

ISSN : 2085-8183

JURNAL STUDI SOSIAL

Jurnal Studi Sosial	Th. 8	No. 1	Hal 1-113	Malang Mei 2016	ISSN 2085-8183
---------------------	-------	-------	-----------	--------------------	-------------------

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M)

Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang No.5 Malang, 65145, Telp./fax. (0341) 580311

Laman : lp2m.um.ac.id, E-mail : info@lp2m.um.ac.id

JURNAL STUDI SOSIAL
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
UNIVERSITAS NEGERI MALANG
Tahun 8, Nomor 1, Mei 2016
ISSN: 2085-8183

Terbit dua kali setahun (Mei dan Nopember): ISSN 2085-8183
berisi tulisan ilmiah berupa kajian konseptual dan hasil-hasil penelitian
bidang sosial dan humaniora

Ketua Penyunting
Ahmad Munjin Nasih

Wakil Ketua Penyunting
Nur Chasanah

Penyunting Pelaksana
M. Kharis
Najib Jauhari
Deny Yudo Wahyudi

Pelaksana Tata Usaha
Yusniawati

Alamat Penyunting dan Tata Usaha JURNAL STUDI SOSIAL: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang 65145, Gedung H4. Telepon: (0341) 551312, Pesawat 484. Faks (0341) 580311. E-mail: ketua.lp2m@um.ac.id.

Jurnal ini diterbitkan di bawah pembinaan Tim Pengembang Jurnal Ilmiah Universitas Negeri Malang: Pembina, Ah. Rofiuddin, Pengarah: Hariyono, Penanggung Jawab Bidang Akademik: Ach. Fatchan, Penanggung Jawab Bidang Administrasi: Moh. Ishom, Ketua: Ali Saukah, Anggota: Suhadi Ibnu, Amat Mukhadis, Margono, Effendy, Imam Agus Basuki, Hakkun Elmunsyah, Aji Prasetya Wibawa, Pelaksana Administrasi: Fatmawati, Rahadi, Suwadi, Akhmad Munir, Prihatini Retnaningsih, Oni Irawan, dan Haris Ferdiansyah

Dicetak oleh:
Percetakan UM Press
Isi di luar tanggung jawab percetakan

JURNAL STUDI SOSIAL

Tahun 8, Nomor 1, Mei 2016, hlm. 1-113

DAFTAR ISI

- | | |
|---|--|
| <i>Agus Purnomo</i> | Memperkuat Nilai "Aneka" dengan <i>Blended Learning</i> , 1-8 |
| <i>Akhmad Taufiq</i> | <i>Larung Sesaji</i> : Strategi Pengembangan Wisata Budaya Berbasis Ritual Tradisi di Daerah Banyuwangi, 9-15 |
| <i>Annise Sri Maftuchin</i> | Nasionalisme Seni Tradisi Patrol Bandulan Dalam Arus Global, 16-26 |
| <i>Arti Prihatini</i> | Kearifan Lokal: Pembangun Jati Diri Pendidikan Nusantara, 27-36 |
| <i>Hariyono</i>
<i>Daya Negri Wijaya</i> | Relasi Budaya Luar dan Budaya Nusantara: Pola Berpikir Asimilatif Thomas Stamford Raffles, 37-45 |
| <i>Hernawaty Damanik</i> | Membangun Jati Diri Bangsa Melalui Pendidikan Jarak Jauh, 46-54 |
| <i>Imam Gunawan</i> | Pasaran: Menggali Nilai-Nilai Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Sifat-Sifat Kepemimpinan Pendidikan, 55-64 |
| <i>Imam Suyitno</i> | Kearifan Lokal Masyarakat Using: Kajian Tuturan Lagu Daerah Banyuwangi, 65-73 |
| <i>Petrus Ngongo T Bera</i> | Mangane Maringi: Tradisi Pewarisan Nilai Menurut Paham Asli Sumba Marapu, 74-83 |
| <i>Suyatno</i> | Perspektif Identitas dalam Pengukuhan Kebhinekaan Sosial Budaya Nusantara, 84-90 |
| <i>Rosyidah</i> | Pembelajaran Bahasa Asing di Indonesia Dalam Perspektif Pendidikan Multikultural, 91-99 |

Pasaran: Menggali Nilai-Nilai Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Sifat-Sifat Kepemimpinan Pendidikan

Imam Gunawan

Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang 5 Malang 65145

email: imam.gunawan.fip@um.ac.id

Abstrak: Pasaran merupakan salah satu permainan tradisional yang lazim dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Permainan pasaran ini mengambil *setting* seperti pasar yang ada penjual (produsen) dan pembeli (konsumen). Jika melihat perilaku anak-anak yang memainkan pasaran ini, maka ada nilai-nilai yang dapat digali guna mengembangkan sifat-sifat kepemimpinan pendidikan. Perilaku yang ditampilkan oleh anak-anak pada saat memainkan permainan pasaran tentunya unik untuk digali, seiring dengan perkembangan alat permainan yang dimainkan anak sekarang ini dengan menggunakan produk yang berbasis teknologi informasi, seperti *game online* atau *gadget*. Nilai-nilai yang dapat digali dalam permainan pasaran dalam mengembangkan sifat-sifat kepemimpinan pendidikan adalah *entrepreneurship, creativity, honesty, integrity, marketing, patient, audacity, innovation, self awareness, dan responsibility*.

