

PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP GOTONG ROYONG SISWA

Nur Syaimea^{1*}, Nisa Ariantini², Siti Rahmi³

^{1,2,3}Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Borneo Tarakan

ARTICLE INFO

Article history:

Received Month April, 2024;

Revised May 2024;

Accepted Month June, 2024;

Published Online 12 June 2024

Kata kunci:

Tradisional; Gobak sodor;

Gotong Royong

Keywords:

Traditional game; gobak sodor; mutual cooperation

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Nunukan adapun permasalahan yang peneliti temukan di SMPN 1 Nunukan yaitu kurangnya gotong royong siswa yang dimana banyak siswa tidak mampu bekerjasama dengan orang lain, siswa kurang berinteraksi dilingkungan sekolah, siswa kurang percaya diri saat berinteraksi dengan teman-temannya, tidak mampu mengambil keputusan sendiri, siswa belum mampu mengemukakan pendapatnya secara baik menjawab pertanyaan guru maupun diskusi pada saat pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan gobak sodor terhadap gotong royong siswa kelas VIII di SMPN 1 Nunukan. Populasi yang digunakan peneliti adalah siswa kelas VIII yang berjumlah sebanyak 233 siswa, penarikan sampel berdasarkan hasil pretest terendah. Metode penelitian menggunakan Pre-Experimental Design dengan model One Group Pretest-Posttest. Prosedur penelitian ini dilakukan sebanyak 9 kali pertemuan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan uji paired sample T-test. Hasil analisis uji paired sample T-test diperoleh nilai asymp sig 2 tailed $0,005 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh permainan gobak sodor terhadap gotong royong siswa kelas VIII di SMPN 1 Nunukan. Berdasarkan skor pretest keseluruhan sampel berada pada kategori sedang, pada skor posttest terdapat 5 siswa berada kategori tinggi dan 5 siswa pada kategori sedang, penyebab siswa tidak mengalami perubahan kategori yaitu pada saat penelitian berlangsung siswa tidak serius dalam mengikuti layanan, siswa sering ngobrol sendiri, siswa masih kurang paham terhadap materi yang diberikan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan gobak sodor terhadap gotong royong siswa kelas VIII di SMPN 1 Nunukan. Saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa menjadikan acuan agar kedepannya bisa menjadi bahan dalam penelitian selanjutnya.

ABSTRACT

The research conducted at SMPN 1 Nunukan. The problems that the researcher found at SMPN 1 Nunukan, namely the lack of mutual cooperation of students where many students were unable to cooperate with others, the students cannot interact well at school, the students were less confidence when they interacted with their friends, they were unable to have their own decisions, the students have not been able to express their opinions well in answering teacher questions or discussions during class. The purpose of the research was to determine how the game of gobak sodor towards mutual cooperation among the eighth-grade students, of SMPN 1Nunukan. The population of the research was the eighth-grade students, 233 students. Taking samples was based on the lowest pretest results. The research method used was pre-experimental design with one group pretest-posttest. The procedures of the research were conducted for 9 meetings. The techniques of data analysis used descriptive analysis and inferential analysis with paired sample T-test. The results of paired sample T-test analysis obtained asymp 2 tailed value of $0.005 < 0.05$, so H_0 was reected and H_a was accepted, which means that there was an effect of gobak sodor

game on mutual cooperation of the eighth-grade students at SMPN 1 Nunukan. Referring to the pretest score, the entire sample was in the medium category, the posttest score of 5 students was in the high category and 5 students was in the medium category. The reason that the students had not changed categories that when the research was conducted, the students were not serious in participating in the services, the students were not active in learning, and the students did not understand the materials yet. The results of the research concluded that there was an effect of gobak sodor game on mutual cooperation of the eighth-grade students of SMPN 1 Nunukan. The suggestions for further researchers are expected to be able to make reference for the further research.

