

**PENGEMBANGAN PERMAINAN GOBAG SODOR DENGAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA
SISWA SMA MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA**

Putri Sekar Purnaningtyas, Ariadi Nugraha, S.Pd., M.Pd.

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Ahmad Dahlan

putri1800001197@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Kerja sama merupakan proses sosial di mana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Namun pada kenyataannya masih ditemukan beberapa siswa yang belum mengimplementasikan sikap kerja sama kepada teman kelas. Maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan permainan gobag sodor dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kerja sama siswa kelas XI Ips SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian pengembangan permainan gobag sodor dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kerja sama siswa ini bertujuan untuk membentuk keakraban, kekompakan, saling menghargai, saling membantu satu sama lain dan mempererat tali persaudaraan siswa kelas XI Ips SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (RnD) yaitu penelitian dan pengembangan yang hasil akhirnya menghasilkan sebuah produk yaitu permainan gobag sodor. Dalam pengembangan permainan gobag sodor ini dilakukan untuk melihat hasil penelitian keefektifan permainan gobag sodor dalam bimbingan kelompok guna meningkatkan kerja sama siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Kata kunci: Permainan Gobag Sodor, Bimbingan Kelompok, Kerja Sama

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang sangat mempengaruhi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan untuk bisa menyesuaikan diri sebaik mungkin dalam lingkungannya. Pendidikan juga sebagai sekolah sosial bagi peserta didik untuk bisa terjun langsung ke lingkungannya karena sebagai makhluk sosial manusia tidak bisa hidup sendiri, artinya manusia adalah makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial tentu manusia harus mempunyai kemampuan sosial yang tinggi dan mampu berinteraksi sebaik mungkin pada orang lain didalam hidupnya. Menurut Dr. Johannes Garang “Makhluk sosial adalah makhluk yang berkelompok dan tidak mampu hidup menyendiri” dari pendapat di atas

dapat diartikan bahwa sebagai makhluk sosial harus mampu mengembangkan kemampuan berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah kelompok. Karena sebagai makhluk sosial yang berkelompok tentu kerja sama sangat penting dan dalam proses pendidikan di sekolah kerjasama sangat dibutuhkan saat pembelajaran berlangsung, baik di dalam maupun di luar sekolah. Kerja sama biasanya terjadi saat berinteraksi dengan anggota kelompok yang mempunyai tujuan sama untuk bisa mencapai tujuan bersama-sama. Dengan kerja sama antar peserta didik dapat memunculkan dampak positif yaitu kerjasama dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan mempererat tali persaudaraan, kerjasama dapat memupuk rasa sosial yang tinggi dan menciptakan kepedulian terhadap sesama dan dengan kerjasama dapat menghindari sifat egois atau memetingkan diri sendiri.

Dalam dunia pendidikan, keterampilan kerja sama merupakan hal penting yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan kerja sama akan mempercepat laju tujuan pembelajaran karena pada dasarnya kerja sama dengan bersama-sama lebih baik hasilnya dari pada hasil kerja dari beberapa individu yang melakukan sendiri-sendiri. Seperti ada pepatah yang mengatakan dua kepala lebih baik dari pada satu kepala, yang dapat diartikan bahwa dengan adanya kerja sama para siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri sendiri, menambah pengalaman hidup dan bisa meningkatkan interaksi sosial dimana akan sangat membantu dan bermanfaat bagi para peserta didik dalam menjalani kehidupan aktivitasnya dimasa yang akan datang.

Namun pada kenyataannya, masalah yang dihadapi sekarang ini adalah kerja sama siswa yang belum optimal. Sama halnya pada hasil pengamatan di kelas XI Ips Sma Muhammadiyah 3 Yogyakarta peserta didik yang ada di dalam kelas masih ada kurangnya kerja sama saat proses pembelajaran berkelompok dan permasalahan yang sering terjadi ialah pada proses kegiatan belajar mengajar anak jarang diberikan kegiatan yang bersifat kerjasama, sifat anak yang hanya mementingkan diri sendiri, dan antar siswa hanya membutuhkan nilai saja yang mengakibatkan dalam kelas terjadinya kompetensi belajar. Dengan pembelajaran yang bersifat sendiri dan hanya berorientasi pada hasil belajar semata, tentu akan menimbulkan dampak yang negatif pada siswa karena akan menimbulkan sifat siswa yang individualis, kurang bertoleransi dan jauh dari nilai-nilai kebersamaan