Kata kunci: pasaran, nilai-nilai kepemimpinan, kepemimpinan pendidikan

Abstract: *Pasaran is a traditional game which is often played by the children either in kindergarten or in elementary school. This game takes the setting of traditional market where there is the seller and the buyer. There is a hidden value within this game, i.e., the value of leadership. The attitude of the children when playing this game is interesting to be investigated, as there is mushrooming effect of modern games, such as online game and gadget. There are some aspects that can be revealed from this traditional game in developing leadership; they are entrepreneurship, creativity, honesty, integrity, marketing, patient, audacity, innovation, self-awareness, and responsibility.*

Keywords: *pasaran, values of leadership, leadership in education*

Kepemimpinan pendidikan merupakan upaya mempengaruhi segenap warga sekolah untuk berperan aktif dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Kepemimpinan pendidikan dalam hal ini adalah kepemimpinan yang ditampilkan oleh kepala sekolah. Peran kepala sekolah dalam menampilkan sifat-sifat dan perilaku kepemimpinan menjadi faktor penentu keberhasilan sekolah dalam mencapai tujuan. Kepala sekolah merupakan tokoh kunci dalam mengembangkan sekolah. Sehingga jika kepala sekolah itu baik, maka sekolah juga akan memiliki guru, staf, dan peserta didik yang baik pu-

la. Begitu pula sebaliknya, jika kepala sekolah kurang baik, maka guru, staf, dan peserta didik tidak mau baik. Kepemimpinan yang ditampilkan kepala sekolah menjadi teladan bagi semua warga sekolah. Jika ingin memajukan pendidikan, maka kepala sekolah harus dibenahi dan dikembangkan terlebih dahulu.

Jika mengacu pada fungsi manajemen yang dikemukakan oleh Terry (1987) yaitu: *planning, organizing, actuating, dan controlling*, yang lazim disingkat dengan POAC, maka memimpin (*leading*) merupakan salah satu teknik pergerakan

(*actuating*). Allen (2009) menyatakan memimpin (*leading*) merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh seorang manajer sehingga menyebabkan orang lain bertindak, yang meliputi: (1) mengambil keputusan; (2) mengadakan komunikasi agar ada saling pengertian antara manajer dan bawahan; (3) memberi semangat, inspirasi, dan dorongan kepada bawahan supaya mereka bertindak; (4) memilih orang-orang yang menjadi anggota; dan (5) memperbaiki pengetahuan dan sikap-sikap bawahan agar mereka terampil dalam usaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menjadi hal yang unik manakala teori kepemimpinan dikembangkan dengan kajian multidimensional. Namun demikian tetap tidak mengurangi hakikat kepemimpinan yakni mempengaruhi orang lain agar melaksanakan sesuatu. Widdah, dkk., (2012: 78) menyatakan bahwa teori kepemimpinan kini telah berkembang dengan mengapresiasi nilai-nilai kehidupan dan kemanusiaan. Seiring dengan berkembangnya jaman, kebudayaan sosial masyarakat yang mengarah kepada globalisasi dan berkembangnya teknologi informasi, menjadi tantangan tersendiri untuk mengembangkan kebudayaan-kebudayaan lokal yang berbasis kearifan lokal. Tak dapat dipungkiri perkembangan teknologi informasi mempengaruhi kehidupan bermasyarakat yang semakin cenderung melupakan nilai-nilai kearifan lokal.

Gunawan (2012: 75) mengemukakan bahwa kearifan lokal ialah koleksi fakta, konsep, keyakinan, dan persepsi masyarakat terhadap lingkungan mereka. Kearifan lokal dipahami sebagai segala sesuatu yang didasari pengetahuan, diakui akal, dan sesuai dengan ketentuan agama. Jika dikaji secara mendalam, maka kearifan lokal banyak mengandung nilai-nilai kehidupan dan nilai-nilai filosofis yang bermakna dan tinggi. Salah satu wujud kearifan lokal adalah permainan tradisional yang lazim dilakukan oleh anak-anak. Sekarang di tengah merembaknya jenis-jenis permainan yang berbasis teknologi, nampaknya permainan tradisional sudah jarang atau bahkan tidak dimainkan lagi anak-anak jaman sekarang. Permainan yang dimainkan anak sekarang ini dengan menggunakan

produk yang berbasis teknologi informasi, seperti *game online* atau *gadget*. Apa yang dimainkan dan dilakukan anak semasa kecil akan mempengaruhi pola berpikir dan bersikap ketika nantinya anak menjadi dewasa.

Sekitar tahun 1980an atau 1990an lazim dijumpai, misalnya anak membuat sendiri mainannya dari pelepah pohon pisang, membuat mainan mobil-mobilan, atau membuat rujak-rujukan dari campuran gerusan bata merah yang kecil-kecil, iris-an daun pisang, dan dicampur dengan air, selanjutnya anak akan melakukan kegiatan seolah-olah berjualan (pasaran). Sehingga anak akan berkembang daya pikir dan daya kreativitasnya serta daya psikomotoriknya. Anak menciptakan produknya sendiri. Hal ini jauh berbeda dengan jaman sekarang yang bentuk permainannya berbasis teknologi informasi, yakni anak tinggal memakai saja, tanpa ada tahapan membuat atau menciptakan sendiri. Ada rasa kepuasan batin ketika melihat anak-anak bermain pasar-pasaran. Hal ini berbeda rasanya ketika anak bermain dengan permainan berbasis teknologi informasi seperti *gadget*, ada rasa was-was dalam hati orang tua manakala melihat anak menggunakan *gadget*.

