



UPAYA MELATIH JIWA KEPEMIMPINAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI *BIG PUZZLE*

Anita Istiningtyas¹, Wahyuningsih Safitri²

^{1,2}Program Studi Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners, Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Kusuma Husada Surakarta

anita.intyas@gmail.com, wahyuningsih.safitri@gmail.com

ABSTRACT

Leadership character building is not widely applied in preschool education. The problem that still occurs is lack of teachers' understanding with the essence of national education is to make humans holistic and have character. According to research it is known that teacher's insight about character building learning methods according to preschool development are still lacking. One of the methods that can be taught to train leadership skill in preschool according to guide of regulation of the minister of education and culture is Big Puzzle method. The purpose of this activity is to teach the teacher about big puzzle method to train leadership skill in preschool. The method in this activity is demonstration and discussion. The result of this activity is an increase in the mean of the teacher knowledge by 87% about the big puzzle learning method. This activity is expected to be applied in learning to students so that it hones leadership skill which must be raised with an interesting learning media.

Keywords: leadership, big puzzle, preschool

ABSTRAK

Pendidikan karakter kepemimpinan tidak banyak diterapkan di Pendidikan anak usia dini. Permasalahan yang masih terjadi adalah kurangnya pemahaman guru akan hakikat Pendidikan Nasional yaitu menjadikan manusia holistik dan berkarakter. Berdasarkan hasil penelitian juga diketahui bahwa wawasan guru akan metode pembelajaran pendidikan karakter sesuai perkembangan anak usia dini masih kurang. Salah satu metode yang bisa diajarkan untuk melatih jiwa kepemimpinan anak usia dini sesuai dengan panduan Permendikbud adalah metode Big Puzzle. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengajarkan guru metode pembelajaran big puzzle untuk melatih jiwa kepemimpinan anak usia dini. Metode yang digunakan adalah dengan demonstrasi dan diskusi. Hasil dari kegiatan ini adalah terjadi peningkatan pengetahuan dari guru sebesar 100% tentang metode pembelajaran big puzzle. Kegiatan ini diharapkan akan bisa diaplikasikan dalam pembelajaran ke siswa sehingga mengasah jiwa kepemimpinan yang mulai harus dimunculkan dengan media permainan yang menarik.

Kata Kunci: big puzzle, leadership, preschool

I. PENDAHULUAN

Kemampuan seorang pemimpin tidak saja diperlukan bagi pejabat dan tingkat struktural baik di swasta ataupun negeri. Setiap orang membutuhkan kepemimpinan, minimal untuk mengarahkan dan memimpin diri sendiri dalam melakukan pengelolaan terhadap kondisi yang sedang dialami. Kebutuhan kepemimpinan ini muncul minimal adalah sebagai seorang kepala rumah tangga. Seorang anak akan menjadi dewasa dan mempunyai sebuah keluarga sehingga akan menjadi role model bagi anak-anak mereka nantinya. Menjadi orang tua membutuhkan jiwa kepemimpinan untuk bisa mengarahkan anak-anak menjadi seseorang yang baik. Jiwa seorang pemimpin yang sudah dibekali sejak dini, akan menjadikan modal dalam kehidupan di masa depan. Pendidikan karakter kepemimpinan ini tidak banyak diterapkan di Pendidikan anak usia dini (Rahmat, Ujang dkk, 2015).

Permasalahan yang masih terjadi adalah kurangnya pemahaman guru akan hakikat Pendidikan Nasional yaitu menjadikan manusia holistik dan berkarakter. Sebanyak 16,67% guru di Pontianak masih rendah dalam memahami tentang pendidikan moral dan agama pada peserta didik, 84,38% guru dalam kategori sedang dalam memahami kecerdasan emosional pada peserta didik serta 55,21% guru dalam kategori sedang dalam memahami perkembangan kognitif (Melia dkk, 2018). Kecerdasan emosional merupakan salah satu kemampuan yang harus ditumbuhkan dalam kepemimpinan.