Berkenaan dengan permasalahan siswa yang kurang kerja sama di kelas XI Ips Sma Muhammadiyah 3 Yogyakarta maka upaya yang dapat dilakukan untuk membantu ialah guru BK akan mencegah timbulnya sifat individualis dalam kelas maka diperlukannya pemberian layanan dasar berupa bimbingan kelompok dengan menggunakan modifikasi permainan, karena kerja sama siswa dapat bisa tumbuh saat proses bermain atau pun pada proses belajar mengajar. Dengan pengalaman langsung dari peserta didik pada proses bermain dapat menimbulkan perasaan dan pemahaman dalam lubuk hati siswa bahwa kerja sama sangat dibutuhkan dan penting antar sesama. Maka dari itu guru BK akan

memberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional gobak sodor, karena permainan gobak sodor salah satu manfaatnya yaitu pada motorik dan sosial. Dalam gerakan motorik manfaatnya yaitu dapat meningkatkan gerakan tubuh, dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, melepaskan emosi dalam tubuh, melatih kelincahan anak dan melatih ketangkasan tubuh. Sedangkan dalam sosial manfaatnya yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi antar sesama, meningkatkan interaksi sosial, meningkatnya toleransi antar siswa dan tentunya akan melatih antar siswa untuk belajar bekerjasama.

Menurut Prayitno (2004) Bimbingan Kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Artinya bahwa melalui bimbingan kelompok ini, siswa dapat menyalurkan pendapat dan ide-idenya. Diharapkan melalui layanan bimbingan kelompok ini bisa menjadi tempat sebagai wadah bagi para siswa untuk melepaskan aspirasi dan mendapatkan manfaat dari dinamika kelompok khususnya melalui teknik permainan gobak sodor ini. Sehingga tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kebutuhan sosial siswa khususnya dalam meningkatkan kerja sama di dalam kelas, adapun tujuannya ialah dapat membentuk keakraban dalam kelas, dapat mempererat tali persaudaraan, meningkatkan kekompakan dalam kelas, menjadikan pekerjaan lebih mudah jika dilakukan bersama-sama, dapat saling mengenal antara siswa lainnya, adanya rasa toleransi tinggi antar siswa serta tentu dapat membentuk pertemanan dan bekerja sama yang lebih baik lagi.

2. Kajian Literatur

A. Kerja Sama Siswa

a. Pengertian kerja sama siswa

Kerjasama sangat penting bagi kehidupan manusia, karena melalui kerjasama manusia dapat mengembangkan kehidupannya sendiri. Kerjasama juga membutuhkan interaksi antara banyak pihak. Menurut penjelasan Soerjono Soekanto (2006:66), kerjasama adalah usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut dengan jelas menunjukkan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk hubungan antara banyak pihak yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan bersama.

Miftahul Huda (2011:24-25) menjelaskan secara lebih rinci kolaborasi dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa, yaitu ketika siswa menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama mereka akan memberikan dorongan, nasehat dan informasi kepada anggota kelompok yang membutuhkan bantuan atau kepada

siswa yang belum paham dengan pelajaran yang diberikan oleh guru maka dengan adanya kerja sama didalam kelas siswa yang mengerti akan secara sadar menjelaskan kepada teman yang tidak mengerti. Maka dengan kerja sama itu lah dalam kelas akan terasa hangat dan peduli satu sama lain.