Menjadi kajian yang unik yakni dengan menelaah dan mencari makna yang terkandung dalam permainan tradisional anak-anak tersebut. Tulisan ini akan menggali nilai-nilai dari permainan tradisional yakni pasaran untuk mengembangkan sifat-sifat kepemimpinan pendidikan. Pasaran merupakan salah satu permainan tradisional yang lazim dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Permainan pasaran ini mengambil *setting* seperti pasar yang ada penjual (produsen) dan pembeli (konsumen). Anak saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak-anak lain dalam permainan pasaran ini. Bahasa yang diucapkan anak-anak pada saat bermain pasaran pun seperti bahasa-bahasa yang lazim diucapkan orang dewasa pada saat berdagang dan berbelanja, seperti mengolah barang dagangannya, mendistribusikan barang dagangannya, bertanya kebutuhan pelanggan, dan tawar menawar harga. Momen inilah yang dapat mengasah

keterampilan sosial anak, yakni mampu berkomunikasi dengan orang lain.

Permainan Pasaran

Pasaran merupakan salah satu permainan tradisional yang lazim dilakukan oleh anak-anak dengan mengambil *setting* seperti pasar, yakni ada penjual, distributor, dan pembeli. Sikap yang ditampilkan anak-anak pada saat bermain pasaran pun seperti layaknya orang tua berbelanja di pasar, yakni ada kegiatan mencari barang kebutuhannya, jika menemukan barang yang dibutuhkan akan ada transaksi jual beli yang sebelumnya terdapat proses tawar menawar harga antara penjual dan pembeli. Manakala pembeli tidak menemukan barang dibutuhkan di tempat tertentu, maka penjual yang dikunjungi tadi akan memberitahukan kepada pembeli di mana ia dapat membeli barang dibutuhkan tersebut.

Anak-anak sebelum bermain pasaran juga akan menyiapkan segala keperluannya sendiri. Persiapan yang dilakukan anak-anak sebelum melakukan permainan pasaran, adalah anak-anak menyiapkan tempat dan alat yang akan digunakan untuk bermain. Alat-alat yang digunakan seperti batu, daun pisang, daun bunga mawar, pecahan genting, pecahan bata merah, pasir, tanah liat, botol kecil bersisi air, dan gunting. Barang dagangan biasanya berupa daun yang dipotong menyerupai mie, bunga pacar banyu, dan masih banyak lagi. Produk yang lazim dibuat seperti rujak (yang terbuat dari gerusan bata merah yang kecil-kecil, irisan daun pisang, dan dicampur dengan air), beras (dari pasir atau tanah), gula (dari pasir atau tanah debu), dan masih banyak lagi.

Anak-anak akan membagi peran, seperti siapa yang menjadi penjual dan siapa yang menjadi pembeli. Penjual dan pembeli masing-masing memiliki keluarga dan setiap anggota keluarga akan mencari alat-alat yang bisa digunakan untuk mendukung jalannya permainan ini. Keluarga penjual akan mencari apa saja yang akan mereka jual, sedangkan keluarga pembeli akan mencari alat tukar (uang) yang akan mereka gunakan untuk membeli. Permainan ini tidak memerlukan aturan seperti

permainan tradisional betengan, dakon, ataupun yang lain, serta permainan ini tidak bersifat terikat (menang-kalah) dan tidak ada unsur persaingan dalam permainan ini. Kesepakatan dalam permainan ini biasanya terkait dengan dengan ketentuan alat bayar, misalnya pecahan genting sebagai uang receh dan daun besar sebagai uang yang bernilai tinggi sedangkan daun kecil uang yang bernilai rendah.

Anak-anak yang menjadi keluarga penjual menyiapkan dagangan yang akan mereka jual seakan-akan seperti para pedagang yang berada di pasar. Mereka juga menawarkan dagangan mereka kepada pembeli. Dagangan yang mereka jual juga ditata rapi sedemikian rupa sehingga pembeli tertarik untuk membeli. Pembeli yang sudah menyiapkan uang membeli dan tidak jarang mereka menawar seolah-olah mereka seperti ibu-ibu yang menawar ketika berada di pasar. Jika sudah sepakat dengan harga barang yang akan dibeli, maka pedagang akan membungkus barang yang akan dibeli. Pembeli tidak hanya membeli satu macam barang saja, akan tetapi mereka seolah-olah berputar-putar mengelilingi pasar mencari barang yang mereka butuhkan, dan apabila barang dirasa sudah cukup maka pembeli akan pulang ke rumah. Pada saat berada di rumah, keluarga pembeli memasak untuk keluarganya. Begitulah permainan pasaran berlangsung sampai anak-anak merasa bosan dan membubarkan diri. Tidak ada unsur paksaan dalam bermain pasaran.

Antawati (2012: 23) menyatakan bahwa permainan tradisional pasaran merupakan salah satu bentuk permainan yang mengandung banyak nilai universal dan nilai-nilai kearifan lokal. Anak dalam permainan pasaran berlatih untuk bekorsa sama melakukan aktivitas jual beli dengan menggunakan benda-benda atau barang-barang yang ada, artinya mengoptimalkan sumber daya yang ada, tidak mencari barang yang tidak ada. Anak dilatih untuk tidak menyalahkan keadaan atau mengeluh karena terbatasnya barang yang ada manakala membutuhkan sesuatu yang pada saat itu tidak ada, tetapi mengoptimalkan apa yang ada dan apa yang dimiliki. Anak dalam bermain pa-

saran juga dilatih untuk dapat berinteraksi dengan teman sebayanya, dilatih proses jual beli, berani menguraikan pendapat (melalui tawar menawar), dan mampu membedakan mana kebutuhan dan keinginan. Nilai-nilai tersebut sangat membantu dan diperlukan dalam membentuk karakter anak.