How to cite: Nur Syaiema^{1*}, Nisa Ariantini², Siti Rahmi³. 2024. *Permainan Gobak Sodor Terhadap Gotong Royong Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Nunukan*. JBKB, 6 (1): pp. XX-XX, DOI: 10.24036/XXXXXXXXXX-X

1. PENDAHULUAN

Budaya Indonesia merupakan Negara yang memiliki beragam macam budaya yang kaya. Wilayah kepulauan yang membentang dari sabang sampai marauke membuat Indonesia memiliki keberagaman budaya dari berbagai suku bangsa. Keanekaragaman mencetuskan semboyan Bhineka Tunggal Ika yang berarti berbeda-beda tapi tetap satu. Meski memiliki aneka ragam suku, budaya, agama dan golongan Indonesia tetaplah satu kesatuan. Keragaman budaya Indonesia melahirkan beraneka macam budaya seperti rumah adat, alat musik, lagu tradisional, senjata tradisional, beragam makanan khas, bahkan permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang sering di mainkan pada zaman dulu untuk membangun kerjasama, membangun keakraban, kepercayaan diri, melatih kemampuan motorik, meningkatkan fisik, kemampuan bersosialisasi, mengendalikan emosi dan gotong royong. Salah satu permainan tradisional yaitu permainan gobak sodor. Gobak sodor merupakan permainan beregu yang membutuhkan kerjasama. Hal ini dikarenakan permainan gobak sodor bersifat tim dan mempunyai tujuan untuk mencapai kemenangan, sehingga peserta didik yang awalnya mempunyai rasa takut untuk berinteraksi dengan orang lain dan bekerja sama yang rendah akan berusaha bekerja sama dalam meraih kemenangan. Permainan gobak sodor dimainkan secara beregu, permainan ini mengandalkan kerjasama tim dan kemampuan individual fisik dari pelakunya. Kecepatan lari, kecepatan reaksi, kelincahan, ketangkasan merupakan beberapa komponen motorik dan kepercayaan diri yang akan membantu siswa untuk bermain gobak sodor secara maksimal. Melalui kegiatan bermain, peserta didik bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial serta dapat menstimulasi peserta didik dalam meningkatkan kepercayaan dirinya. Kegiatan bermain akan menghasilkan peserta didik keberanian, mengembangkan rasa kepercayaan diri yang tinggi, mengembangkan fisik dan motorik, serta mengembangkan sosial emosional peserta didik, Hesbi dalam Renolita (2019).

Melalui permainan gobak sodor dapat dipercaya meningkatkan perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial serta dapat menstimulasi peserta didik dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Menurut Achroni dalam Dwiani (2021) gobak sodor merupakan permainan yang sangat menyenangkan untuk anak-anak, hal ini karena gobak sodor dimainkan secara berkelompok sehingga menjadi sangat seru. Manfaat permainan gobak sodor adalah memberikan kegembiraan pada anak, melatih kerja sama dalam tim, melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat dan meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.

Saat ini permasalahan di lapangan menunjukkan bahwa banyaknya perilaku peserta didik tidak mampu bekerjasama dengan orang lain, peserta didik kurang berinteraksi di lingkungan sekolah maupun di dalam kelas pada saat jam pelajaran, banyaknya peserta didik kurang percaya diri pada saat berinteraksi dengan teman-temannya, tidak mampu mengambil keputusan sendiri, dan belum mampu mengemukakan pendapatnya secara baik menjawab pertanyaan guru maupun diskusi pada saat pembelajaran. Menurut Fahriani (2018) peserta didik yang ditemukan bahwa masih kurang peduli terhadap teman sehingga cenderung untuk bersifat individualis, acuh tak acuh terhadap teman, mementingkan kepentingan diri sendiri (egois) tidak memiliki rasa kebersamaan terhadap teman sebangkunya maupun teman lainnya.

Perilaku dalam bergotong royong dapat tumbuh dimana saja, baik di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah. Adapun beberapa contoh gotong royong yang terdapat di lingkungan sekolah dapat