Anita Lie (2005: 28) menjelaskan bahwa kerja sama adalah suatu hal yang diperlukan dalam perjalanan kehidupan manusia. Yang artinya dalam kelangsungan kehidupan manusia jika tanpa adanya kerja sama tidak akan ada namanya keluarga, organisasi ataupun sekolah, khususnya saat proses pembelajaran dalam kelas. Dapat diartikan lebih lanjut lagi pendapat dari Anita Lie bahwa ketika para siswa tidak ada saling kerja sama maka dalam pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan lancar yang akhirnya mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Melihat pendapat diatas maka harus ditekankan bahwa kerjasama sangat penting bagi siswa saat pembelajaran di kelas maupun di luar kelas sehingga sikap kerja sama ini wajib dikembangkan oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa pandangan dan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kerja sama siswa dapat dipahami sebagai interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dibahas adalah hubungan dinamis, yaitu hubungan yang saling menghormati, saling peduli, saling membantu, dan saling mendorong untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran meliputi perubahan perilaku, pendalaman pemahaman, dan penyerapan ilmu pengetahuan.

b. Tujuan Kerja sama

Menurut Modjiono (2009, h. 61) menjelaskan terdapat 4 butir tujuan dari kerja sama yaitu:

1. Dapat mengembangkan cara berfikir kritis untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi
2. Dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan mampu berkomunikasi dengan baik
3. Dapat menumbuhkan rasa kepercayaan dalam diri siswa
4. Dapat lebih memahami dan saling menghargai satu sama lain dengan teman

Berdasarkan penjelasan di atas yaitu ketika kerja sama ada saat proses pembelajaran

di dalam kelas maupun di luar kelas maka akan memudahkan siswa mengerjakan tugas secara bersama dan memudahkan siswa menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran maupun saat di luar pembelajaran yang nantinya siswa bisa lebih mengembangkan sikap yang lebih baik dalam lingkungannya.

c. Manfaat Kerja sama

Berikut manfaat kerja sama:

1. Kerjasama dapat membuat pekerjaan yang berat menjadi lebih ringan dan cepat.
2. Kerjasama dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan mempererat tali persaudaraan.
3. Kerjasama dapat memupuk rasa sosial dan menciptakan kepedulian terhadap sesama.
4. Kerjasama dapat menghindari sifat egois atau mementingkan diri sendiri.
5. Kerjasama dapat menimbulkan ide atau gagasan baru berdasarkan hasil diskusi selama bekerja.

d. Aspek-aspek Kerjasama

Johnson mengemukakan dalam Anita (2007, h.30) bahwa dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terdapat 4 unsur butir yaitu sebagai berikut:

1. Satu sama lain saling ketergantungan pada hal positif

Setiap anggota dalam kelas mempunyai peran yang rata satu sama lain dan semuanya bekerja demi keuntungan bersama pada tercapainya suatu tujuan bersama yang artinya dalam satu kelas harus terciptanya saling ketergantungan pada hal yang mengarah pada kebaikan dan setiap siswa kelas diharapkan bisa memberikan kontribusi yang baik pada upaya mengerjakan tugas ataupun tidak.

2. Tanggung jawab pribadi

Setiap siswa memiliki tanggung jawab pribadi atau personal dalam hubungan kerjasama, yang menciptakan rasa saling ketergantungan yang positif, karena setiap orang dapat berperan bersama-sama.

3. Komunikasi antar anggota

Setiap siswa harus berlatih berkomunikasi satu sama lain dalam kelompok kecil agar setiap siswa dapat memahami dan memahami topik yang dipelajari dalam proses pembelajaran.

4. Saling menghormati

Dalam kelompok, siswa dituntut untuk saling menghormati, dan tidak dibatasi oleh peringkat kelas rendah, menengah, dan tinggi. Oleh karena itu, dalam kelompok ini siswa yang IQ-nya lebih tinggi dari temannya harus mau

membantu menjelaskan materi yang diberikan guru kepada temannya yang IQ-nya lebih rendah agar dapat memahami topik. Dengan cara ini, semua siswa dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru

e. Indikator Kerjasama

Seorang ahli Nurul Zuriah (2011:14) menemukan bahwa dalam kerja sama siswa sama saja dengan belajar bersama dan dibutuhkan penyesuaian emosional dalam diri siswa dengan teman lainnya. Sedangkan menurut ahli yang bernama Syaiful Bahri Djamarah (2000: 7) berpendapat yaitu dalam proses kerja sama para siswa akan menyadari kekurangan maupun kelebihan yang dimiliki satu sama lain, akan saling membantu dengan rasa ikhlas tanpa pamrih, serta akan membentuk kebiasaan yang positif dalam kelas yang akan bisa mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Kemudian menurut Radno Harsanto (2007: 44) mempunyai pendapat lain yaitu kerja sama siswa bisa dilihat saat proses belajar bersama dalam bentuk kelompok. Dan dari proses kegiatan kelompok itulah akan membentuk beberapa manfaat bagi para siswa. Dari manfaat tersebut akan menciptakan prinsip kerja sama siswa. Berikut dibawah ini terdapat manfaat dari belajar bersama dalam proses kelompok yaitu:

