

KULTUR SEKOLAH (KAMPUS) YANG SEHAT

Sekolah (kampus) sebagai suatu sistem memiliki sejumlah aspek pokok yang sangat berkaitan erat dengan mutu sekolah, antara lain: proses belajar mengajar, kepemimpinan dan manajemen sekolah (kampus), serta kultur sekolah (kampus). Strategi peningkatan mutu sekolah secara konvensional seringkali hanya menekankan pada aspek pertama, yakni meningkatkan mutu proses belajar mengajar, namun sedikit menyentuh aspek kepemimpinan dan manajemen, dan bahkan seringkali melupakan aspek kultur. Tentunya hal tersebut tidak salah, karena aspek-aspek tersebut dekat dengan pencapaian prestasi siswa (mahasiswa). Namun, sejauh ini bukti-bukti telah menunjukkan, betapa sasaran peningkatan kualitas pendidikan pada aspek proses belajar mengajar saja tidaklah cukup. Dengan demikian, perlu kajian mendalam tentang peningkatan kualitas melalui pengembangan kultur sekolah (*school culture*).

Kebudayaan sekolah ialah *a complex set of beliefs, values and traditions, ways of thinking and behaving* yang membedakannya dari institusi-institusi lainnya (Vembriarto, 1993:82). Kebudayaan sekolah memiliki unsur-unsur penting, yaitu :

1. Letak, lingkungan, dan prasarana fisik sekolah gedung sekolah, mebelair, dan perlengkapan lainnya
2. Kurikulum sekolah yang memuat gagasan-gagasan maupun fakta-fakta yang menjadi keseluruhan program pendidikan
3. Pribadi-pribadi yang merupakan warga sekolah yang terdiri atas siswa, guru, *non teaching specialist*, dan tenaga administrasi
4. Nilai-nilai moral, sistem peraturan, dan iklim kehidupan sekolah

Kultur sekolah dapat dideskripsikan sebagai pola nilai-nilai, norma-norma, sikap, ritual, mitos, dan kebiasaan-kebiasaan yang dibentuk dalam perjalanan panjang sekolah. Kultur sekolah sekarang dipegang bersama baik oleh kepala sekolah, guru, staf administrasi, dan siswa sebagai dasar mereka dalam memahami dan memecahkan berbagai persoalan (Zamroni, 2007). Nilai, kebiasaan, dan sikap positif yang terdapat dalam kultur sekolah tadi merupakan modal non material yang kuat bagi terwujudnya sekolah yang hidup dan demokratis (Asep Purnama Bahtiar, 2003). Kultur ini merupakan jiwa yang dimiliki bersama oleh seluruh komponen dan warga sekolah untuk menciptakan dunia pembelajaran yang memberikan pemberdayaan serta

menghargai HAM. Dengan demikian, segenap potensi di sekolah akan bisa diaktualisasikan secara wajar dan optimal.

Kebudayaan sekolah merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat luas, namun mempunyai ciri-ciri yang khas sebagai suatu *subculture* (Nasution, 1999:64). Sekolah bertugas untuk menyampaikan kebudayaan kepada generasi baru dan arena itu harus selalu memperhatikan masyarakat dan kebudayaan umum. Akan tetapi di sekolah itu sendiri timbul pola kelakuan tertentu. Timbulnya sub kebudayaan sekolah juga terjadi oleh sebab sebagian yang cukup besar dari waktu murid terpisah dari kehidupan orang dewasa. Dalam situasi serupa ini dapat berkembang pola kelakuan yang khas bagi anak-anak muda yang tampak dari pakaian, bahasa, kebiasaan, kegiatan-kegiatan serta upacara-upacara. Sebab lain timbulnya kebudayaan sekolah ialah tugas sekolah yang khas yakni mendidik anak dengan menyampaikan sejumlah pengetahuan, sikap, ketrampilan yang sesuai dengan kurikulum dengan metode dan teknik kontrol tertentu yang berlaku di sekolah itu.

Selama ini, aspek-aspek eksternal seperti kebijakan dan mandat dipandang determinan dalam usaha perbaikan sekolah (*school reform*). Masih sedikit yang memfokuskan perhatiannya pada faktor internal di dalam sekolah itu sendiri (*school can shaped from within*). Ketika pembuat kebijakan hanya menekankan pada aspek struktural, sesungguhnya perubahan tidak akan terjadi tanpa adanya dukungan kultural (*cultural support*). Kultur sekolah, dengan demikian merupakan kunci bagi prestasi sekolah dan prestasi belajar siswa. Hal yang sama juga berlaku di kampus (Perguruan Tinggi). Kultur kampus merupakan *trigger* bagi tercapainya prestasi kampus dan prestasi belajar mahasiswanya.

Elemen penentu keberhasilan di Perguruan Tinggi adalah kultur kampus dan kepemimpinan (*leadership*) yang memiliki peran penting dalam membentuk identitas kultural, seperti dalam ungkapan berikut: "*successful schools possess leaders who can read, assess, and reinforce core rituals, traditions, and values*". Hal tersebut bermakna bahwa pimpinan mempunyai peran penting dalam membangun kampus yang sehat. Sosok pemimpin merupakan penentu keberhasilan. Pimpinan dapat mengidentifikasi budaya kampus dengan jalan berkeliling, memeriksa dokumen sekolah, berbicara dengan *stakeholder* (internal maupun eksternal), observasi terhadap orang, ritual, dan kebiasaan di kampus.

Budaya yang kondusif memiliki ciri:

1. Iklim terbuka
2. Budaya positif
3. Suasana batin yang menyenangkan
4. Produktif bagi pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor
5. Memungkinkan pengembangan nilai, karakter, kepribadian, dan kecakapan hidup yang ditanamkan

Budaya ditampilkan dalam:

1. Tata kerja dosen, pimpinan, tenaga administrasi (*non-teaching specialist*)
2. Hubungan di antara mereka dan siswanya
3. Struktur organisasi
4. Prosedur kerja
5. Kebijakan/aturan kampus
6. Acara dan kegiatan kampus

Budaya kampus membentuk kualitas fisiologis dan psikologis di kampus tersebut.

Budaya yang dapat dikembangkan di kampus:

1. Budaya mutu
2. Budaya belajar
 - a. Tekun, disiplin, belajar, cerdas
 - b. Kaizen: selalu memperbaiki/meng-update kualitas
 - c. Bersaing, ada benchmark, studi banding untuk titik tolak maju
 - d. Saling asah, asih, asuh
 - e. Cerdas, mampu menyerap konsep baru tidak mengulang kesalahan, mampu menerapkan konsep tertentu pada situasi baru
 - f. Membangun kompetensi optimal secara kolektif
3. Budaya setia kawan
4. Budaya moral spiritual
5. Budaya bersih rapi

Kampus yang sehat akan mempengaruhi kesuksesan banyak mahasiswa dan dosen daripada usaha perbaikan lain yang dilakukan (Gary Phillips dalam Setyawan, 2010).

