporan murid yang belum aman atau ramah.

C. Kapasitas yang Bisa Diperkuat

Tuliskan 3 hal yang sudah ada dan bisa diperkuat untuk mewujudkan lingkungan yang aman dan nyaman dan mengembirakan, misalnya:

- Pembelajaran yang interaktif
- Pembentukan berbagai klub berdasar minat dan bakat.
- Layanan konseling yang mudah diakses dan guru BK terlatih yang siap mendampingi.

DISKUSI, YUK

Dari tiga aspek tadi, mana aspek yang paling dominan?

Upaya apa saja yang sudah dilakukan untuk mengurangi aspek kerentanan internal?

Upaya apa saja yang sudah dilakukan untuk menambah dan meningkatkan kapasitas?

Dari segi risiko keamanan, melihat aspek ancaman dan kerentanan, apakah lingkungan belajar Anda termasuk berisiko tinggi, sedang atau ringan?



PRINSIP PENGURANGAN RISIKO

Untuk menjaga keamanan, kenyamanan dan kegembiraan di sekolah, kita harus membuat analisis risiko. Analisis risiko adalah cara sistematis untuk mengidentifikasi Ancaman, Kerentanan, dan Kapasitas, kemudian mengukurnya untuk menentukan tingkat risiko (R) yang dihadapi sekolah.

Rumus Menghitung Risiko:

$$\frac{A \times R}{K} = \text{RISIKO}$$



Ancaman.

- Eksternal
- Tidak bisa dikendalikan



Kerentanan.

- Internal
- Bisa dikendalikan
- Kurangnya wawasan, kesadaran, dan keterampilan.
- Titik-titik lemah yang perlu perbaikan



Kapasitas.

- Kesadaran
- Kebijakan
- Fasilitas
- Praktik baik

2

SEKOLAH AMAN, NYAMAN,
MENGGEMBIRAKAN

Pendidikan yang aman, nyaman, dan menggembirakan merupakan pondasi penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung **tumbuh kembang** (konsep PAUD) murid secara optimal. Ketika murid merasa aman dari tekanan fisik maupun psikologis, mereka akan lebih terbuka untuk belajar dan mengekspresikan diri. Suasana yang nyaman memungkinkan murid untuk berkonsentrasi dan menyerap materi pelajaran dengan lebih baik, sedangkan pembelajaran yang menggembirakan mendorong motivasi intrinsik serta rasa ingin tahu yang tinggi.



Mewujudkan lingkungan pendidikan yang sehat secara fisik, mental, sosial, dan spiritual serta bebas dari kekerasan bagi semua warga sekolah;



Mewujudkan lingkungan pendidikan yang mendukung tumbuh kembang murid secara utuh dan optimal serta menguatkan karakter positif.

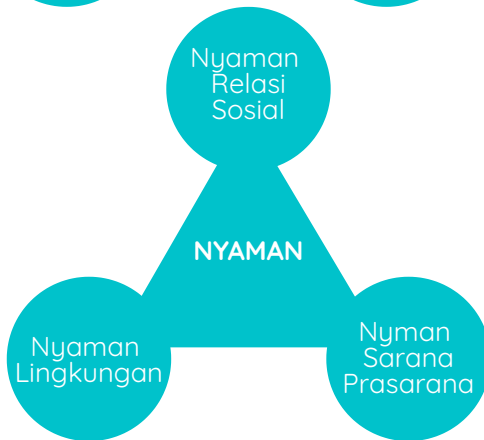


Mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.



Aspek pendidikan yang aman

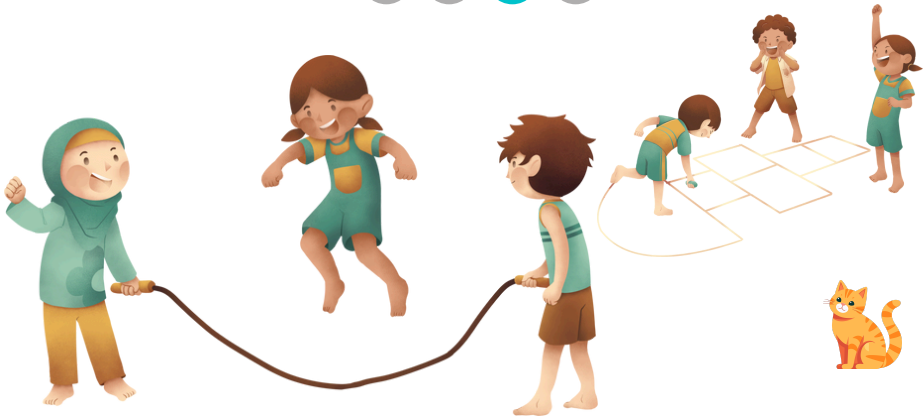
merupakan perwujudan lingkungan belajar yang bebas dari kekerasan fisik, psikis, perundungan, seksual, diskriminasi & intoleransi, kebijakan yang mengandung kekerasan.