dilihat dalam kegiatan peserta didik dengan guru bk, diantaranya membersihkan lingkungan kelas, serta membersihkan dan menanam tanaman di taman dan kebun sekolah. Gotong royong adalah sebagian bentuk solidaritas sosial, terbentuk karena adanya bantuan dari pihak lain untuk kepentingan pribadi ataupun kepentingan kelompok sehingga di dalamnya terdapat sikap loyal dari setiap warga sebagai satu kesatuan, Sudrajat dalam Wahyu (2020). Tujuan gotong royong adalah untuk menanamkan pembentukan nilai-nilai karakter bangsa peserta didik efektif melalui lembaga pendidikan dengan prioritas nilai-nilai tertentu yang akan menjadi proses pembelajaran. pemahaman, pengertian, dan praktik, sehingga pendidikan karakter gotong royong mampu mengubah perilaku cara berpikir dan cara bertindak, seluruh bangsa Indonesia menjadi lebih baik dan berintegritas, Khotimah dalam Mulyani (2020). Adapun wujud nilai gotong royong yaitu saling menghargai, bekerjasama, taat keputusan, musyawarah mufakat, saling menolong memiliki solidaritas tinggi, berempati, tidak suka diskriminasi dan kekerasan, serta rela berkorban. Manfaat yang bisa di dapatkan dari gotong royong di sekolah adalah membuat beban kerja menjadi ringan, belajar meningkatkan keterampilan sosial, mempererat hubungan pertemanan, membantu meningkatkan rasa percaya diri, kebiasaan hidup sehat dan membantu menciptakan pikiran yang positif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru bk yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Nunukan, di peroleh bahwa seluruh peserta didik kelas VIII masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri untuk berinteraksi sesama teman-temannya, banyaknya peserta didik menolak untuk melakukan kegiatan bersama-sama, sehingga kurangnya keinginan peserta didik untuk bergotong royong dan berkegiatan di lingkungan sekolah. Gotong royong guru dan peserta didik begitu sangat baik, tetapi gotong royong sesama peserta didik begitu sangat kurang dilihat dari ketika kegiatan kerja bakti banyaknya peserta didik yang tidak melakukan kerja bakti, ketika jadwal membersihkan kelas ada saja peserta didik yang tidak menjalankan tanggung jawab membersihkan kelas. Dari hal itu peserta didik menjadi kebiasaan dan gotong royong peserta didik menjadi kurang. Kurangnya peserta didik melakukan gotong royong menjadikan peserta didik tidak biasa berinteraksi sesama teman-temannya. Hal ini memunculkan peserta didik menjadi kurang percaya diri rendah. Keadaan ini dapat dilihat dari adanya siswa yang belum bisa menerima kekurangan dirinya, suka membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain, belum mampu mengemukakan pendapatnya baik pertanyaan dari guru maupun diskusi pada pembelajaran, mudah tersinggung ketika mendapatkan kritikan dari teman, tidak mampu mengambil keputusan sendiri, menyalahkan dirinya sendiri atau orang lain, tidak percaya diri pada saat tidak menggunakan masker, serta belum memiliki konsep diri positif. Dengan mencermati kondisi yang terjadi, maka melalui permainan gobak sodor peserta didik akan meningkatkan gotong royong di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka salah satu upaya guru bk yang dapat dilakukan disekolah dengan cara melakukan bimbingan kelompok. Menurut Hatinah (2017) Bimbingan kelompok merupakan salah satu pengalaman melalui pembentukan kelompok atau group yang dibentuk dalam rangka pengelolaan kegiatan bimbingan. Menurut Romlah (2006) bimbingan kelompok adalah proses pemberi bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok adalah permainan gobak sodor, dimana permainan gobak sodor dapat membantu peserta didik untuk dapat bekerja sama, meningkatkan kepercayaan diri, melatih kefokuskan, melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengasah kemampuan mengatur strategi yang tepat, meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.

Gobak sodor merupakan permainan beregu yang membutuhkan kerjasama. Hal ini didukung dengan penelitian yang di lakukan oleh (Renolita dkk, 2019) yang mendapatkan bahwa permainan gobak sodor efektif dalam menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik. hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan rasa percaya diri peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional (gobak sodor).

Berdasarkan penjabaran latar belakang, peneliti tertarik meneliti dengan judul "Permainan Gobak Sodor Terhadap Gotong Royong Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Nunukan", karena menyadari begitu banyak manfaat yang diperoleh setelah melaksanakan permainan tradisional gobak sodor, maka peneliti memfokuskan pada penggunaan teknik permainan tradisional gobak sodor dalam bimbingan kelompok terhadap Gotong Royong.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan, yakni metode penelitian *Eksperimen Desain* yang digunakan pada penelitian ini yakni adalah *Pre-Eksperimental Design* dalam bentuk *One-Grup Pre-test-Post-test Design*. Populasi pada penelitian ini yakni semua siswa kelas VIII yang bersekolah di SMPN 1 Nunukan. Total keseluruhan berjumlah 233 siswa. pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 10 siswa. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan

data, yaitu menggunakan skala likert. Skala likert adalah persetujuan yang diimplementasikan untuk menjadikan acuan dalam penentuan kurun waktu interval yang terdapat pada alat sehingga alat ini bisa diimplementasikan untuk mengetahui informasi tentang data kuantitatif.