Indikator Budaya kampus yang baik:

1. Tujuan-tujuan kampus yang mencerminkan keunggulan yang ingin dicapai diperlihatkan dengan jelas kepada seluruh warga kampus.
2. Tujuan-tujuan pembelajaran akademik di kampus dirumuskan dengan cara yang dapat diukur.
3. Fasilitas-fasilitas fisik kampus dirawat dengan baik, termasuk segera diperbaiki fasilitas yang rusak.
4. Tujuan-tujuan kampus yang mencerminkan keunggulan yang ingin dicapai ditetapkan dan diumumkan secara luas di kampus.
5. Penampilan fisik kampus yang bersih, rapi, dan nyaman serta memperbaiki keamanan
6. Pekarangan dan lingkungan kampus ditata sedemikian rupa sehingga memberi kesan asri, teduh, dan nyaman.
7. Poster-poster afirmasi (poster berisi pesan-pesan positif) digunakan dan dipajang di berbagai tempat strategis yang mudah dan selalu dilihat oleh warga kampus.
8. Sekolah menciptakan rasa memiliki sehingga dosen dan mahasiswa menunjukkan rasa bangga terhadap kampusnya.
9. Kondisi kelas yang menyenangkan sehingga tercipta suasana yang mendorong mahasiswa belajar
10. Acara-acara penting di kampus dijadwal sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu waktu belajar
11. Dosen mau mengubah metode-metode mengajar, bila metode yang lebih baik diperkenalkan kepadanya
12. Ada transisi/peralihan lancar dan cepat antar kegiatan-kegiatan di dalam kelas maupun di luar kelas
13. Penciptaan relasi kekeluargaan dan kebersamaan
14. Kampus menciptakan suasana yang memberikan harapan, dimana para dosen percaya bahwa mahasiswa dapat mencapai tingkat prestasi yang tinggi
15. Kampus menekankan kepada mahasiswa dan dosen bahwa belajar merupakan alasan yang paling penting untuk kuliah
16. Harapan terhadap prestasi mahasiswa yang tinggi disampaikan kepada seluruh mahasiswa

17. Harapan terhadap prestasi mahasiswa yang tinggi disampaikan kepada orangtua mahasiswa

Tugas sekolah (kampus) yang khas yakni mendidik anak dengan menyampaikan sejumlah pengetahuan, sikap, ketrampilan yang sesuai dengan kurikulum dengan metode dan teknik kontrol tertentu yang berlaku di sekolah itu. Dalam melaksanakan kurikulum dan ekstra kurikulum berkembang sejumlah pola kelakuan yang khas bagi sekolah yang berbeda dengan terdapat pada kelompok-kelompok yang lain dalam masyarakat. Norma yang dimaksud adalah bentuk kelakuan yang diharapkan dari anggotanya, dan untuk di sekolah adalah bentuk kelakuan dari murid dan guru. Meskipun unsur-unsur kebudayaan terdapat pada semua sekolah, namun tiap-tiap sekolah mempunyai kebudayaan sendiri yang bersifat unik, khas, dan berbeda dari sekolah lain.

Disarikan oleh Ariefa Efianingrum, dari Buku:

Shaping School Culture: The Heart of Leadership, karya Terrence E. Deal & Kent D. Peterson, 1999.

Sosiologi Pendidikan, karya Vembriarto, 1995.

Dalam budaya sekolah mencakup antara lain: nilai yang ada di sekolah, kebiasaan-kebiasaan, aturan-aturan, azas, simbol-simbol yang ada di sekolah, tatanan yang dibina. Kebudayaan sekolah mempunyai peranan yang menentukan terhadap warna dari sekolah termasuk dapat mempengaruhi pola pikir siswa dan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh siswa, serta minat siswa (motivasi) dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah yang bersangkutan. Kajian organisasi memberikan pemahaman tentang organisasi sebagai subjek dan objek budaya. Jika studi perilaku organisasi berdasarkan anggapan bahwa organisasi berperilaku sendiri, berbeda dengan perilaku orang-orang yang membentuknya, maka sejajar dengan itu organisasi juga yang berkepentingan dengannya.

Hakikat budaya sekolah/iklim sekolah dapat dijelaskan sebagai berikut: Sekolah merupakan salah satu bentuk organisasi dan struktur yang sederhana. Di dalam organisasi sekolah terjadi interaksi antar anggota antara lain guru, siswa, kepala sekolah, orang tua siswa, yang ditunjang oleh sarana prasarana. Strategi melakukan perubahan dapat dilakukan secara kooperatif dan kolaboratif.

Menurut Wayne K. Hoy dan Cicil G. Miske, dalam bukunya *Educational Administration: Theory, Research, and Practice*, "Organizational climate was defined as a set of internal characteristics that distinguishes one school from another and influences the behavior of people". Iklim organisasi didefinisikan sebagai seperangkat ciri internal yang membedakan satu sekolah dari yang lain dan mempengaruhi tingkah laku manusia. Jadi dapat dikatakan bahwa iklim sekolah adalah kondisi sekolah yang diwujudkan berdasarkan seperangkat nilai atau norma, kebiasaan, dan ditopang sarana prasarana. Kondisi tersebut berusaha dipertahankan oleh kepala sekolah, guru, dan siswa dalam upaya peningkatan, pertumbuhan, dan pengembangan sekolah dalam mencapai visi dan misinya. Dari beberapa pendapat tersebut, maka iklim sekolah dapat diartikan sebagai konsep sistem yang mencerminkan keseluruhan gaya hidup suatu sekolah.

Melalui pemahaman kultur sekolah, pimpinan sekolah akan memiliki bekal untuk membentuk nilai, keyakinan, dan sikap yang diperlukan untuk membangun sekolah belajar yang kontinyu. Kepala sekolah dapat berkolaborasi dengan semua komponen/warga sekolah,

termasuk orang tua. Kultur sekolah akan terwujud jika semua komponen di sekolah menyadari bahwa sekolah merupakan sebuah sistem, di mana terdapat saling interaksi antar individu yang kesemuanya memiliki peran terhadap berjalannya sistem. Kondisi yang tidak dapat dipegang (*intangible*) seperti suasana kedisiplinan, keakraban (*intimacy*), saling menghargai (*respect*), dan menghormati tentu tak boleh diabaikan.

Kultur merupakan pandangan hidup yang diakui bersama oleh suatu kelompok masyarakat, yang mencakup cara berfikir, perilaku, sikap, nilai yang tercermin baik dalam wujud fisik maupun abstrak. Kultur ini juga dapat dilihat sebagai suatu perilaku, nilai-nilai, sikap hidup, dan cara hidup untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan, dan sekaligus cara untuk memandang persoalan dan memecahkannya. Oleh karena itu, suatu kultur secara alami akan diwariskan oleh satu generasi kepada generasi berikutnya. Sekolah merupakan lembaga utama yang didesain untuk memperlancar proses transmisi kultural antar generasi tersebut. Hal tersebut bermakna, secara alami kultur akan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, dan sekolah dibentuk untuk memperlancar proses transmisi budaya antar generasi. Kultur sekolah yang sehat berkorelasi tinggi dengan motivasi siswa untuk berprestasi, sikap, dan motivasi serta produktivitas dan kepuasan kerja guru.

Pengaruh kultur sekolah atas prestasi siswa di Amerika Serikat telah dibuktikan lewat penelitian empiris. Kultur yang "sehat" memiliki korelasi yang tinggi dengan a) prestasi dan motivasi siswa untuk berprestasi, b) sikap dan motivasi kerja guru, dan, c) produktivitas dan kepuasan kerja guru. Namun demikian, analisis kultur sekolah harus dilihat sebagai bagian suatu kesatuan sekolah yang utuh. Artinya, sesuatu yang ada pada suatu kultur sekolah hanya dapat dilihat dan dijelaskan dalam kaitan dengan aspek yang lain, seperti, a) rangsangan untuk berprestasi, b) penghargaan yang tinggi terhadap prestasi, c) komunitas sekolah yang tertib, d) pemahaman tujuan sekolah, e) ideologi organisasi yang kuat, f) partisipasi orang tua siswa, g) kepemimpinan kepala sekolah, dan, h) hubungan akrab di antara guru. Dengan kata



lain, dampak kultur sekolah terhadap prestasi siswa meskipun sangat kuat tetapi tidaklah bersifat langsung, melainkan lewat berbagai

variabel, antara lain seperti semangat kerja keras dan kemauan untuk berprestasi

Budaya sekolah berpengaruh pada: sikap, minat, persepsi, motivasi, pemikiran, keterampilan, dan kepribadian siswa.