1. Dengan belajar bersama akan menumbuhkan pengertian dan pemahaman bahwa saling membantu sangat penting
2. Dengan belajar bersama akan menciptakan kekompakan dan keakraban dalam kelas
3. Dengan belajar bersama bisa mengembangkan ataupun meningkatkan kemampuan komunikasi yang baik dan dapat menyelesaikan suatu masalah
4. Dengan belajar bersama akan meningkatkan sikap positif dan kemampuan akademik yang lebih baik lagi
5. Dengan belajar bersama dapat mengurangi hal-hal negatif kompetensi belajar dalam kelas

Sesuai dengan beberapa pendapat para ahli di atas mengenai ciri-ciri atau indikator kerja sama siswa, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa indikator kerja sama siswa sebagai berikut:

1. Dapat saling membantu satu sama lain dalam kelompok
2. Semua anggota kelompok wajib membantu menyelesaikan masalah dalam kelompok hingga tuntas
3. Saling menghargai dan menghormati setiap siswa
4. Di dalam kelas terdapat musyawarah dan saling aktif mengutaran pendapatnya

5. Setiap siswa menghargai pendapat satu sama lain
 6. Setiap siswa wajib hadir dan mengikuti kerja kelompok selama kegiatan hingga selesai
 7. Menyelesaikan tugas yang sudah tanggung jawab diri sendiri
 8. Menyelesaikan tugas tepat waktu dan disiplin
- f. Cara Meningkatkan Kerja Sama Siswa

Untuk memperkuat dan meningkatkan kerjasama, siswa perlu diajarkan keterampilan sosial. Hal ini karena dengan keterampilan sosial, nilai-nilai kerjasama akan terinternalisasi dalam diri siswa melalui kebiasaan. Johnson & Johnson mengungkapkan dalam Miftahul Huda (2011:55) keterampilan sosial yang harus dimiliki siswa untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama.

Menurut Johnson untuk mengoptimalkan setiap usaha demi mencapai tujuan kelompok, siswa diharuskan melakukan seperti dibawah ini yaitu:

1. Saling membantu, saling mengerti dan saling menaruh kepercayaan satu sama lain
2. Melakukan komunikasi dengan baik, jelas dan tidak ambigu
3. Saling menerima kelemahan dan kelebihan serta memberikan dukungan motivasi dan semangat satu sama lain
4. Mengurangi perdebatan yang menimbulkan konflik maka harus mendamaikan jika ada pertengkaran serta saling toleransi

Sesuai dengan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa cara meningkatkan kerja sama siswa salah satunya yaitu siswa itu sendiri ada kemauan untuk mengembangkan keterampilan sosialnya sehingga terbentuk lah sifat kemampuan sosial tinggi yang akan menjadikan kebiasaan untuk bekerja bersama-sama dengan teman-temannya.

B. Permainan Gobag Sodor

a. Pengertian bermain gobag sodor

Menurut pendapat Ariani, dkk (dalam Siagawati dkk, 2007) mengemukakan bahwa asal mula permainan gobag sodor dapat tercipta karena terinspirasi dari pelatihan para prajurit keraton yang saat itu melakukan latihan perang-perangan yang biasanya dilakukan di alun-alun.

Menurut Marsono (dalam Siagawati et al., 2007), istilah lain untuk “gobak” adalah permainan yang dilakukan di lapangan berbentuk segi empat, menggunakan batas garis dan memainkan permainan sesuai aturan yang ada, bergerak dan terdiri dari dua kelompok yang berlawanan. Dalam permainan tradisional gobak sodor,

setiap kelompok terdiri dari 4-7 orang dan melakukan tugasnya masing-masing sesuai dengan wilayah kelompok yang dibagi.