Tabel 1. Tahapan Penelitian

Pertemuan	Hari/Tanggal	Keterangan
Pertemuan 1	Senin, 22 Mei 2023	Pemberian <i>Postes</i>
Pertemuan 2	Jumat, 25 Mei 2023	Pemberian layanan tentang gotong royong dan permainan gobak sodor
Pertemuan 3	Senin, 29 Mei 2023	Pemberian layanan tentang kolaborasi
Pertemuan 4	Rabu, 31 Mei 2023	Praktek permainan gobak sodor untuk melihat kolaborasi siswa
Pertemuan 5	Senin, 05 Juni 2023	Pemberian layanan tentang kepedulian
Pertemuan 6	Senin, 12 Juni 2023	Praktek permainan gobak sodor untuk melihat kepedulian siswa
Pertemuan 7	Rabu, 14 Juni 2023	Pemberian layanan tentang berbagi
Pertemuan 8	Jumat, 16 Juni 2023	Praktek untuk melihat berbagi siswa
Pertemuan 9	Senin, 19 Juni 2023	Pemberian <i>Prettest</i>

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yakni untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan skala gotong royong siswa. pemaparan yang dicantumkan pada skal itu mencakup pemaparan yang berkaitan dengan *favourable* serta *unfavorable*.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Sub indikator	No Item		Jumlah	
			+	-		
Gotong Royong	Kolaborasi	Kerjasama	1,2,3,4	5,6,7	7	
		Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama	8	9,10	3	
		Saling ketergantungan positif	11,12	13	3	
	Kepedulian	Koordinasi sosial	14,	15,16	3	
		Tanggapan terhadap lingkungan sosial	17,18,19,20,21	22,23,24,25	9	
		Persepsi sosial	26,27,28,29	30,31,32,33	8	
	Berbagi	Simpati	24,25,36,37	38,39,40,41	8	
		Empati	42,43,44,45	46,47,48,49,	9	
					50	
	Total					50

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dan analisis inferensial dengan menggunakan *uji paired sampel T-test* untuk pengujian hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penggunaan teknik permainan gobak sodor terhadap gotong royong siswa kelas VIII di SMPN 1 Nunukan, hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya perbedaan skor skala perilaku gotong royong siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan yang menunjukkan adanya peningkatan gotong royong siswa. Hasil rata-rata sebelum siswa diberikan perlakuan diperoleh rata-rata dengan kategori sedang, sedangkan hasil rata-rata siswa diberikan perlakuan diperoleh rata-rata dengan kategori sedang dan tinggi. Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan gobak sodor dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan, setiap pertemuan dialokasikan 1 x 45 menit.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Subuh, dkk (2016) yang berjudul "Gotong Royong Dalam Permainan Gobak Sodor" dalam penelitian tersebut mengemukakan bahwa terdapat pengaruh permainan gobak sodor terhadap gotong royong siswa. Mengemukakan bahwa permainan gobak sodor efektif dalam meningkatkan gotong royong siswa.

Dapat diketahui kondisi awal siswa dari hasil pretest skala gotong royong siswa dimana menunjukkan bahwa keseluruhan sampel berada pada kategori sedang, sedangkan untuk kategori tinggi dan rendah tidak terdapat siswa yang berada pada kategori tersebut. Berdasarkan hasil pretest tersebut, maka perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mereduksi gotong royong siswa dimana peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan gobak sodor kepada 10 siswa yang menjadi sampel penelitian, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan gotong royong siswa. Menurut Anggoro, dkk (2016) gotong royong akan mampu membentuk anak-anak jauh lebih aktif dalam kehidupan sosialnya di waktu mendatang.

Menurut Hartanti (2022) bimbingan kelompok merupakan pelaksanaan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Melalui pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan gobak sodor, peneliti memberikan materi kepada siswa terkait dengan gotong royong seperti membina hubungan baik dengan teman sebaya, dengan tujuan agar siswa mampu memahami pentingnya sikap berkolaborasi dalam berteman, serta siswa juga mampu menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Peduli terhadap sesama dengan tujuan agar siswa dapat memahami dan mengetahui bahwa kepedulian tidak hanya rasa kasihan terhadap orang yang mendapatkan musibah tetapi juga saling memperhatikan dan bertindak proaktif terhadap kondisi atau keadaan sekitar. Meningkatkan kesadaran bersedekah dengan tujuan agar siswa mampu memahami memberi menerima tidak hanya berupa bentuk barang, cerita, kisah, uang makanan dan segala hal berbagi juga bisa kepada Tuhan. Tujuan dari pemberian materi ini agar siswa mampu merasakan apa yang dirasakan orang lain serta mampu menempatkan diri dalam keadaan yang dialami orang lain tanpa menjadi orang lain. Menurut Rusmana dalam Ariantini, dkk (2019) menjelaskan bahwa teknik permainan dalam pelayanan bimbingan dan konseling sebagai sebuah wahana dalam pemecahan masalah melalui peragaan, dengan langkah-langkah identifikasi masalah, analisis dan hasil diskusi. Dimana melalui permainan mampu menumbuhkan empati dan memudahkan dalam penyesuaian diri dengan kondisi yang ada karena fungsi dari permainan adalah mengeluarkan masalah dalam diri seseorang.