Tabel Tipikal Kepala Sekolah Berbudaya Sehat

No	Kepala Sekolah dalam Budaya Sehat	Kepala Sekolah dalam Budaya Tidak Sehat
1	Berkomunikasi secara teratur dan terprogram	Jarang berkomunikasi
2	Berperan sebagai model	Merasa bahwa orang lain bertanggung jawab untuk kebutuhan fisik bangunan sekolah
3	Bergairah dalam bekerja	Berperan pasif dalam menghias atau melengkapi sekolah mereka
4	Bertanggungjawab untuk budaya sekolah dan bangga dengan lingkungan fisik sekolah	Kebiasaan mentolerir defisiensi/kekurangan sekolah mereka
5	Terorganisir	Tidak terorganisir
6	Visioner	Tidak visioner
7	Memberdayakan orang lain secara tepat	Tidak pernah memberdayakan guru untuk memimpin
8	Mendemonstrasikan pelayanan, mereka melindungi sekolah dan orang-orang mereka	Mempersalahkan kekurangan pada orang lain/pengaruh dari luar

Dengan kepala sekolah yang memiliki budaya sehat, maka akan mudah bagi sekolah untuk mengembangkan mutu sekolah. Karena dalam pengembangan mutu sekolah dituntut untuk mengembangkan budaya sekolah sehat.

Syarat untuk membangun sekolah bermutu :



- Aman dan tertib
- Nyaman dan Menyenangkan
- Imajinatif, intuitif, Analisis Rasional Logis
- Menantang, Challenging
- Akuntabel
- Sehat

- Kultur
- Informasi

Untuk merubah budaya sekolah

1. Promosikan visi, misi, sasaran, dan nilai
2. Bawa semua staf untuk menemukan praktek terbaik
3. Lestarikan budaya lewat komunikasi
4. Tekun
5. Hadapi masalah

Pembaharuan budaya sekolah adalah tempat kolaborasi, di mana orang peduli satu sama lain, berbagi nilai dan sasaran, memiliki ketrampilan, dan merencanakan bersama-sama, menyelesaikan masalah bersama, dan berjuang keras tetapi luwes untuk ide perbaikan instruksional (Robert Garmston & Bruce Wellman dalam Setyawan) 2010.

BAB V

KULTUR SEKOLAH BAGI PERLINDUNGAN ANAK

Pengembangan kultur sekolah bertujuan untuk membangun budaya bernuansa akademik dalam lingkungan institusi pendidikan sehingga tercipta budaya yang bisa menumbuhkembangkan pencapaian peserta didik yang handal, baik dari segi kognitif, psikomotorik, maupun efektif (<http://www.palopo.co.id>). Selain itu, kultur sekolah bisa menciptakan sumber daya manusia (SDM) pendidik, tenaga kependidikan, dan kepala sekolah berproses dalam lingkungan sekolah melalui budaya baik, dalam menciptakan kolaborasi yang variatif untuk membentuk pola pikir, ideologi, sikap, serta perilaku siswa. Dengan demikian, sekolah dapat mencapai tujuan yang jauh lebih maju dan baik dengan menilik lebih dalam kultur atau budaya yang sedang ada atau berkembang saat ini dalam lingkungan sekolah.

Mengambil langkah preventif mencegah dampak negatif dengan mencari solusi serta mengembangkan budaya sekolah yang bersifat positif sehingga visi dan misi sekolah bisa mencapai target atau tujuan yang dicita-citakan. Penciptaan kultur sekolah yang baik menghasilkan proses belajar berjalan nyaman serta harmonis, di mana peserta didik bisa menerima secara responsif pendidik karena materi yang berlangsung sesuai pola serta sistem yang bisa diterima dan cepat untuk dipahami. Kultur sekolah dapat terwujud jika semua komponen di sekolah menyadari bahwa sekolah merupakan sistem organik atau sistem manusiawi, di mana hubungan kekerabatan antar individu yang terlibat merupakan kunci berlangsungnya sistem. Sejatinnya, kondisi yang tidak dapat dipegang seperti suasana disiplin, keakraban, saling menghargai dan menghormati tak boleh diabaikan.

Untuk melakukan pengembangan kultur sekolah perlu dilakukan langkah-langkah seperti:

1. Memotret kultur sekolah sehingga diketahui dan diidentifikasi kecenderungan kultur sekolah yang bersifat positif dan negatif,
2. Setelah itu baru menentukan indikator-indikator yang mempengaruhi kultur tersebut,
3. Langkah berikutnya adalah memonitoring dan mengevaluasi perubahan yang dilakukan,
4. Kemudian membuat laporan dan memberikan tindak lanjut.

Pengembangan kultur sekolah dapat dimulai dari aksi nyata yang menyangkut aspek-aspek berikut ini:

1. Lingkungan dan Tata Ruang Sekolah yang Kondusif bagi Perlindungan Anak

Budaya Sehat ditandai oleh:

- a. Statemen Misi
- b. Program untuk Siswa
- c. Program untuk Guru
- d. Bangunan Fisik (lingkungan belajar)
- e. Adanya kolaborasi profesional
- f. Guru dan pimpinan berbagi pengetahuan dan rencana bersama untuk mencapai tujuan organisasi
- g. Kepala Sekolah bekerjasama dengan guru, mereka berbagi misi dan visi mereka
- h. Kepala Sekolah dan guru fokus pada pembelajaran siswa
- i. Sekolah selaras dengan sasaran dan tujuan serta konsisten dengan misi sekolah

Budaya sehat dapat:

- a. Mempersatukan orang-orang dalam sekolah dengan berbagai komunitas
- b. Membantu menetapkan rencana perbaikan sekolah
- c. Fokus pada masa depan dan poin di mana sekolah akan menjadi
- d. Mempromosikan pertumbuhan para anggota

Prestasi belajar di sekolah tidak hanya dipengaruhi oleh bagaimana anak-anak giat belajar dan dapat memahami pelajaran di sekolah, tetapi juga kondisi lingkungan sekolahnya yang mendukung. Lingkungan sekolah yang nyaman dan bersih dapat mendukung tumbuh kembang anak secara optimal, anak-anak menjadi lebih sehat dan dapat berpikir secara jernih, sehingga dapat menjadi anak-anak yang cerdas dan kelak menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Proses belajar mengajar tentunya memerlukan ruang dan lingkungan pendukung yang dapat membantu siswa dan guru dapat berkonsentrasi dalam belajar dan mengajar. Hal tersebut penting karena belajar memerlukan kondisi psikologis yang mendukung. Jika para siswa belajar dalam kondisi yang menyenangkan dengan kondisi kelas yang bersih, udara yang sejuk, tidak terganggu polusi suara, tentunya dapat membuat siswa merasa nyaman, betah, kerasan berada di sekolah. Untuk itu lingkungan yang melindungi (*Protective Environment*) yang nyaman perlu dipenuhi. Untuk memenuhinya, sekolah dapat mengembangkan lingkungan sekolah yang

kondusif bagi perlindungan anak dengan menyediakan lingkungan sekolah yang nyaman dan menyediakan:

a. Lapangan Bermain

Lingkungan sekolah dengan tempat bermain yang memadai akan membuat anak tumbuh dan berkembang dengan baik. Pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang sedang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman



<http://smpn12-jkt.sch.id>

sebayanya, maupun dengan orang yang lebih dewasa. Bentuk permainannya pun juga beragam. Menurut Santrock, bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Yulia Ayriza, 2010).

LAPANGAN OLAHRAGA

Menurut National Association for the Education of Young Children (Yulia Ayriza, 2010), bermain itu penting karena:

1. Memungkinkan anak menjelajahi dunianya.
2. Mengembangkan pemahaman sosial dan kultural.
3. Membantu anak-anak mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka.
4. Memberi kesempatan pada anak untuk menemui dan menyelesaikan masalah.
5. Mengembangkan bahasa serta keterampilan dan konsep mengenal huruf.