Lahan atau lapangan yang digunakan untuk tempat bermain gobak soodor ini dibagi menjadi empat persegi panjang dengan garis-garis mendatar membentuk kotak, ada 4 balok dan dibutuhkan 8 orang, jika ada 5 garis mendatar maka dibutuhkan 10 orang. (Depdikbud, 1980/1981). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional gobak sodo membutuhkan lapangan yang berbentuk persegi panjang yang dibatasi oleh garis lurus yang dimainkan oleh sekitar 4-7 orang pemain.

Berdasarkan penjelasan dari atas dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa permainan gobak soodor adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok yang terdapat 4-7 anggota. Yang dimana dilakukan di lapangan berbentuk persegi empat yang di buat dengan bepetak-peta, yang artinya setiap garis pada perkotak-kotak itu dijaga oleh anggota kelompok sebagai penjaga dan sama halnya dengan kelompok lawan yang sebagai petugas penyerang harus bisa melewati garis penjaga tanpa tersentuh oleh pemain penjaga.

b. Manfaat Permainan Gobag Sodor

Manfaat bermain gobag sosor tidak hanya dilakukan untuk mencari hiburan siswa semata saja tetapi juga sebagai wadah tempat para siswa untuk mempererat tali persahabatan. Selain itu banyak terdapat manfaat dari permainan gobak soodor dan dibawah ini terdapat beberapa manfaat nya yaitu:

1. Fisik

- a. Dapat melatih kelincahan gerak tubuh
- b. Dapat meningkatkan kecepatan gerak tubuh
- c. Dapat mengasah kemampuan untuk mengatur strategi yang tepat.
- d. Dapat mengembangkan keterampilan mengamati gerak keterampilan dasar berlari dan rekreasi.
- e. Dapat membentuk kerja sama dalam sebuah tim kelompok
- f. Dapat meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.
- g. Dapat menanamkan sportivitas serta kesadaran untuk hidup sehat.

2. Mental

- a. Dapat membentuk kepemimpinan.
- b. Dapat mengasah kemampuan otak.

- c. Dapat mengembangkan sikap sosial yang tinggi pada anak karna ada inisiatif untuk menyelamatkan temannya dari lawan
- d. Dapat mampu melatih kecerdasan anak saat menyelesaikan suatu masalah.
- e. Dapat menerima kemenangan dan kekalahan dengan sikap yang berlapang dada
- f. Dan dapat bergaul dengan teman-temannya.sehingga bisa lebih akrab dengan teman

Selain manfaatan dari pemaparan dia atas, tentu terdapat manfaat untuk bisa membentuk karakter anak saat bermain gobag sodor, yaitu sebagai berikut:

1. Bekerja sama

Saat bermain gobag sodor berlangsung tentu anak akan berusaha untuk saling bekerja sama untuk mencapai kemengan pertandingan bersama-sama sesuai dengan peran masing-masing

2. Melatih anak untuk jujur

Ketika berada dalam kelompok tentu saja harus berlaku jujur karena apabila tersentuh lawan atau sudah melewati batas mati maka anak itu harus mengakuinyasedangkan jika dalam kelompok jaga garis maka tidak boleh curang untuk keluar dari garis penjaga

3. Bertanggung jawab

Dengan memiliki peran nya masing-masing saat bermain gobag sodor maka anak akan bertanggung jawab dengan perannya

4. Disiplin

Permainan gobag sodor memiliki peraturan dan ketntuan maka dengan bermain ini anak akan memiliki sifat disiplin dan mematuhi aturan permainan

5. Kerja keras

Anak akan berusaha keras untuk menerobos garis-garis penjagaan tanpa bersentuhan demi mendapatkan skor dan kemenangan tim

6. Percaya diri

Dengan bermain gobag sodor anak akan bertekad untuk menang karena mempercayai kemampuan yang dimiliki olehnya dan berani menghadapi lawan dengan kelincahannya

7. Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif,

Dalam permainan gobag sodor ini memang membuat anak yang bermain bisa berfikir lebih logis, kritis, kreatif, dan inovatif karena merangsang anak untuk

berfikir bagaimana cara menentukan strategi yang tepat untuk bisa menerobos garis penjagaan lawan, dapat mengamati kondisi dan situasi untuk ngambil kesempatan yang bagus, bagaimana cara untuk mengecoh lawan agar tidak focus ke kita serta berfikir bagaimana cara untuk menang tanpa bersentuhan dengan penjaga lawan.