Permainan merupakan alat yang sangat baik untuk mengembangkan aspek sosial dan moral anak, karena ada aturan-aturan tertentu yang harus diikuti semua anak. Jika permainan menjadi lebih terorganisasi dan aturan-aturan dapat diterapkan, maka anak belajar memodifikasi perilakunya untuk menghormati yang lain dan memahami batas-batas sosial. Jika anak matang, maka ia makin sadar mengenai kebutuhan kerja tim. Beberapa permainan yang lebih kompleks memerlukan kerja kognitif untuk mengembangkan strategi yang sederhana (Hidayatullah, 2008). Berkaitan dengan peran pendidik dalam proses pembelajaran, maka diperlukan metode-metode untuk mengembangkan sosial emosi anak salah satunya yaitu dengan bermain. Bermain adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk mengembangkan sosial emosi anak.

Kepemimpinan Pendidikan

Definisi kepemimpinan dapat dianalisis dari perspektif psikologi, sosiologi, politik, militer, histori, dan filsafat. Perbedaan perspektif dalam mengkaji definisi kepemimpinan akan mempengaruhi pengertian yang diberikan tentang kepemimpinan. Hal ini sebab karakteristik, sifat-sifat, dan perilaku pemimpin yang dituntut pada setiap perspektif tersebut juga berbeda. Putri (2012:418) mengemukakan kepemimpinan itu sendiri diterjemahkan ke dalam istilah sifat-sifat, perilaku pribadi, pengaruh terhadap orang lain, pola-pola interaksi, hubungan kerja sama antarperan, kedudukan dari satu jabatan administratif, dan persepsi dari lain-lain tentang legitimasi pengaruh. Albritton, dkk., (2008) mengemukakan bahwa *leadership is defined by people's perceptions of the leader*.

Leadership has been called the process by which an individual affects and directs the actions of others for achieving particular personal or group aims under specific

circumstances (Dietzer, dkk., 1979; Booher dan Watson, 1999; Yigit, 2002). *Leadership is about persuading other people to set aside their personal concerns and pursue a common goal that is imperative for group welfare* (Hogan, dkk., 1994). Lebih lanjut Hogan, dkk., (1994) mengidentifikasi 14 kategori perilaku seorang pemimpin, yaitu: *planning and organizing, problem solving, clarifying, informing, monitoring, motivating, consulting, recognizing, supporting, managing conflict and team building, networking, delegating, developing and mentoring, and rewarding*. Sementara itu Northouse (2010) mengemukakan *leadership as a process whereby an individual influences a group of individuals to achieve a common goal*.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa kepemimpinan adalah suatu proses untuk mempengaruhi dan memberikan aspirasi serta mengarahkan tindakan seseorang atau kelompok untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kepemimpinan merupakan proses di mana individu memengaruhi anggota-anggota kelompok lainnya untuk pencapaian tujuan kelompok atau organisasi (memotivasi individu tanpa ada unsur paksaan). Kepemimpinan berlaku di semua bidang organisasi, tak terkecuali bidang pendidikan. Kusmintardjo (1989: 256) menyatakan kepemimpinan pendidikan adalah kepemimpinan yang berlangsung di dalam situasi atau lingkungan pendidikan, yang berarti bahwa kepemimpinan pendidikan hendaknya menampilkan ciri-ciri kepemimpinan yang bersifat mendidik. Kepemimpinan pendidikan yang ditampilkan oleh seorang kepala sekolah menjadi sangat penting karena kepala sekolah berhubungan langsung dengan pelaksanaan program pendidikan di sekolah (Ashadi, 2014: 34).

Keberhasilan kepala sekolah dalam melaksanakan tugasnya, banyak ditentukan oleh kepemimpinan kepala sekolah. Kepala sekolah sebagai seorang pemimpin di sekolahnya, harus mempengaruhi dirinya sendiri untuk melakukan hal yang baik dan benar, sebelum memengaruhi orang lain untuk berbuat baik dan benar, hal ini dimaksudkan dalam rangka upaya secara kontinu membangun kapasitas dan kemampuannya dalam memimpin sekolah (Gunawan, 2015: 304). Demikian besarnya

kedudukan kepala sekolah, sehingga tepat jika ada pernyataan: tidak ada peserta didik yang tidak berhasil dididik, yang ada adalah guru yang tidak berhasil mendidik; tidak ada guru yang tidak berhasil mendidik, yang ada adalah kepala sekolah yang tidak mampu membuat guru berhasil mendidik. Kepemimpinan kepala sekolah menjadi penentu dalam menggerakkan semua warga sekolah mencapai tujuan pendidikan sekolah. *If we wish to develop successful leaders, we need for students to understand leadership skills in order to upgrade their existing abilities* (Zekan, dkk., 2012: 237).