Meskipun bentuk permainan anak-anak di seluruh dunia dari waktu ke waktu berbeda-beda, namun tampaknya esensinya tetap sama (Slamet Suyanto, 2005:117-119). Berikut ini penjelasan tentang esensi bermain:

a. Aktif

Pada hampir semua permainan, anak aktif baik secara fisik maupun psikhis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang orang, benda, ataupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Mereka juga mampu

menggunakan suatu benda dan memainkannya menjadi benda lain. Jadi pada saat bermain anak aktif melakukan berbagai kegiatan, baik fisik maupun psikhis.

b. Menyenangkan

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Meskipun tidak jarang pada saat bermain menimbulkan tangis di antara anak yang terlibat, tetapi anak-anak menikmati permainannya. Mereka bernyanyi, tertawa, berteriak lepas, dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.

c. Motivasi Internal

Anak ikut dalam suatu kegiatan permainan secara sukarela. Mereka termotivasi dari dalam dirinya (motivasi internal) untuk ikut bermain. Bentuk permainannya juga dipilih dan ditentukan bersama. Begitu pula peran tiap-tiap anak ditentukan secara adil sesuai aturan yang berlaku.

d. Memiliki Aturan

Setiap permainan ada aturannya. Aturan tersebut misalnya dengan "ping sut" atau "hom pim pa". Dengan adanya aturan dalam permainan, anak akan mengenal adanya norma yang berlaku dalam masyarakat.

e. Simbolis dan Berarti

Pada saat bermain, anak menghubungkan antara pengalaman lampainya dengan kenyataan yang ada. Pada saat bermain anak bisa berpura-pura menjadi orang lain dan menirukan karakternya. Ia bisa menjadi seorang polisi, guru, ayah, ibu, atau menjadi bayi. Jadi, bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek sebagai simbol dari benda atau orang lain sehingga bermain disebut simbolis. Peran-peran yang dimainkan oleh anak biasanya meniru peran-peran orang dewasa dalam masyarakatnya sehingga kegiatan tersebut sangat berarti (*meaningful*) bagi kehidupan anak kelak.

Menurut Usenberg & Jalango tujuan atau fungsi bermain dapat dijelaskan dari dua teori, yaitu teori klasik dan teori modern (Yulia Ayriza, 2010).

Menurut Teori Klasik, bermain merupakan kegiatan yang terjadi karena didasari oleh beberapa hal sebagai berikut:

1. Surplus energi, sehingga perlu bermain untuk mengeluarkan kelebihan energi.
2. Rekreasi dan relaksasi, untuk mengembalikan energi yang digunakan untuk melakukan aktivitas.

3. Insting, untuk melatih keterampilan hidup di masa mendatang. Misal: bermain peran sebagai ayah atau ibu.
4. Rekapitulasi, untuk mengulang pengalaman nenek moyang. Misal: kejar-kejaran untuk mengulang jaman berburu.

Sedangkan menurut Teori Modern, bermain dapat ditinjau dari tiga pandangan sebagai berikut:

1. Teori Psikoanalitik

Bermain merupakan alat pelepas emosi, memungkinkan anak mengekspresikan perasaannya secara leluasa tanpa tekanan batin.

2. Teori Perkembangan Kognitif

Bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif, melatih proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah, serta merupakan cara anak belajar.

3. Teori Kultural

Bermain memiliki azas berlawanan, pada satu tahap anak terikat pada pengasuhan orang tua, pada tahap yang lain anak-anak sadar akan identitas diri mereka yang sebenarnya.

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Slamet Suyanto, 2005: 119-121). Berikut ini penjelasan tentang fungsi bermain bagi perkembangan anak:

- a. Kemampuan Motorik

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi satu keseimbangan. Menurut Piaget dalam Slamet Suyanto (2005:119), anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain, anak belajar mengontrol gerakannya menjadi lebih terkoordinasi.

- b. Kemampuan Kognitif

Masih menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk

berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari penginderaan tersebut, anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Jadi permainan dapat menjembatani anak untuk berpikir konkret menuju pada berpikir abstrak.

c. Kemampuan Afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap, hingga setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).

d. Kemampuan Bahasa

Pada saat bermain, anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya. Sering kita jumpai anak kecil bermain sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang membahasakan apa yang ada dalam pikirannya.

e. Kemampuan Sosial

Pada saat bermain, anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Dalam kegiatan bermain, pendampingan dari pendidik sangat diperlukan. Menurut Sidharto & Setiawati (Yulia Ayriza, 2010) ada serangkaian peran yang dimainkan pendidik dalam kegiatan bermain, yaitu:

1. Sebagai Pengamat

Mengamati interaksi anak-benda, antar anak, lama anak melakukan kegiatan, kesulitan yang dialami anak.

2. Sebagai Elaborator

Menyediakan alat-alat permainan, mengajukan pertanyaan yang merangsang daya pikir anak.

3. Sebagai Model

Pendidik turut duduk bersama-sama, berpartisipasi dalam kegiatan bermain.

4. Sebagai Evaluator

Sejauhmana kegiatan bermain dapat memenuhi kebutuhan anak, sejauhmana anak dapat belajar.

Fasilitas lapangan bermain adalah sesuatu hal yang sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya yang berhubungan dengan ketangkasan dan pendidikan jasmani. Selain itu, lapangan bermain juga dapat digunakan untuk kegiatan bermain siswa, kegiatan upacara, dan kegiatan perayaan/pentas seni yang memerlukan tempat luas
<http://un2kmu.wordpress.com/2010/03/11/lingkungan-sekolah-yang-nyaman/>.

DESAIN SEKOLAH YANG SEHAT

Membangun budaya sekolah yang sehat ditentukan oleh pembangunan secara fisik. Dalam perspektif arsitektural sesuai dengan manual standar *Time Saver Standards for Building Types 2nd Edition*, standar desain seharusnya sekolah memenuhi aspek-aspek sebagai berikut:

Aspek	Deskripsi
PLAN	<ul style="list-style-type: none">• Mengurangi banyaknya jumlah ruangan tertutup dan ruang-ruang yang berhubungan langsung dengan dinding eksterior bangunan yang bersifat rapat/padat• Bangunan dapat terdiri dari satu lantai atau lebih tergantung dari lokasi dan keadaan di sekitar lokasi

	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagian besar desain interior kelas dihubungkan dengan koridor yang mengelilingi ruang interior tersebut sehingga didapatkan desain yang fleksibel dan ekonomis dari segi penghawaan
<i>ORIENTATION</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jendela kaca dalam tiap ruang kelas sebaiknya menghadap ke arah utara atau selatan demi menghindari masuknya cahaya matahari yang berlebihan ke dalam ruang sehingga menyebabkan meningkatnya suhu ruangan yang akan membuat anak-anak menjadi tidak nyaman
<i>FENESTRATION</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan tanpa jendela sebenarnya sangat praktis, karena lebih hemat biaya pembangunan dan perawatan, bebas terhadap debu, asap, bau, dan suara dari luar. • Namun demikian, bangunan semacam ini akan menyebabkan anak-anak merasa “terkungkung”. Maka dari itu, bangunan dengan area jendela yang lebih banyak lebih menguntungkan dari segi lingkungan karena anak-anak dapat merasakan suasana lingkungan alam di luar ruangan masuk ke dalam ruang kelas, selain itu anak-anak dapat merasakan cahaya matahari alami yang lebih sehat dibanding cahaya lampu buatan.
<i>SOLAR CONTROLS</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan atap gantung, kisi-kisi, dan perlengkapan lain yang digunakan untuk mengontrol masuknya cahaya matahari tidak lagi menjadi solusi utama • Untuk generasi sekolah mendatang, pengontrolan masuknya cahaya matahari ke dalam ruangan dapat menggunakan kaca penyerap-panas yang dapat mengurangi cahaya yang menyilaukan dan transmisi cahaya, serta menghasilkan sistem HVAC yang lebih ekonomis