Permasalahan berikutnya adalah masih rendahnya wawasan guru dalam memberikan metode pembelajaran Pendidikan karakter yang sesuai dengan anak usia dini, sehingga kegiatan belajar terkesan pasif dan kurang memberikan pengalaman bagi anak-anak (Rahmat, Ujang DKK, 2015). Salah satu metode yang bisa digunakan untuk melatih jiwa kepemimpinan pada anak adalah dengan *big puzzle*. Media belajar *big puzzle* ini akan menstimulasi nilai kepemimpinan yang berupa jujur, adil, pemberani dan kerjasama (Rahmat, Ujang, 2016). Sesuai dengan Permendikbud nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum PAUD mensyaratkan bahwa harus menggunakan metode saintifik, sehingga media *big puzzle* ini sangat cocok diterapkan untuk melatih jiwa kepemimpinan.

Berdasarkan hasil wawancara dalam studi awal dengan kepala sekolah RA didapatkan data bahwa guru belum pernah ada yang menggunakan panduan metode pengembangan pembelajaran dari kemendikbud ini khususnya *big puzzle* untuk melatih jiwa kepemimpinan anak usia dini, penulis ingin membantu guru dalam upaya mengembangkan metode pembelajaran untuk tematik jiwa kepemimpinan pada anak usia dini melalui *big puzzle*. Kegiatan ini dilakukan atas dasar petunjuk dan panduan dari Model Pengembangan Media Belajar Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Kepemimpinan merupakan proses untuk mempengaruhi dan mengontrol pikiran orang lain agar mencapai tujuan bersama (Nursalam, 2015). Kepemimpinan anak usia dini merupakan suatu sikap yang ditunjukkan dengan keberanian oleh anak dalam menghadapi berbagai situasi dan kondisi yang dialami sehingga terwujud perilaku yang baik yang dilakukan oleh anak seperti memimpin teman-temannya untuk bernyanyi. Nilai-nilai kepemimpinan yang bisa diterapkan untuk anak usia dini antara lain : mandiri, luwes, terbuka, jujur, kerjasama tim dan integritas (Hasbi, M. 2016).

Media belajar *big puzzle* merupakan sebuah alat mengajar yang berupa *puzzle* yang dibuat sendiri oleh guru atau pengajar dari 6 (enam) buah kubus dari karton ukuran 20cm x 20cm dengan potongan-potongan gambar binatang dengan tema tertentu, sehingga akan membentuk gambar binatang dengan menyusun 6 potongan *puzzle* kubus. Metode pembelajaran *big puzzle* dilakukan dengan : 1). Posisi duduk melingkar untuk semua siswa, 2). guru menyiapkan tema *puzzle* binatang yang hidup di darat, air dan udara serta yang bisa dipelihara dan tidak bisa dipelihara, 3). Guru akan memilih 6 anak untuk bekerjasama menyusun *big puzzle* sesuai jumlah potongan kubus yang ada, 4). Guru bersama siswa akan mendiskusikan tentang binatang tersebut hingga menirukan bunyi dan gerakan binatang (Ujang, Rahmat, dkk, 2016).

III. METODOLOGI

Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah dengan demonstrasi dan diskusi. Sasaran dalam kegiatan ini adalah guru di RA (Rhaudatul Anfal) atau PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Waktu pelaksanaan pada bulan Agustus 2020 di RA Bhakti XVII Karanganyar. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini antara lain : kertas karton, gunting, penggaris, gambar hewan sesuai tema, lem, pensil, penggaris, flipchart, leaflet. Langkah yang dilakukan antara lain persiapan pembuatan puzzle dengan 6 gambar binatang sesuai dengan tema, pelaksanaan kegiatan edukasi pada guru dilakukan dengan diskusi materi metode pembelajaran big puzzle dan dilanjutkan dengan demonstrasi atau roleplay. Sebelum dan sesudah kegiatan edukasi dilakukan pre test dan post test terhadap pengetahuan tentang metode pembelajaran big puzzle untuk melatih jiwa kepemimpinan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pre test dan post test pengetahuan guru didapatkan hasil sebagai berikut :

Table 4.1. data hasil pre test dan post tes (n = 5)

RERATA PRE TEST	RERATA POST TEST
0	87

Dari table 4.1 dapat diketahui bahwa rerata nilai pada saat pre test guru adalah 0 (nol) dan nilai rerata post test guru adalah 87, sehingga ada peningkatan sebanyak 87 point untuk rerata pengetahuan guru tentang metode big puzzle untuk melatih jiwa kepemimpinan.