Menggal Nilai-Nilai Permainan Tradisional Pasaran dalam Mengembangkan Sifat-Sifat Kepemimpinan Pendidikan

Dunia anak memang unik untuk dikupas dan digali, sebab anak dalam hidup kesehariannya menjalani tanpa beban. Ekspresi yang ditampilkan anak adalah jujur apa adanya sesuai dengan suasana hatinya. Permainan pasaran yang telah diilustrasikan di atas, merupakan permainan yang di dalamnya anak bermain dengan rasa senang, tanpa ada paksaan, dan jujur dalam melakukan transaksi. Hayati (2013: 247) mengemukakan *traditional games are complex because of the elements contained within the game. There are various elements, such as education, manners, agility, skill, dexterity, calculations, and estimates. Traditional games are adjusted to the nature and the local environmental conditions.*

Jika melihat perilaku anak-anak yang sedang bermain pasaran seperti yang telah diilustrasikan di atas, maka ada nilai-nilai yang dapat digali guna mengembangkan sifat-sifat kepemimpinan pendidikan. Perilaku yang ditampilkan oleh anak-anak pada saat memainkan permainan pasaran tentunya unik untuk digali. Perilaku anak dalam permainan pasaran diinterpretasikan dan dicari maknanya guna mengembangkan sifat-sifat kepemimpinan pendidikan. Apa yang dapat diambil dari perilaku anak dalam permainan pasaran guna mengembangkan sifat-sifat kepemimpinan pendidikan? Berikut ini akan diuraikan sifat-sifat kepemimpinan pendidikan yang digali dari permainan pasaran.

Kewirausahaan (*Entrepreneurship*)

Jiwa *entrepreneurship* jelas tercermin pada permainan pasaran. Sanusi menyatakan bahwa *entrepreneurship* adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku dan dijadikan dasar sumber daya, tenaga penggerak, tujuan, siasat, kiat, proses, dan hasil bisnis (Antawati, 2012: 27). Kepala sekolah sebagai pemimpin pendidikan hendaknya memiliki jiwa *entrepreneurship* dalam menyelenggarakan program pendidikan di sekolahnya. Namun kepala sekolah harus menyadari bahwa sifat *entrepreneurship* yang dimaksud adalah sifat bekerja keras dalam mencapai tujuan pendidikan sekolah. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala Sekolah / Madrasah menyatakan bahwa salah satu dimensi kompetensi yang harus dimiliki oleh kepala sekolah adalah kewirausahaan (*entrepreneurship*).

Adapun jabaran dimensi kompetensi kewirausahaan (*entrepreneurship*) kepala sekolah adalah: (1) menciptakan inovasi yang berguna bagi pengembangan sekolah / madrasah; (2) bekerja keras untuk mencapai keberhasilan sekolah / madrasah sebagai organisasi pembelajar yang efektif; (3) memiliki motivasi yang kuat untuk sukses dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya sebagai pemimpin sekolah/madrasah; (4) pantang menyerah dan selalu mencari solusi terbaik dalam menghadapi kendala yang dihadapi sekolah/madrasah; dan (5) memiliki naluri kewirausahaan dalam mengelola kegiatan produksi/jasa sekolah/ madrasah sebagai sumber belajar peserta didik. Kepala sekolah sebagai *entrepreneur* ialah kepala sekolah yang kreatif, inovatif, bekerja keras, etos kerja, ulet, dan memiliki naluri kewirausahaan pendidikan. Sifat ini krusial dimiliki kepala sekolah seiring dengan tuntutan masyarakat akan peningkatan mutu pendidikan yang komprehensif dan berkesinambungan.

Kreativitas (*Creativity*)

Kreativitas (*creativity*) merupakan daya cipta yang dimiliki oleh seorang manusia. *Creativity* terwujud dalam *originality* (orisinalitas) yang dibuat dan/atau yang digagas oleh seseorang. *Creativity*

tercermin pada perilaku anak membuat produk-produk yang dijual dalam permainan pasaran, seperti makanan dan model pakaian. Daya imajinasi menjadi faktor penentu orang dalam mengembangkan *creativity*. Bachman (2005: 7) menyatakan bahwa berpikir kreatif dalam usaha pencarian inovasi merupakan cara yang paling baik untuk memahami konsep-konsep dan model penggunaan pengetahuan yang paling efektif dan efisien.

Jiwa *entrepreneurship* yang diuraikan pada point 1 akan berjalan manakala didukung dengan *creativity*. Seorang kepala sekolah harus memiliki *creativity* dalam mencari terobosan-terobosan baru guna meningkatkan mutu pendidikan sekolah. Kemampuan *creativity* kepala sekolah tercermin pada kemampuan mencari, mencipta, serta menerapkan cara kerja, teknologi, dan produk baru dengan meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan pendidikan yang lebih baik.

Kejujuran (*Honesty*)

Ketika terjadi transaksi jual beli pada saat anak bermain pasaran, akan tumbuh sifat kejujuran (*honesty*), yang tercermin kejujuran anak dalam menawarkan barang dagangannya. Kualitas barang atau produk yang dijual dikatakan kepada pembeli apa adanya sesuai dengan kondisi produk tersebut, sehingga tidak mengecewakan pembelinya. Kepemimpinan yang dijalankan dengan *honesty* akan membuat suasana hubungan kerja dalam organisasi lebih nyaman dan terhindar dari konflik vertikal maupun konflik horizontal. Gunawan (2015: 308) menyatakan kepala sekolah dengan mengedepankan *honesty* (kejujuran) akan berdampak pada rasa kepercayaan dari orang yang dipimpin.