	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem kaca penyerap-panas ini lebih bersih, simpel, dan akan jauh lebih murah jika dikombinasikan dengan pencahayaan level tinggi.
<i>INSULATION</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penghawaan yang memadai baik dari atap dan dinding eksterior dapat mengurangi kurangnya panas dan pemasukan panas yang berlebihan jauh dari apa yang dapat diperkirakan • Penggunaan kaca dobel adalah salah satu ciri ekonomis untuk mengontrol pengaruh cuaca ke dalam ruangan.
<i>SPACE CONDITIONING</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan suatu suasana lingkungan belajar-mengajar yang kondusif baik dari segi audio maupun visual berdasarkan pengelolaan pencahayaan ruangan, material akustik, penggunaan warna dan bentuk.
<i>LIGHTING</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pencahayaan yang baik mencakup pengelolaan sumber pencahayaan sehingga pencahayaan dalam ruangan cukup memadai dan bebas dari cahaya yang menyilaukan, cahaya yang kontras, ataupun bayangan • Pencahayaan alami dan buatan harus dapat dikontrol sedemikian rupa sehingga mampu meminimalkan masuknya cahaya yang menyilaukan dan menjadikan ruangan kondusif untuk proses belajar-mengajar • Oleh karena itu, jumlah lampu dan penataan titik lampu yang tepat, serta variasi penggunaan jenis lampu harus diperhatikan
<i>ACOUSTICS</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrol akustik meliputi penahanan, penyerapan, serta pemantulan bunyi/suara • Berdasarkan keadaan dari pendengar, bunyi/suara seharusnya ditahan agar jangan sampai keluar dari dalam satu ruangan

	<p>sehingga tidak mengganggu ruangan lain yang berdekatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oleh karena itu berbagai macam variasi material akustik digunakan untuk meredam suara berisik misalnya pada koridor, toilet, kafetaria, dll. • Kenyamanan dalam mendengarkan musik dalam auditorium sangat dipengaruhi oleh kualitas pemantulan suara dalam ruangan, namun sebaliknya penyerapan dimaksudkan dapat menghindari adanya gangguan pada pengguna ruangan.
<i>COLORS</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Warna adalah salah satu aspek yang sangat membantu dalam proses pembelajaran anak • Sudah terbukti bahwa warna dapat meningkatkan suasana lingkungan terutama lingkungan pembelajaran menjadi lebih ceria dan menjadikan anak mudah menerima pelajaran • Warna yang terang dan hangat menstimulasi antusiasme dan kegiatan pada ruang olah raga • Warna yang lembut dan dingin menciptakan suasana dan atmosfer yang tenang untuk belajar.
<i>FORM</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk fisik dan lingkungan bangunan itu sendiri memiliki efek psikologis yang akan mempengaruhi proses pembelajaran • Ruangan yang luas, seperti perpustakaan, kantin, atau auditorium membutuhkan langit-langit yang lebih tinggi demi menciptakan perasaan yang lapang dan bebas, daripada perasaan yang di dapat pada ruang kantor atau ruang meeting • Koridor didesain secara seimbang dengan ruang-ruang yang lain, bisa lebih luas atau dengan dimensi cukup namun diimbangi dengan view ke luar/outdoor sehingga dapat

	<p>menghindari perasaan sempit atau terbatas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atmosfer atau suasana yang terlalu lapang dapat diimbangi dengan penggunaan partisi interior dengan material kaca, yang menjadi sangat penting ketika dalam desain terdapat ruangan yang sangat luas .
--	---

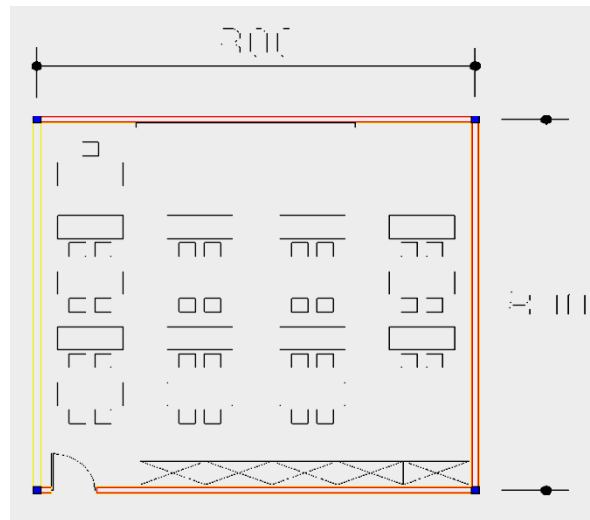
Berikut ini adalah penjelasan lebih mendetail tentang beberapa aspek di atas, terutama aspek yang saat ini masih menjadi masalah dalam desain sekolah yang sudah ada.

I. PLAN

a) Ruang Kelas

Berdasarkan interview dengan institusi terkait, dihasilkan kesimpulan bahwa jumlah anak ideal per kelas adalah 30 anak. Namun demikian, realita di lapangan berdasarkan sampel dari beberapa sekolah, belum semua kelas memenuhi standar ideal. Ada kelas yang kurang dari 30 anak, dan ada yang jauh melebihi standar ideal sampai lebih dari 40 anak. Hal ini menyebabkan kurang efektifnya proses belajar mengajar dan menyebabkan meningkatnya persentase kenakalan anak yang didukung masih kurangnya guru pada institusi tersebut karena tidak sebandingnya jumlah anak dibanding dengan jumlah guru (ratio guru:murid).

Berikut ini adalah sampel layout kelas dengan jumlah 30 anak, yang dilengkapi dengan meja dan kursi untuk tiap anak, meja dan kursi untuk 1 guru, lemari kelas, rak buku, dan papan tulis, dengan luas 64m².



CONTOH LAYOUT RUANG KELAS

b) Ruang Perpustakaan

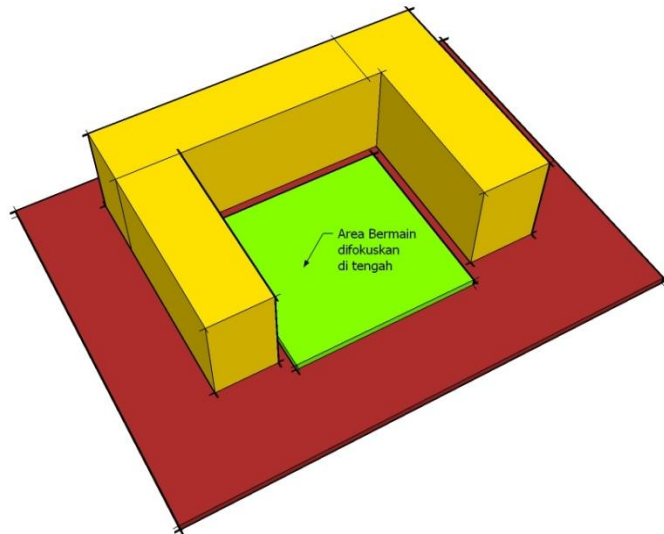
Perpustakaan adalah ruangan di mana anak-anak dapat memuaskan minat baca dan rasa ingin tahu melalui buku atau peralatan multimedia. Dari sample beberapa sekolah, realita di lapangan belum semua sekolah menyediakan fasilitas perpustakaan yang memadai, baik dari segi ketersediaan ruangan, peralatan pendukung maupun ketersediaan buku-buku, baik buku pelajaran, ensiklopedia, dan buku-buku pendukung lainnya.

Perhitungan kasar kebutuhan ruang perpustakaan adalah $0,35 - 0,55 \text{ m}^2/\text{pelajar}$. Jika asumsi jumlah total siswa dalam satu sekolah adalah 30 (jumlah anak/kelas) dikalikan 3 (jumlah kelas 1 – 3) maka total jumlah siswa satu sekolah adalah 90 anak, sehingga perkiraan luas perpustakaan adalah minimal $31,5 - 33 \text{ m}^2$.

c) Area Bermain

Area bermain pada anak, pada hal ini masih membutuhkan pengawasan lebih dari para guru sehingga hal-hal yang tidak diinginkan, seperti kemungkinan adanya kekerasan bisa dihindari, sehingga pada tingkat pendidikan SD atau

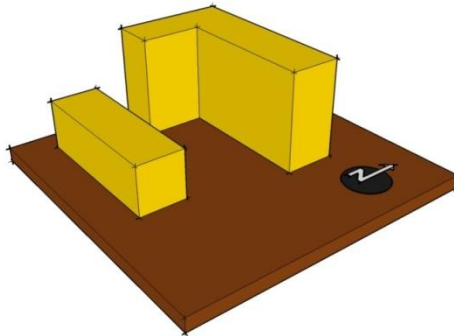
sederajat, area bermain sebisa mungkin dipusatkan di bagian tengah sehingga mendapat pengawasan dari semua sisi bangunan.