Pembahasan

Pada penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh dari penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan gobak sodor dapat dilihat tabel 4.6 hasil analisis data skala gotong royong yang menampilkan adanya perubahan skor rata-rata sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan gobak sodor. Terdapat siswa yang berada pada kategori tinggi yaitu EA, AAH, CDN, MG, dan MDA dan siswa yang berada pada kategori sedang yaitu FS, DA, MAP, DL, dan RY. Siswa yang berada pada kategori sedang merupakan siswa yang masih kurang paham terhadap materi yang diberikan dapat dilihat pada saat peneliti memberikan umpan balik meminta siswa untuk menjelaskan ulang terkait materi yang di bahas, dimana siswa masih kurang memahami terhadap materi yang diberikan, siswa juga tidak serius dalam mengikuti layanan dan siswa juga sering ngobrol sendiri pada saat peneliti memberikan materi. Kemudian dapat dilihat juga pada saat praktek permainan gobak sodor terdapat siswa yang hanya ikut-ikutan, tidak antusias pada saat bermain, tidak fokus pada saat diskusi mengatur strategi, siswa tidak betul-betul mengikuti secara mendalam.

Siswa yang berada pada kategori tinggi merupakan siswa yang mampu memahami materi dan menjalankan kegiatan Permainan gobak sodor dengan sungguh-sungguh, hal ini terlihat pada saat peneliti memberikan penjelasan materi siswa sangat antusias dalam mengikuti layanan dan menerima materi yang telah peneliti sajikan. Ketika sesi tanya jawab siswa juga aktif dalam bertanya terkait materi yang dibahas, begitu juga dalam menjalankan kegiatan permainan gobak sodor, siswa sangat sungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan hal ini terlihat pada saat siswa menjalankan permainan gobak sodor tidak ada siswa yang bercanda atau mengganggu temannya dan siswa sangat kompak dalam mempertahankan timnya untuk meraih kemenangan dalam permainan.

Siswa yang diberikan permainan gobak sodor terlihat lebih kompak, peduli dan berbagi antar sesama. Permainan gobak sodor meningkatkan gotong royong siswa dari pertemuan awal hingga akhir. Hasil pengamatan awal terlihat beberapa siswa yang kurang terbuka, malu dan pendiam pada pemberian

materi dan bermain, kemudian setelah siswa mengetahui apa tujuan dari permainan gobak sodor, siswa mulai terbuka dan para siswa sangat antusias mengikuti permainan gobak sodor. Hal ini diperkuat oleh hasil analisis posttest yang menunjukkan peningkatan skor skala gotong royong siswa yaitu dari kategori sedang menjadi kategori sangat tinggi.

Di akhir pertemuan peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah disajikan oleh peneliti sebelumnya dan meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah disajikan oleh peneliti sebelumnya dan meminta beberapa siswa untuk menyebutkan apa manfaat yang bisa diambil setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan gobak sodor. Siswa CDN mengungkapkan teknik permainan gobak sodor yang diberikan oleh peneliti, CDN sekarang sudah paham gotong royong yang baik di dalam dirinya, CDN akan menerapkan apa yang didapatkan dari kegiatan permainan gobak sodor baik itu tentang berkolaborasi, kepedulian dan berbagi kedepannya.

Skala gotong royong dalam penelitian ini sebelum (pretest) diberikannya perlakuan permainan gobak sodor, maka diperoleh skor perindikator yaitu pada indikator kolaborasi memperoleh skor sebanyak 301, kemudian indikator kepedulian memperoleh skor sebanyak 385 dan indikator berbagi memperoleh skor sebanyak 417. Kemudian adapun peroleh skor perindikator sesudah (posttest) diberikan perlakuan permainan gobak sodor yaitu pada indikator kolaborasi memperoleh skor sebanyak 343, pada indikator kepedulian memperoleh skor sebanyak 426 dan indikator berbagi memperoleh skor sebanyak 442.