Integritas (*Integrity*)

Integritas menyangkut mutu, sifat, dan keadaan yang menunjukkan kesatuan yang utuh sehingga memiliki potensi dan kemampuan yang memancarkan kewibawaan dan kejujuran. Integritas adalah kebulatan, keutuhan (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 560). Integritas dalam permainan pasaran tercermin pada kebulatan tekad anak-anak

dalam membuat produk sebelum dijual kepada pembelinya. Seorang kepala sekolah harus memiliki sifat integritas yang tinggi terhadap pekerjaannya. Integritas kepala sekolah tercermin pada kesesuaian antara hati, ucapan, dan tindakan.

Rukmana (2014: 3) menyatakan integritas seorang pemimpin adalah kemampuan untuk senantiasa memegang teguh prinsip-prinsip moral dan menolak untuk mengubahnya walaupun kondisi dan situasi yang dihadapi sangat sulit, serta banyak tantangan yang berupaya untuk melemahkan prinsip-prinsip moral dan etika yang dipegang teguhnya. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala Sekolah/Madrasah menyatakan bahwa kepala sekolah harus memiliki integritas kepribadian sebagai pemimpin (yakni pada jabaran dimensi kompetensi kepribadian).

Pemasaran (*Marketing*)

Jiwa pemasaran (*marketing*) pada diri anak pada permainan pasaran tercermin saat anak menawarkan barang atau produknya kepada pembeli. Anak sebagai penjual menata barang dagangannya semenarik mungkin agar pembeli mau membeli. Pemasaran lebih fokus pada kepuasan konsumen. Membahas pemasaran berarti membahas bagaimana cara memuaskan konsumen. Kepala sekolah harus mampu memasarkan sekolahnya kepada masyarakat umum, agar mendaftarkan anak-anaknya ke sekolah. Kepala sekolah harus mampu “menjual” program-program sekolahnya untuk meningkatkan mutu. Sehingga masyarakat akan membantu sekolah tanpa diminta oleh sekolah. Benty (2001: 12) menyatakan era globalisasi menyebabkan masyarakat akan tertarik menyekolahkan anaknya apabila sekolah itu juga menarik dalam menyajikan program-program sekolah.

Sabar (*Patient*)

Anak sebagai penjual dalam melayani pembeli dalam permainan pasaran harus bersikap sabar, sehingga pembeli akan terpuaskan. Jika tidak sabar dalam melayani pelanggan, maka bisa jadi pembeli akan lari, tidak jadi membeli barang da-

gangannya. Kepala sekolah dalam melayani pelanggannya (baik pelanggan internal dan eksternal harus bersikap sabar. Ciri-ciri orang sabar adalah mampu mengendalikan diri. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala Sekolah/Madrasah menyatakan bahwa kepala sekolah harus mengendalikan diri dalam menghadapi masalah dalam pekerjaan sebagai kepala sekolah/madrasah (yakni pada jabatan dimensi kompetensi kepribadian).

Keberanian (*Audacity*)

Keberanian (*audacity*) dalam membuat keputusan akan menjual apa dan membeli apa pada anak saat bermain pasaran didasarkan pada proses berpikir dan berimajinasi anak. Keberanian dalam pembuatan keputusan oleh seorang kepala sekolah menjadi daya gerak tersendiri bagi sekolah. Tentunya pembuatan keputusan ini juga harus melalui proses berpikir yang matang. Sobri (2006: 185) menyatakan peran seorang pemimpin dalam pembuatan keputusan adalah sangat vital. Peran ini memerlukan keterampilan sosial yakni keterampilan dalam berhubungan dengan orang lain. Kepala sekolah perlu memberikan ruang bagi guru dan staf dalam pembuatan keputusan di sekolah.

French dan Raven (1960) yang menyatakan bahwa partisipasi menunjukkan suatu proses antara dua atau lebih pihak yang mempengaruhi satu terhadap yang lainnya dalam membuat rencana, kebijakan, dan keputusan. Partisipasi sesungguhnya lahir dari desakan kebutuhan psikologis yang mendasar pada setiap individu. Keinginan untuk berpartisipasi didorong oleh kebutuhan akan hasrat akan kekuasaan, ingin memperoleh pengakuan, dan hasrat untuk bergantung pada orang lain, tetapi juga sebaliknya tempat orang bergantung. Organisasi dalam mengambil keputusan melibatkan stakeholders, sebagai upaya meningkatkan partisipasi anggota dalam mencapai tujuan organisasi. Orang akan merasa diakui keberadaannya, merasa memiliki, dan bertanggung jawab atas keputusan organisasi karena ia dilibatkan.

Inovasi (*Innovation*)

Perilaku anak pada saat membuat produknya sendiri yang akan dijual pada permainan pasaran merupakan wujud inovasi. Inovasi adalah penemuan yang dapat berupa sesuatu ide, barang, kejadian, dan metode yang diamati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (Ibrahim, 1998). Inovasi dapat berupa hasil dari *invention* atau *discovery*. Inovasi dilakukan dengan tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah (Subandiyah, 1992: 80). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala Sekolah/Madrasah menyatakan bahwa kepala sekolah harus menciptakan inovasi yang berguna bagi pengembangan sekolah/madrasah (yakni pada jabatan dimensi kompetensi kewirausahaan).