Dalam tahap persiapan, Satuan Acara Pengajaran (SAP) dan sarana prasarana sudah tersedia lengkap dan berfungsi sesuai dengan fungsinya, sehingga kegiatan penyuluhan kesehatan dengan metode demonstrasi bisa dipersiapkan dan dilaksanakan sesuai dengan tugas masing-masing.

Tahap pelaksanaan, demonstrasi big puzzle untuk melatih kepemimpinan bisa berjalan sesuai dengan waktunya dan peserta bisa mengikuti dengan baik. Peserta juga belum pernah mendapatkan informasi ini sebelumnya sehingga ada ketertarikan dalam menyimak demonstrasi. Peserta juga menyampaikan bahwa tipe permainan puzzle memang pernah

dilakukan oleh beberapa guru, tapi tidak dijadikan sebagai metode pembelajaran, hanya digunakan untuk mengisi waktu kosong bersama siswa. Peserta yang hadir sejumlah 5 orang guru atau semua guru menghadiri.

Hasil evaluasi yang ditunjukkan oleh peserta sudah mencapai harapan yang ditargetkan untuk pemahaman prosedur dari metode pembelajaran *big puzzle* dengan terjadinya peningkatan nilai rerata responden sebanyak 87. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan tersebut antara lain adalah disampaikan dengan metode demonstrasi dan langsung dipraktikkan oleh peserta seperti roleplay sehingga implikasi bisa langsung kelihatan dari setiap langkah prosedurnya. Sumber model pembelajaran adalah dari pengembangan model belajar dari kemendikbud sehingga memang bisa dijadikan acuan untuk peserta didik.

Media pembelajaran *big puzzle* ini melatih koordinasi motorik halus, melatih koordinasi antara tangan dan mata, ketrampilan dalam mencari solusi, aspek interaksi sosial dan emosi karena kontribusi dalam bekerjasama, bersikap sabar, lebih tekun dan teliti dalam menyusun *puzzle* tersebut (Hasbi, M. 2016). Aspek aspek tersebut masuk dalam nilai nilai kepemimpinan yang bisa ditumbuhkan bagi anak usia dini.

V. PENUTUP

Kesimpulan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pengetahuan guru meningkat setelah diberikan edukasi big puzzle untuk melatih kepemimpinan anak usia dini dengan metode demonstrasi di RA Bhakti 17 Karanganyar.

Saran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut : Sebaiknya guru bisa mengembangkan lagi model pembelajaran yang sudah ada dengan mengikuti pedoman kemendikbud seperti metode big Puzzle ini dan diharapkan bisa membuat sendiri gambar gambar di big puzzle sesuai kondisi di RA, Sebaiknya guru bisa menerapkan metode pembelajaran big puzzle ini di kelas dan melakukan observasi penilaian kepemimpinan sesuai dengan panduan dari Kemendikbud serta meningkatkan peran dari

guru dalam upaya mencari media belajar yang menarik bagi siswa untuk bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasbi, M. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Kemendikbud
- [2] Mella, dkk. 2018. Analisis Tingkat Pemahaman Guru Terhadap

- Perkembangan Anak Usia Dini pada Taman Kanak Kanak Di Kota Pontianak.
- [3] Rahmat, Ujang, dkk. 2015. Model Stimulasi Kepemimpinan Melalui Bermain Peran. Bandung : Kemendikbud
- [4] Rahmat, Ujang. 2016. Model Pengembangan Media Belajar Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Bandung : Kemendikbud.