C. Bimbingan kelompok

a. Pengertian bimbingan kelompok

Winkel (dalam Nursalim & Suradi, 2012) mengemukakan bahwa Bimbingan Kelompok adalah pemberian pelayanan bimbingan kepada anggota yang lebih dari satu orang yang dilakukan pada waktu yang bersamaan. Keunggulan Bimbingan Kelompok menurut pendapat Prayitno sebagai berikut:

- a. Pada aspek ekonomis atau efisiensi yang artinya dengan adanya kelompok maka individu yang kurang mampu akan semakin banyak orang yang ingin membantu dan relative kepada pengambilan keputusan waktu yang cepat
- b. Dalam bimbingan kelompok tentu terdapat proses interaksi yang intensif dan dinamis yang artinya dalam proses bimbingan kelompok diharapkan tujuan bimbingan dapat mencapai tujuan yang baik
- c. Dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang terjadi pada pelayanan maka akan menciptakan suasana kehidupan nyata yang sering dijumpai di masyarakat sehingga akan memiliki pengalaman yang lebih luas.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Dibawah ini terdapat tujuan bimbingan kelompok menurut Winkel (dalam Nursalim & Suradi, 2002) yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengatur kehidupannya sendiri maupun di lingkungannya
- b. Siswa akan memiliki pendapat sendiri dengan tidak sembarangan mencela pendapat orang lain
- c. Siswa dapat mengampil keputusan atau resiko nya sendiri dan mampu berani bertanggung jawab dengan perbuatan dan konssekuensi atas perbuatannya

c. Manfaat Bimbingan Kelompok

Manfaat bimbinga kelompok menurut pendapat Slameto. (dalam Nursalim & Suradi, 2002_ mengemukakan sebagai berikut:

- a. Semacam. Anak dapat mengenal dirinya sendiri melalui interaksi dengan teman- temannya yang lain dalam kehidupan, sehingga dapat mengukur kemampuannya untuk menjadi lebih pintar atau lebih pintar, sehingga anak akan sedikit banyak mengadopsi sikap.

- b. Dalam interaksi sosial, karakter dan sikapnya menjadi baik.
- c. Dapat mengurangi rasa malu, agresi, ketakutan, emosi, kemarahan, dll.
- d. Dapat mengurangi ketegangan emosi, konflik, dan frustrasi.
- e. Dapat mendorong anak untuk lebih bersemangat dalam melakukan tugas, suka berkorban untuk kepentingan orang lain, suka membantu, dan berhati-hati dalam melakukan sesuatu.

3. Metode Penelitian

A. Rancangan Penelitian

Dalam mengerjakan artikel ini peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan research and development (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kerja sama siswa kelas XI Ips Muhammadiyah 3 Yogyakarta

B. Subjek Penelitian Atau Populasi Dan Sampel

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Ips Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang teridentifikasi kurang mengimplementasikan sikap kerja sama kepada teman-temannya. Lokasi penelitian ini adalah di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta

C. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap pengembangan permainan gobak sodor guna meningkatkan kerja sama siswa kelas XI Ips Muhammadiyah 3 Yogyakarta menggunakan kuesioner, wawancara dan observasi. Pengumpulan data perkembangan kerjasama diperoleh dari guru, sedangkan permainan gobak sodor bersumber dari anak. Menurut Sukmadinata (2012:220) ada beberapa alat pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan dalam pengembangan permainan gobak sodor