Pendidikan yang nyaman

adalah lingkungan belajar yang kondusif bagi pertumbuhan emosional dan sosial murid, dengan dukungan guru yang empatik, mendukung rasa aman, lingkungan yang bersih dan nyaman.





Pendidikan yang menggembarakan

menyediakan ruang bagi murid untuk bermain, berkarya, serta mengembangkan bakat dan minatnya, sekaligus mendukung pertumbuhan sosial dan emosional mereka.

Aman

Indikator:

- Bebas dari kekerasan fisik, psikis, verbal, daring, seksual.
- Aman secara digital.
- Aman dari bencana.
- Lingkungan sehat dan bersih.

Sistem yang dibangun:

- Menyediakan Kotak Curhat Aman
- Melakukan skrining ringan perilaku agresif.
- Melatih murid dan guru menjadi peer mediator atau sahabat anti bullying
- Membuat SOP perlindungan murid bersama kepala sekolah

Nyaman

Indikator:

- Relasi yang empatik antara guru, murid, dan staf
- Fasilitas bersih dan ramah anak
- Lingkungan bersih, hijau, bebas dari polusi, sampah, dan bau tidak sedap.

Sistem yang dibangun:

- Menyediakan ruang tenang bagi murid yang sedang cemas
- Guru sebagai fasilitator kegiatan saling mengenal dan membangun relasi
- Pelatihan empati dan komunikasi asertif ke guru dan OSIS
- Membuat survei sederhana “Apa yang membuat kamu betah/tidak betah di sekolah?”

Menggembirakan

Indikator:

- Pembelajaran interaktif.
- Waktu dan ruang bermain yang cukup.
- Pengembangan minat dan bakat.

Sistem yang dibangun:

- Sistem pembelajaran berbasis aktivitas dan pengalaman.
- Adanya klub minat bakat yang menyenangkan (tanpa nilai, tanpa beban)
- Sarana dan waktu bermain yang memperhatikan safety.



3 BERPIKIR SISTEM (SYSTEM THINKING)



bit.ly/malariadidayak

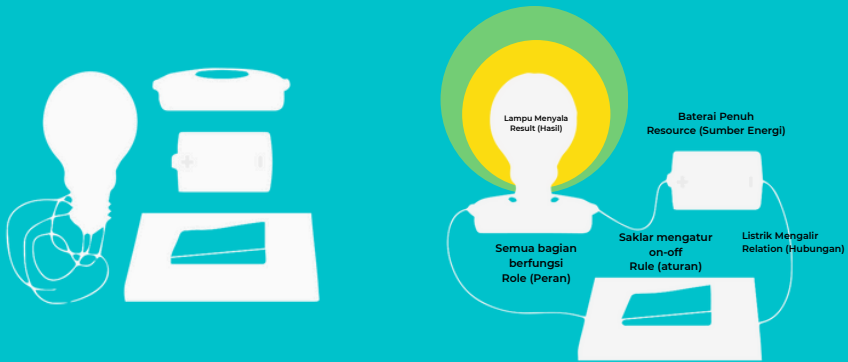
Dari cerita pada video tadi, kita belajar dampak dari sebuah solusi instan yang tidak mempertimbangkan interkoneksi suatu sistem yang kompleks.

Kegagalan mengantisipasi konsekuensi sekunder dan tersier dari intervensi DDT menunjukkan betapa pentingnya berpikir sistematis. Berpikir sistem memungkinkan kita untuk melihat masalah dalam konteks yang lebih luas, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat yang kompleks, dan memahami bagaimana perubahan pada satu bagian sistem dapat memengaruhi bagian lainnya.

Dengan mengadopsi perspektif sistemik, kita dapat merancang solusi yang lebih holistik, efektif, dan berkelanjutan, serta menghindari konsekuensi negatif yang tidak diinginkan seperti yang terjadi pada masyarakat Dayak akibat pendekatan yang tidak mempertimbangkan keseluruhan sistem ekologi dan sosial mereka.

5R LIMA UNSUR BERPIKIR SISTEM

Perhatikan dua gambar berikut ini. Baik gambar kiri maupun kanan, memiliki komponen yang lengkap. Namun hanya yang sebelah kanan bisa berfungsi dengan baik. Mengapa? Ya karena pada gambar yang kiri komponen-komponennya tidak terhubung. Keterhubungan adalah satu dari lima unsur sebuah sistem.



Resources Sumber daya, bahan, kapasitas, kemampuan, daya. Contoh:

Roles Perandaa fungsi

Relations Hubungan antarperan, kerjasama, koordinasi, komunikasi.

Rules Aturan, kebijakan, budaya, norma.

Result Hasil, dampak.