PEMUSATAN AREA BERMAIN

II. ORIENTATION

Orientasi bangunan dengan luas terlebar menghadap utara-selatan demi menghindari masuknya sinar matahari ke dalam bangunan secara berlebihan.



ORIENTASI BANGUNAN

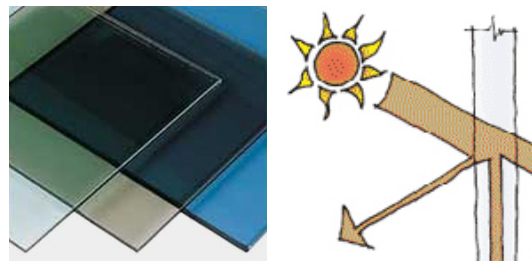
III. FENESTRATION

Anak-anak seharusnya dapat merasakan perasaan yang menyenangkan ketika berada di dalam ruang, sehingga bangunan tanpa jendela tidak menjadi pilihan untuk ruang yang digunakan anak-anak terutama ruang kelas.



VIEW DARI RUANG KELAS

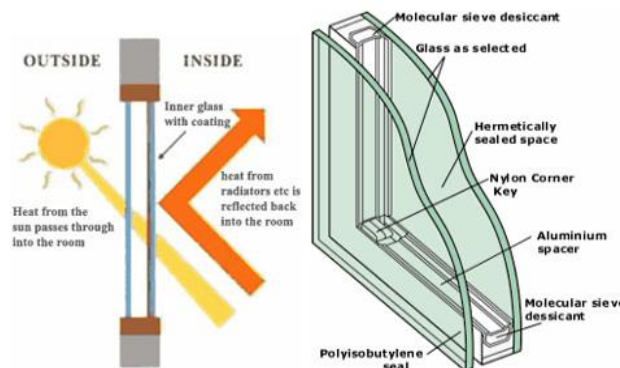
IV. SOLAR CONTROLS



HEAT ABSORBING GLASS

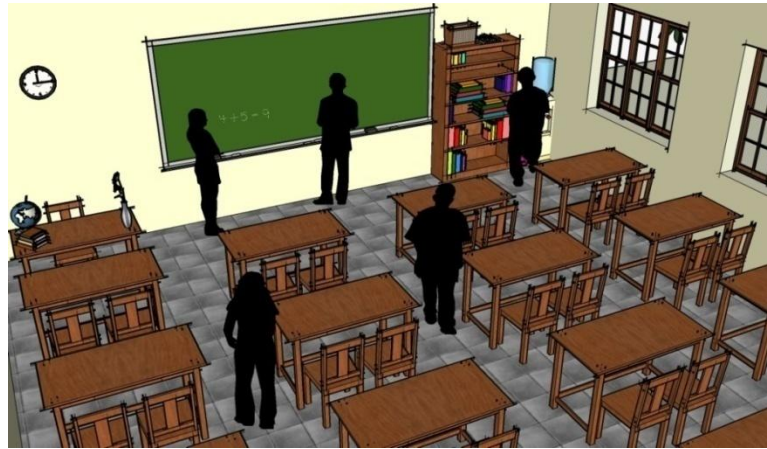
www.saidurgaglass.com www.level.org.nz

V. INSULATION

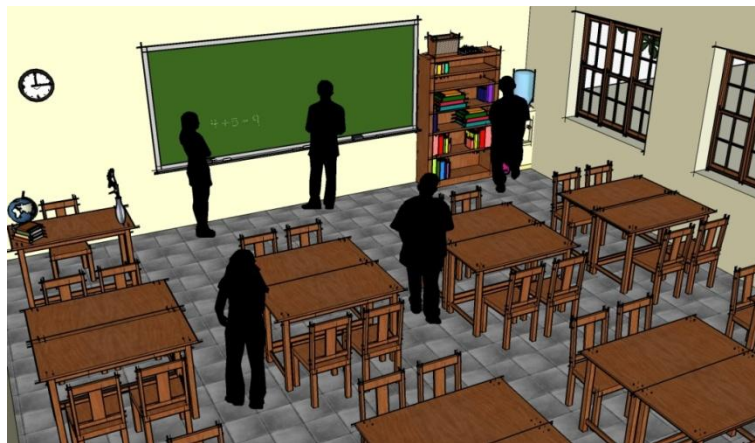


DOUBLEGLASS

VI. *SPACE CONDITIONING*



CONTOH SUASANA KELAS TIPE 1



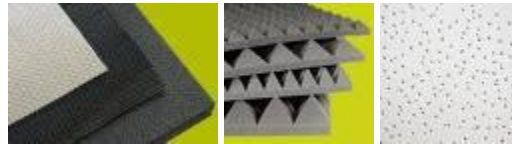
CONTOH SUASANA KELAS TIPE 2

VII. *LIGHTING*

Berdasarkan data pada buku Data Arsitek, ruang kelas dan perpustakaan yang memiliki tinggi ruangan sampai 3m, membutuhkan penerangan sampai 500 lux, dan 750 lux untuk tinggi ruangan 3 – 5m. Untuk ruang kelas, dapat menggunakan 3 jenis lampu, yaitu lampu T, lampu TC-D, dan lampu TC-L, sedangkan untuk ruang perpustakaan juga dapat menggunakan 3 jenis lampu, yaitu lampu QT $\leq 250W$, lampu T, dan lampu TC-L.

VIII. *ACOUSTICS*

Beberapa jenis material akustik yang sering digunakan untuk mendesain sebuah ruangan adalah panel dan karpet. Namun demikian, penggunaan karton bekas telur juga bisa dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mendesain ruangan kedap suara. Ruangan yang membutuhkan sistem akustik pada sekolah saat ini terutama adalah hall/auditorium dan ruang lab musik. Namun tidak menutup kemungkinan untuk melengkapi ruang-ruang lain dengan sistem akustik.



CONTOH MATERIAL AKUSTIK BERUPA PANEL DAN KARPET

www.ndaitalia.it rumametmet.com

IX. *COLORS*

Warna adalah salah satu elemen arsitektural yang dapat menjadi salah satu media pendukung proses pembelajaran yang berperan sebagai stimulus-stimulus melalui visual anak.

Berikut ini adalah fungsi dan pengaruh warna pada Majalah Nirmala Edisi Agustus 2008, yang telah disesuaikan dengan fungsi ruang pada sekolah:

a) Merah



- i. berhubungan dengan cakra dasar yang mempengaruhi vitalitas, kekuatan, atau kesadaran
- ii. memakai warna merah jika ingin lebih bersemangat, berani, dan percaya diri

b) Oranye



- i. berhubungan dengan cakra limfa yang mengatur sirkulasi dan metabolisme
- ii. baik untuk meningkatkan semangat

c) Kuning



- i. berhubungan dengan cakra *solar plexus* yang mempengaruhi kemampuan intelektual dan pengambilan keputusan
- ii. dapat menstimulasi konsentrasi, menyeimbangkan emosi, dan berperan dalam pengendalian diri

d) Biru-hijau (*turquoise*)