Kesadaran Diri (*Self Awareness*)

Sifat kesadaran diri (*self awareness*) anak dalam permainan pasaran tercermin pada saat ia mampu mengukur kemampuannya dalam membeli barang, ketika merasa ia tidak membutuhkan atau uang dimiliki tidak mencukupi. Kesadaran diri ialah kesadaran akan kemampuan yang dimiliki diri sendiri. Kesadaran diri akan membentuk kepercayaan diri (*self efficacy*). Sobri (2006: 190) menyatakan kesadaran diri merupakan kemampuan seseorang untuk mengetahui kondisi diri, kesukaan, sumber daya, dan institusi. Seorang kepala sekolah sebelum merencanakan program yang akan dilakukan sekolah harus mengetahui posisi dan kekuatan sekolahnya guna mendapatkan sebuah rencana program yang strategik dan dapat dilaksanakan serta berkontribusi besar terhadap peningkatan mutu sekolah.

Hal ini terkait dengan perencanaan strategis yang dibuat oleh sekolah, yakni harus mampu menjawab 4 pertanyaan mendasar, yaitu: (1) di mana sekolah sekarang? (2) ke mana sekolah akan pergi? Ini terkait posisi organisasi yang diinginkan dan posisi keuangan yang ingin dicapai; (3) bagaimana sekolah mencapainya? dan (4) bagaimana caranya sekolah tahu bahwa sudah sampai? Kepala sekolah harus sadar diri benar akan posisi sekolah

saat ini, guna mengembangkan sekolah di masa depan.

Tanggung Jawab (*Responsibility*)

Saat anak bermain pasaran, ada pembeli yang tidak puas terhadap barang yang diberikan dari penjual, maka pembeli akan mengembalikan barang tersebut, karena memang barang tersebut tidak sesuai standar. Penjual akan menukar barang sesuai dengan barang yang diinginkan oleh pembeli. Di sinilah letak bentuk tanggung jawab (*responsibility*) dan penjaminan mutu (*quality insurance*). Segala bentuk program sekolah menjadi tanggung jawab kepala sekolah.

Pelaksanaan program sekolah dibantu oleh wakil kepala sekolah, guru, dan staf, namun tetap penanggung jawab semua program adalah kepala sekolah. Kepemimpinan pendidikan mengacu pada kualitas tertentu yang harus dimiliki kepala sekolah untuk dapat mengemban tanggung jawabnya secara berhasil. *Principals helps focus attention on what is important, motivates staff and students, and increases the sense of shared responsibility for students learning* (James, 2013: 6-7). Derap langkah sekolah ditentukan oleh kepala sekolah.

KESIMPULAN

Sifat-sifat kepemimpinan yang ditampilkan oleh kepala sekolah menjadi faktor penentu keberhasilan sekolah dalam menjalankan program-programnya dan mencapai tujuan pendidikan sekolah. Kepemimpinan yang efektif adalah yang dapat menggerakkan dan memberdayakan segenap sumber daya yang dimiliki guna mencapai tujuan organisasi. Seiring dengan perubahan jaman yang mengarah pada globalisasi, nilai-nilai kearifan lokal menjadi krusial untuk digali. Hal ini agar orang tidak merasa asing dengan budaya dan kekayaan kearifan lokalnya sendiri. Pasaran merupakan salah satu permainan tradisional yang lazim dimainkan oleh anak-anak. Pasaran menjadi wahana yang efektif dalam mendidik anak, baik dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan paparan tulisan ini, permainan pasaran tersebut digali guna mendapatkan nilai-nilai yang dapat digunakan dalam mengembangkan sifat-sifat kepemimpinan pendidikan. Terkadang orang dewasa harus belajar dari sikap yang ditampilkan anak-anak, sebab masa anak-anak adalah masa-masa yang penuh kejujuran, ketulusan, saling percaya, cinta kasih, kehangatan, dan bersahabat. Sifat-sifat kepemimpinan yang diperoleh adalah: (1) *entrepreneurship*; (2) *creativity*; (3) *honesty*; (4) *integrity*; (5) *marketing*; (6) *patient*; (7) *audacity*; (8) *innovation*; (9) *self awareness*; dan (10) *responsibility*. Menjadi hal yang krusial bagi pemimpin pendidikan menampilkan sifat-sifat kepemimpinan tersebut, di tengah degradasi moral dan integritas pemimpin di berbagai bidang dewasa ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Albritton, M.D. dkk. 2008. Leadership Quality and Follower Affect: a Study of U.S. Presidential Candidates, *J. Leadersh. Stud.*, 1(4): 6-22.
- Allen, L. A. 2009. *Creative Management*. New Jersey: McGraw Hill Book Company.
- Antawati, D.I. 2012. Membangun Jiwa Kewirausahaan pada Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional Pasaran. *Journal Majalah Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, XVIII(1): 21-34.
- Ashadi, F. 2014. Peran Kepala Sekolah dalam Peningkatan Mutu Sekolah. *Ilmu Pendidikan Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 41(1): 34-43.
- Bachman, E. 2005. *Metode Belajar Berpikir Kritis dan Inovatif*. Terjemahan oleh Bahrul Ulum. 2014. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Benty, D. D. N. 2001. Teknik-teknik Pemasaran Sekolah yang Efektif. *Manajemen Pendidikan*, 14(1): 11-22.
- Booher, S. A., & Watson, C. B. 1999. *Common Traits of Leaders: An Introduction to Classic Leadership Theory with a Twist*. New York: The Institute for Leadership Dynamics.