2. Angket (kuisisioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba permainan gobag sodor. Evaluasi permainan gobag sodor dilakukan oleh validator ahli dan validator ahli materi. Sedangkan uji coba pengembangan permainan gobag sodor dengan memberikan angket kepada peserta didik uji coba skala kecil dan peserta didik uji coba lapangan.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilaksanakan untuk memperoleh data kerjasama anak dengan melakukan pengamatan langsung. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data untuk mengetahui peningkatan kerjasama anak dengan melakukan pengamatan secara langsung. Observasi yang dilakukan untuk mengamati peningkatan kerjasama anak menggunakan permainan tradisional gobak sodor.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Penghitungan data dari angket kebutuhan siswa, peneliti menggunakan teknik pengukuran dengan skala guttman. Menurut Sugiyono, (2017:139) Skala pengukuran teknik pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas, yaitu Ya-Tidak; Benar-Salah; Positif- Negatif. Skala ini dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda maupun dalam bentuk checklist, dengan skor jawaban tertinggi yaitu 1, dan skor terendah yaitu 0.

Kategori tersebut disusun untuk memberikan skor terhadap pilihan jawaban yang diberikan oleh responden sehingga melalui skor tersebut akan didapatkan data dari siswa untuk melihat keefektifan permainan gobag sodor dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kerja sama siswa kelas XI IPS Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

4. Pembahasan

Dalam pemberian layanan bimbingan kelompok guna meningkatkan kerja sama siswa adalah dengan cara bermain gobag sodor. Dalam permainan gobag sodor berlangsung akan terciptanya spontanitas sikap anak untuk mau bekerja sama dengan tim guna mencapai

tujuan bersama. Adapun cara pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan pengembangan permainan gobag sodor yaitu guru bk melakukan panggilan khusus beberapa peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang memiliki sikap sosial yang rendah untuk pemberian pengembangan gobag sodor dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kerja sama siswa. Dalam layanan tersebut guru bk membuat 2 kelompok untuk bermain gobag sodor dan guru bk akan memberikan informasi terkait aturan permainan lalu guru bk akan mengawasi dan mengobservasi peserta didik saat bermain gobag sodor yang berlangsung supaya dapat mengevaluasi layanan tersebut.

5. Kesimpulan

Pengembangan permainan gobag sodor dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kerja sama siswa sangat efektif karena melalui permainan gobag sodor ini dapat meningkatkan kerja sama antar siswa Kelas XI Ips Muhammadiyah 3 Yogyakarta, yang semula terdapat beberapa siswa yang kurang mengimplementasikan sikap kerja sama dalam kelas. Namun sekarang dengan pengembangan permainan gobag sodor dalam bimbingan kelompok terhadap siswa kelas XI Ips Muhammadiyah 3 Yogyakarta dapat meningkat sehingga menumbuhkan rasa kebersamaan dan mempererat tali persaudaraan, dapat memupuk rasa sosial dan menciptakan kepedulian terhadap sesama, berkurangnya sifat egois atau mementingkan diri sendiri, dalam kelas menimbulkan ide atau gagasan baru berdasarkan hasil diskusi bersama-sama, dan membuat pekerjaan yang berat menjadi lebih ringan dan cepat.

Daftar Referensi

- Ngatiningsih, N. (2014). Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Kelompok B TK Pertiwi 3 Kalimati, Juwangi, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Fauziah, A. A. U., Rizal, S. S., & Millah, S. (2020). PENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR. *Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 61-82.
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E- Plus)*, 5(2).
- Nurnawati, E., Yulianti, D., & Susanto, H. (2012). Peningkatan kerjasama siswa smp

melalui penerapan Pembelajaran kooperatif pendekatan think pair share. UPEJ Unnes Physics Education Journal, 1(1).

Aminah, S., & Sonedi, S. (2018). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Tradisional (Gobak Sodor) Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas Iv-A di SD Negeri 1 Kalampangan. Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 4(1), 28- 31.

Niswaturrohma, N. (2019). Permainan Tradisional Teka-Teki Gobak Sodor untuk meningkatkan kerjasama melalui pembelajaran berhitung pada Kelompok B usia 5-6 tahun TK Dharma Wanita Tebon Karangmojo Magetan (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

Mulyani, Sri. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia, Yogyakarta: Langensari Publishing

Sukmadinata, Nanasyaodih. 2012. Metode penelitian pendidikan, Bandung: PT Remaja Rosdakary