- i. merupakan kombinasi warna biru dan hijau
- ii. bersifat menyeimbangkan energi, meningkatkan daya tahan tubuh, dan dapat mengatasi peradangan
- iii. mampu meredakan ketegangan dan memberi ketenangan

e) Hijau



- i. berhubungan dengan cakra jantung
- ii. bersifat menyeimbangkan energi dan sistem saraf, sehingga dapat memberikan ketenangan

f) Biru



- i. berhubungan dengan cakra tenggorokan
- ii. berkaitan dengan nalar, otak, dan indera
- iii. terlalu banyak dapat menimbulkan depresi

g) Indigo, Violet, dan Ungu



- i. warna cakra mahkota yang berhubungan dengan energi dari fungsi pikiran
- ii. digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan mengurangi ketidakberdayaan

h) Pink



- i. merupakan perpaduan dari warna putih dan merah
- ii. bersifat menenangkan, mengurangi amarah dan agresivitas, serta mengelilingi seseorang dengan energi cinta dan perlindungan
- iii. efektif untuk mengatasi kesepian, rasa murung, terlalu sensitif, dan rapuh

i) Hitam dan Abu-abu



- i. bersifat menekan nafsu makan
- ii. secara emosional, bersifat memberi perlindungan, rasa nyaman, dan misterius

j) Putih

- i. merupakan gabungan semua warna
- ii. secara emosional, membawa suasana damai dan nyaman
- iii. mampu meredakan trauma dan keputusasaan, serta membantu membersihkan emosi dan pikiran

X. FORM

Pada ruang yang luas, agar pengguna ruang dapat merasakan lapang dan leluasa maka dibutuhkan desain langit-langit yang sedikit lebih tinggi, sedangkan pada ruangan yang membutuhkan suasana yang lebih intim, maka dibutuhkan desain langit-langit yang sedikit lebih rendah. Penentuan bentuk dari ruang ini sangat dipengaruhi oleh fungsi dan suasana yang diinginkan dalam ruang itu sendiri.



SUASANA PERPUSTAKAAN



A.KORIDOR DENGAN SATU SISI RUANGAN; B. KORIDOR DENGAN DUA SISI RUANGAN

SAFETY

Selain aspek-aspek arsitektural di atas, setiap sekolah harus memiliki sistem keamanan. Sekolah, karena fungsi dan kegunaannya, membutuhkan sistem keamanan yang lebih dari jenis fasilitas lainnya. Keamanan ini diaplikasikan dari semua aspek desain, sistem konstruksi, dan

material yang digunakan. Sistem keamanan ini memang akan menjadi problem tersendiri karena akan menambah biaya sekolah, yang tentu saja saat ini adalah problem terbesar dari setiap pembangunan sekolah, yaitu biaya. Namun demikian, penyediaan keamanan yang memadai akan mencegah keadaan-keadaan yang tidak diinginkan di masa mendatang, yang mungkin justru membuat biaya lain-lain membengkak karena kurangnya persiapan.

Berikut ini adalah keamanan yang harus diterapkan pada bangunan sekolah:

I. STRUCTURAL SAFETY

- Berdasarkan dari kekuatan material yang digunakan dan faktor keamanannya
- Tahan terhadap api
- Tahan terhadap angin dan badai
- Tahan terhadap gempa

II. FIRE SAFETY

- Perlindungan tahan api pada jalur keluar, koridor, dan tangga
- Memiliki fire detector dan sistem alarm
- Memiliki sistem sprinkler
- Material yang digunakan adalah material yang memiliki rambatan api yang rendah dan memiliki karakter yang tidak beracun jika terkena api



FIRE DETECTOR DAN SPRINKLER

wb7.itrademarket.com www.excellenceinplumbing.com

III. HEALTH SAFETY

- Memiliki sistem ventilasi dan standar yang memadai
- Memiliki pencahayaan dan listrik yang memadai
- Memiliki sistem pemipaan yang memadai
- Sebaiknya memenuhi kebutuhan kolam renang dan loker

IV. SPECIAL EMERGENCIES

- Memiliki sistem pencahayaan darurat
- Memiliki sistem perlindungan terhadap bencana
- Memiliki shelter darurat

V. ACCIDENT PROTECTION

- Memiliki perlindungan anti-slip terutama pada tangga, ram, ruang loker, dan kolam renang
- Pada daerah atau ruangan tertentu harus dilengkapi dengan handdrail
- Memiliki perlindungan kaca pengaman pada area tertentu yang membutuhkan pengamanan lebih

VI. HANDICAPPED PROVISIONS

- Setiap sekolah seharusnya memikirkan akomodasi yang dibutuhkan untuk anak berkebutuhan khusus, seperti toilet dengan lebar yang dapat dimasuki kursi roda dan dilengkapi handdrail, dan fasilitas lainnya juga seharusnya didesain sedemikian rupa sehingga aman dan nyaman untuk mereka

Bagaimana seharusnya mendesain koridor, tangga, dan sirkulasi agar dapat memudahhi aliran pergerakan pengguna sekolah tanpa ada kesulitan, biasanya akan menghasilkan jalur evakuasi kebakaran yang baik. Namun demikian, aturan-aturan dasar tetap harus dipenuhi, demi menjaga keamanan secara maksimal, seperti berapa lebar dan panjang koridor, dll. Berikut ini adalah poin-poin dari bagian bangunan yang harus diperhatikan demi memaksimalkan sistem keamanan sekolah.

A. SCHOOL EXITS

Pintu keluar dan pintu keluar darurat harus diberi tanda sejelas-jelasnya sehingga ketika seseorang melihat tanda tersebut tidak ada keraguan untuk mengikutinya. Selain itu,

tanda pintu keluar harus dapat dilihat dari semua titik koridor, dan tiap satu bangunan harus memiliki lebih dari satu pintu keluar.

Selain itu, pintu keluar tersebut dimungkinkan untuk dibuka dari sisi dalam baik setelah sekolah usai.

Pintu keluar yang baik seharusnya dilengkapi dengan sistem lampu darurat otomatis yang terhubung dengan generator jika pada saat darurat terjadi mati listrik.



TANDA PINTU KELUAR

hr-extinguisher.com www.made-in-china.com

B. STAIRWAYS

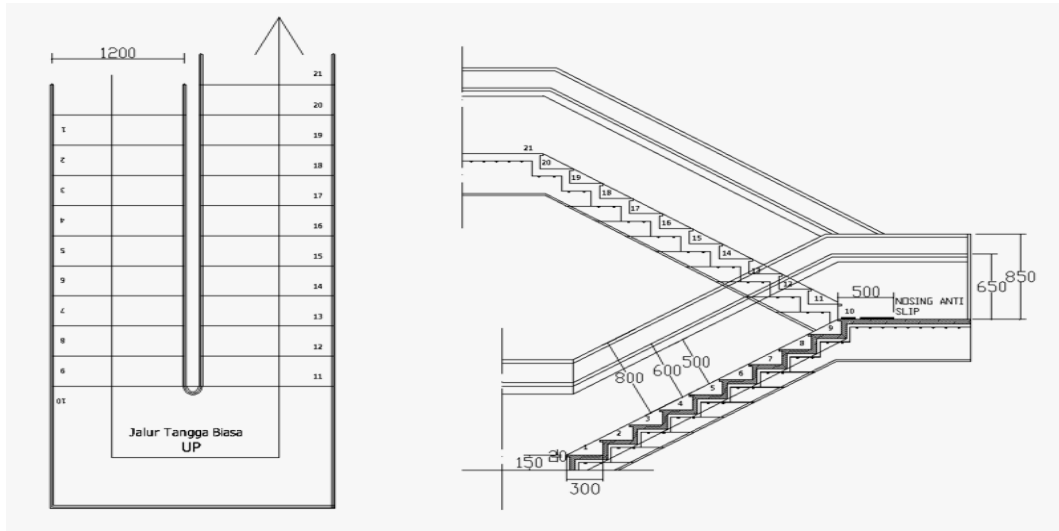
Salah satu jalur yang paling esensial pada bangunan sekolah adalah tangga, sehingga posisi tangga harus didesain berdasarkan sirkulasi, banyaknya pengguna, keamanan, ruang yang dituju oleh anak, dan bagaimana cara meminimalisasi adanya penggunaan secara bersama-sama pada satu waktu karena akan menyebabkan sirkulasi menjadi tidak lancar.