- Dietzer B., dkk.. 1979. *Contemporary Management Concepts*. New Jersey: Grid Publishing, Inc.
- French, J., & Raven, B. 1960. The Bases of Social Power. Dalam Cartwright, D., (Eds.), *Studies in Social Power*. Ann Arbor, Michigan: University of Michigan Press.
- Gunawan, I. 2012. *Mengembangkan Karakter Bangsa Berdasarkan Kearifan Lokal*. Prosiding Seminar Nasional Meretas Sekolah Humanis untuk Mendesain Siswa Sekolah Dasar yang Cerdas dan Berkarakter, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 6 Mei, hlm. 67 s.d. 79.
- Gunawan, I. 2015. *Mengembangkan Kepemimpinan Kepala Sekolah Berbasis Nilai dan Etika*. Proceeding National Seminar and International Conference Scientific Forum-Faculty of Education Department of Science Education (FIP-JIP), Faculty of Education, Gorontalo State University, Gorontalo, 9 s.d. 11 September, hlm. 302 s.d. 312.
- Hayati, N. 2013. *Javanese Traditional Games as Resources for Early Childhood Character Education*. Proceeding International Seminar on Primary Education (ISPE), Empowering Primary Education for a Brighter Generation, PGSD and Dikdas Study Programs, Faculty of Education, Yogyakarta State University, Yogyakarta, 18 s.d. 19 Mei 2013, hlm. 245 s.d. 250.
- Hidayatullah, M. F. 2008. *Mendidik Anak dengan Bermain*. Surakarta: UNS Press.
- Hogan, R., dkk. 1994. What we know about Leadership: Effectiveness and Personality. *American Psychologist Association*, 49(6): 1-33.
- Ibrahim. 1998. *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- James, J. R. 2013. Ethical Leadership: A Key to Effective Leadership and Effective Schools. *Organization and Administration Journal*, 23 (2): 1-15.
- Kamus Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Kusmintardjo. 1989. Kepemimpinan dalam Pendidikan. dalam Soekarto, I., & Soetopo, H., (Eds.), *Administrasi Pendidikan* (hlm. 251-279). Malang: Penerbit IKIP Malang.
- Northouse, P. G. 2010. *Leadership Theory and Practice*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala Sekolah/ Madrasah, (Online). (<http://www.bsn-pendidikan.org>, diakses 26 Januari 2009).
- Putri, F. T. A. 2012. Kepemimpinan Kepala Sekolah yang Efektif di SMAN Se-Kabupaten Lumajang. *Manajemen Pendidikan*, 23(5): 418-423.
- Rukmana, N. 2014. *Etika dan Integritas Solusi Permasalahan Bangsa*. Tangerang Selatan: SBM Publishing.
- Sobri, A.Y. 2006. Keefektifan Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Proses Pengambilan Keputusan melalui Pendekatan Kecerdasan Emosional. *Manajemen Pendidikan*, 19(2): 184-194.
- Subandiyah. 1992. *Pengembangan dan Inovasi Kurikulum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Terry, G. R. 1987. *Principles of Management*. Illinois: Richard O Irwin Inc.
- Widdah, M.E., dkk. 2012. *Kepemimpinan Berbasis Nilai dan Pengembangan Mutu Madrasah*. Bandung: Alfabeta.
- Yigit, R. 2002. Ways of Being a Good Leader: The Characteristics of a Leader - Demonstrating Good Leadership Skills. *Cumhuriyet University J. Nursing*, (Online), Vol. 6, No. 1, hlm.16-21, (<http://www.coach4growth.com/good-leadership-kills/characteristicsofaleader.html>, diakses 20 Maret 2012).
- Zaken, S. B., dkk. 2012. *Linking Theory with Practice: Students Perceptions of Leaders and Leadership Characteristics*. International Conference on Leadership, Technology and Innovation Management, (Online), Procedia - Social

and Behavioral Sciences, hlm. 237-242,
(<http://www.sciencedirect.com>, diakses 13
Oktober 2014).

Contents

Memperkuat Nilai "Aneka" dengan *Blended Learning*
Agus Pumomo

Larung Sesaji: Strategi Pengembangan Wisata Budaya Berbasis Ritual
Tradisi di Daerah Banyuwangi
Akhmad Taufiq

Nasionalisme Seni Tradisi Patrol Bandulan Dalam Arus Global
Annise Sri Maftuchin

Kearifan Lokal: Pembangun Jati Diri Pendidikan Nusantara
Arti Prihatini

Relasi Budaya Luar dan Budaya Nusantara: Pola Berpikir Asimilatif
Thomas Stamford Raffles
Hariyono, Daya Negri Wijaya

Membangun Jati Diri Bangsa Melalui Pendidikan Jarak Jauh
Hemawaty Damanik

Pasaran: Menggali Nilai-Nilai Permainan Tradisional Dalam
Mengembangkan Sifat-Sifat Kepemimpinan Pendidikan
Imam Gunawan

Kearifan Lokal Masyarakat Using: Kajian Tuturan Lagu Daerah
Banyuwangi
Imam Suyitno

Mangane Maringi: Tradisi Pewarisan Nilai Menurut Paham Asli Sumba
Marapu
Petrus Ngongo T Bera

Perspektif Identitas dalam Pengukuhan Kebhinekaan Sosial Budaya
Nusantara
Suyatno

Pembelajaran Bahasa Asing di Indonesia Dalam Perspektif Pendidikan
Multikultural
Rosyidah

Teknologi Tata Kelola Air Masa Kuthārāja dan Singhasari Nagara Abad XI-
XIII Sebagai Bentuk Kearifan Lokal Nusantara
Sonny Wedhanto

ISSN 2085-8183