CONTOH ANALISIS 5R BULLYING

RESULT Fenomena bully saat ini	Masih banyak tindakan bully yang terjadi dan dinormalisasi.
RESOURCES Kapasitas pengetahuan tentang bully	Kurangnya pengetahuan tentang bullying, dan banyak kesalahpahaman tentang bullying. Misalnya bullying dianggap sebagai bercanda.
RULES Aturan, kebijakan, budaya bully.	Tidak ada kebijakan sekolah yang sistematis untuk mencegah bully. Kini hanya ada tindakan reaktif saat ada bully terjadi. Setelah itu hilang lagi.
ROLE Peran-peran yang berjalan.	Kebanyakan murid berperan sebagai penonton pasif yang membiarkan dan menormalisasi bully. Guru dan organisasi murid tidak berperan besar dalam penanganan bully.
RELATION Hubungan antar peran	Tidak ada kerjasama dan koordinasi khusus antara pihak-pihak di sekolah atau pihak sekolah dengan organisasi masyarakat atau tim ahli yang punya keahlian dalam pencegahan bully.



PERUBAHAN SISTEM (SYSTEM CHANGE)

Setelah mengenali lima unsur dari berpikir sistem, maka kita bisa melakukan perencanaan perubahan pada setiap unsur tersebut. Perubahan sistem (*system change*) bisa digambarkan dengan tabel berikut ini yang membantu kita memetakan kondisi 5 R pada sistem lama (*old system*) dan sistem baru (*new system*).

	OLD SYSTEM	NEW SYSTEM
RESULT Fenomena bully saat ini	Masih banyak tindakan bully yang terjadi dan dinormalisasi.	Tindakan bully berkurang 50%.
RESOURCES Kapasitas pengetahuan tentang bully	Kurangnya pengetahuan tentang bullying, dan banyak kesalahpahaman tentang bullying. Misalnya bullying dianggap sebagai bercanda.	Edukasi bully dimasukkan ke dalam orientasi murid. 70% murid punya pemahaman yang benar tentang bully.
RULES Aturan, kebijakan, budaya bully.	Tidak ada kebijakan sekolah yang sistematis untuk mencegah bully. Kini hanya ada tindakan reaktif saat ada bully terjadi. Setelah itu hilang lagi.	Ada kebijakan anti bullying berupa surat komitmen yang ditandatangani oleh semua guru, murid dan orangtua.
ROLE Peran-peran yang berjalan.	Kebanyakan murid berperan sebagai penonton pasif yang membiarkan dan menormalisasi bully. Guru dan organisasi murid tidak berperan besar dalam penanganan bully.	Semua ekskul diberi kapasitas dan peran untuk menjadi upstander.
RELATION Hubungan antar peran	Tidak ada kerjasama dan koordinasi khusus antara pihak-pihak di sekolah atau pihak sekolah dengan organisasi masyarakat atau tim ahli yang punya keahlian dalam pencegahan bully.	Ada forum bulanan untuk koordinasi antar semua stakeholder.



CONTOH ANALISIS 5R PENGEMBANGAN MINAT BAKAT

RESULT Hasil jangka pendek dan jangka panjang.	Siswa mampu memilih jalur pendidikan/karir sesuai minat bakatnya, siswa menjadi individu yang berkontribusi sesuai potensi, menciptakan lingkungan belajar yang positif dan inovatif.
RESOURCES Sarana, prasarana, kapasitas SDM	Ruang kelas yang multifungsi, laboratorium (IPA, komputer, seni), alat musik, peralatan olahraga, studio tari/drama, perpustakaan dengan koleksi beragam buku minat.
RULES Aturan, kebijakan, dan budaya	Alokasi waktu khusus untuk ekstrakurikuler, kriteria pembentukan klub minat bakat, kebijakan asesmen berkala.
ROLE Peran-peran yang berjalan	Guru BK: Melakukan asesmen minat bakat, memberikan konseling karir, memfasilitasi penempatan siswa ke kegiatan yang sesuai, menjadi jembatan komunikasi antara siswa-ortu-sekolah.
RELATION Hubungan antar peran	Kemitraan dengan pusat seni, klub olahraga, universitas, atau profesional.



MEMBUAT ANALISIS RISIKO

Untuk menguatkan kondisi damai di sekolah, ayo lakukan beberapa misi berikut ini.

Buatlah survei kondisi sekolah Anda dengan cara membuat list terhadap aspek-aspek berikut:

- **Ancaman** (faktor eksternal yang tidak bisa dikontrol oleh sekolah)
- **Kerentanan** (faktor internal atau hal-hal yang bisa dikontrol dan ditingkatkan menjadi kapasitas)
- **Kapasitas** (hal-hal yang menjadi kekuatan sekolah).

Berapa angka risiko (gunakan rumus):



MEMBUAT PERUBAHAN SISTEM (SYSTEM CHANGE) PADA PENGEMBANGAN BAKAT

Lakukan analisis di lingkungan belajar Anda. Amati bagaimana sistem yang berjalan sekarang dalam pengembangan minat dan bakat. Tuliskan di bagian old system. Lalu, tuliskan perbaikan apa yang akan dilakukan pada lima aspek 5R. Tuliskan pada bagian new system.

	OLD SYSTEM	NEW SYSTEM
RESULT		
RESOURCES		
RULES		
ROLE		
RELATION		