Tangga tidak hanya berfungsi sebagai penghubung antar lantai, tetapi juga sebagai jalur sirkulasi vertikal untuk anak berpindah ruang, sehingga sangat penting untuk mendesain tangga sedemikian rupa sehingga murid perempuan dan laki-laki bisa berjalan berdampingan, lebar 1.5m antar handrail sangat disarankan.

Tangga juga seharusnya dilengkapi dengan konstruksi tahan api, dan langsung didesain sehingga langsung mengarah keluar, dan dilengkapi dengan sistem pengontrol asap, dan dipisahkan dari koridor yang berhubungan.

Berikut ini adalah standar ukuran tangga untuk bangunan selain rumah tinggal:

- Lebar tangga : ≥ 100 atau ≥ 50
- Tanjakan : 17.3^{+2} (min 14, max 19) atau ≤ 21
- Tapakan : 28.2^{+9} (min 26, max 37) atau ≥ 21



CONTOH DESAIN TANGGA SESUAI STANDAR

C. CORRIDORS

Sekolah yang didesain dengan baik memiliki koridor yang dapat mengakomodasi gerakan bebas anak-anak. Koridor yang sempit biasanya menjadikan pergerakan formal, teratur, dan terawasi.

Dinding koridor harus bebas dari penonjolan. Dispenser, hydran, loker, pintu dan lemari harus display atau didesain berdasarkan keselamatan anak.

Material akustik dapat digunakan untuk mengurangi suara berisik pada koridor. Selain itu, koridor juga harus dilengkapi dengan pencahayaan yang baik, dan dilengkapi juga dengan sistem pencahayaan darurat jika terjadi mati listrik. Penutup lantai harus tahan lama, antislip, dan mudah dibersihkan.

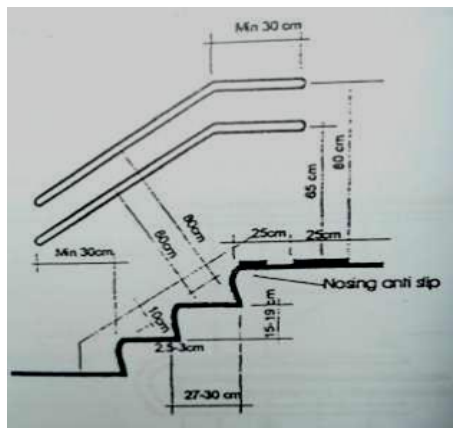
Panjang maksimum dari koridor yang tidak terputus adalah 45.72 – 60.96 m. Jika melebihi batas panjang tersebut, akan memberikan perspektif yang tidak diinginkan



CONTOH DESAIN DAN SUASANA KORIDOR

D. STAIR TREADS

Ukuran standar untuk pijakan tangga seharusnya diterapkan pada sekolah. Ukuran tangga yang tidak standar akan meningkatkan bahaya pada penggunaan tangga baik untuk anak maupun pengguna tangga lainnya.

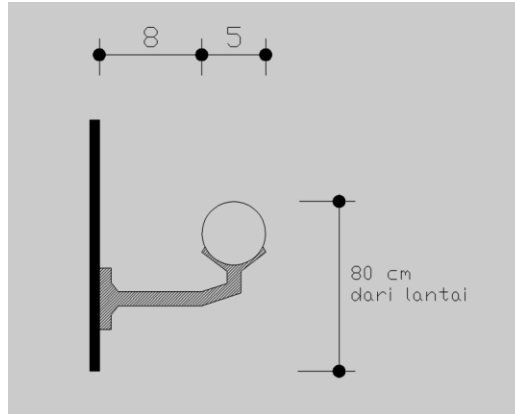


DETAIL TANGGA

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30/PRT/M/2006 tentang Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan

E. HANDRAILS

Handrail wajib disediakan seiring dengan penggunaan tangga, Handrail dipasang pada dinding secara permanen.



DETAIL HANDDRAIL

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30/PRT/M/2006 tentang Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan

F. DOORS

Anak laki-laki dan perempuan tidak seharusnya mendapat bahaya ketika membuka pintu akibat ketidaktahuan pihak lain di pintu seberang. Maka dari itu, tiap pintu sebaiknya dilengkapi dengan kaca/vision panel sehingga anak bisa melihat jika ada anak atau orang lain di pintu seberang. Jalan antar bangunan didesain untuk melindungi anak ataupun saat akan berpindah bangunan.



CONTOH DESAIN PINTU DENGAN PANEL KACA

b. Pepohonan Rindang

Bagi siswa dan guru, kegiatan belajar mengajar memerlukan lingkungan pekarangan sekolah yang nyaman, bersih, dan cukup pepohonan. Bagi siswa, khususnya Sekolah

Dasar, lingkungan dengan taman bermain yang tercukupi dapat membuat tumbuh kembang anak menjadi sejuk dan menyenangkan.

Semakin pesatnya pertumbuhan suatu daerah menyebabkan pepohonan rindang banyak ditebangi untuk dijadikan bangunan, terlebih karena harga tanah senantiasa melonjak naik. Hal tersebut menyebabkan jumlah oksigen berkurang. Oksigen adalah salah satu pendukung kecerdasan anak. Kadar oksigen yang sedikit pada manusia akan menyebabkan suplai darah ke otak menjadi lambat, padahal nutrisi yang kita makan sehari-hari disampaikan oleh darah ke seluruh tubuh. Oleh karena itu, dibutuhkan banyak pohon rindang di lingkungan pekarangan sekolah dan lingkungan di sekitar sekolah, sebagai salah satu strategi mengantisipasi *global warming* (*pemanasan global*).

c. Sistem sanitasi dan sumur Resapan Air

Sistem sanitasi yang baik adalah syarat terpenting sebuah lingkungan layak untuk ditempati. Dengan sistem sanitasi yang bersih, maka seluruh warga sekolah akan dapat lebih tenang dalam mengadakan proses belajar mengajar. Selain itu diperlukan juga sistem sumur resapan air untuk mengalirkan air hujan agar tidak menjadi genangan air yang dapat menjadikan kotor lingkungan sekolah atau licin dan membahayakan anak-anak yang melewatinya.

d. Tempat Pembuangan Sampah

Sampah adalah salah satu musuh utama yang mempengaruhi kemajuan suatu peradaban. Semakin bersih suatu tempat, maka semakin beradab pula orang-orang di tempat itu. Terbukti dari kesadaran penduduk-penduduk di negara maju yang sadar untuk tidak membuang sampah di sembarang tempat. Dalam masalah sampah di sekolah, perlu ditumbuhkan kesadaran bagi seluruh warga sekolah untuk turut menjaga lingkungan. Caranya adalah dengan menyediakan tempat pembuangan sampah berupa tong-tong sampah dan tempat pengumpulan sampah akhir di sekolah, dan memberikan contoh kepada siswa untuk selalu membuang sampah pada tempatnya.

e. Lingkungan Sekitar Sekolah yang Mendukung

Adanya kasus di beberapa daerah, misalnya lingkungan sekolah yang dekat dengan pabrik yang bising dan berpolusi udara atau lingkungan sekolah yang berada di

pinggir jalan raya yang selalu padat, atau bahkan lingkungan sekolah yang letaknya berdekatan dengan tempat pembuangan sampah atau sungai yang tercemar sampah sehingga menimbulkan ketidaknyamanan akibat bau-bau tak sedap. Kasus-kasus tersebut adalah kasus yang perlu penanganan langsung dan serius dari pemerintah. Lingkungan sekitar sekolah yang seperti itu akan menyebabkan siswa cenderung tidak nyaman belajar. Contohnya sebuah sekolah yang sudah berada di lingkungan yang mendukung, tapi tiba-tiba harus merasakan imbas dari pembangunan proyek di sekitar sekolah itu akibat pemerintah yang tidak mengindahkan sistem tata kota yang sudah ada.