Berdasarkan hasil data peneliti membuktikan bahwa teknik permainan gobak sodor berpengaruh dalam meningkatkan gotong royong siswa, hasil dari penerapan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sholikin, dkk (2022) pemberian permainan gobak sodor terlihat ketika anak-anak menyelesaikan masalah yang terjadi. Siswa-siswa juga sudah mampu berempati dengan temannya dalam kesulitan seperti halnya ketika ada salah satu temannya ada yang kehilangan uang, anak-anak secara kebersamaan membantu mencari uang temannya yang hilang. Hal ini sangat cocok karena pada saat bermain gobak sodor siswa akan merasakan kolaborasi, kepedulian dan berbagi. Melalui teknik permainan gobak sodor siswa juga dapat mengetahui bagaimana gotong royong yang baik pada saat di lingkungan sekolah dan masyarakat melalui permainan gobak sodor.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Kiron (2017) yang menjelaskan nilai-nilai karakter permainan tradisional Gobak Sodor juga bisa diterapkan di dunia nyata, diantaranya jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, tanggung jawab dan bersahabat/komunikatif. Menurut Dwiani, dkk (2021) menjelaskan bahwa permainan gobak sodor selain memberikan kegembiraan pada siswa juga melatih kerjasama anak dalam tim, melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat, dan meningkatkan kekuatan serta ketangkasan.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan pemahaman kepada siswa terkait dengan gotong royong siswa yang tertuang pada setiap topik yang disajikan oleh peneliti dengan harapan siswa dapat memperbaiki gotong royong siswa menjadi lebih baik kedepannya dan siswa juga dapat memiliki hubungan yang baik dengan orang lain. Menurut Fowler, dkk dalam Subuh (2016) kerjasama telah menjadi fokus minat yang kuat dalam ilmu biologi dan sosial, mereka juga menyatakan bahwa secara genetis manusia memiliki kecenderungan untuk bekerjasama dan hal secara evolusi biologis berperan penting dalam perkembangan kerjasama politik.

Diketahui sebelumnya Guru BK sulit memberikan layanan kepada siswa dikarenakan tidak ada jam mengajar dan kurangnya Guru BK di SMPN 1 Nunukan. Selama ini pemberian layanan yang dilakukan Guru BK hanya dilakukan jika kelas memiliki jam kosong, sehingga tidak efektif dalam memberikan layanan. Adapun upaya yang dilakukan peneliti yaitu memberikan layanan dengan semaksimal mungkin kepada siswa yang menjadi sampel penelitian agar pemberian materi tidak sia-sia sehingga siswa dapat memahami dan mengerti tujuan serta manfaat setelah peneliti memberikan layanan, adapun upaya yang dilakukan oleh Guru BK jika terdapat siswa yang bermasalah dengan cara memanggil siswa tersebut kedalam ruangan BK dan menyelesaikan masalah itu dengan berdiskusi dan memberikan sanksi jika mengulangi kesalahan yang sama dan berjanji tidak akan mengulangi perbuatannya lagi.

Adapun kelebihan dari penelitian ini adalah penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan gobak sodor mampu digunakan untuk meningkatkan gotong royong siswa. Dengan adanya layanan ini siswa yang awalnya belum paham tentang gotong royong yang baik setelah diberikan layanan siswa bisa menjadi tahu bagaimana membantu siswa itu sendiri di dalam berkembang untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya. Dengan penggunaan teknik permainan gobak sodor mampu digunakan untuk mengatasi permasalahan gotong royong siswa dikarenakan pada saat bermain gobak sodor siswa akan merasakan kolaborasi, kepedulian dan berbagi.

Kekurangan dari penelitian ini adalah waktu pertemuan, dimana peneliti harus menyesuaikan jam pertemuan dengan siswa dikarenakan sekolah dalam masa renovasi/perbaikan. Sehingga peneliti harus

mengambil waktu siswa pada saat pulang sekolah dan jam pelajaran, adapun tempat pemberian materi peneliti menggunakan tempat di lapangan dan gazebo. Peneliti harus melakukan penelitian dan menyesuaikan jam setiap hari, dimana peneliti harus dapat menyelesaikan penelitian sebelum siswa libur semester.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan gobak sodor terhadap gotong royong siswa kelas VIII di SMPN 1 Nunukan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis data skala gotong royong siswa yang menunjukkan perubahan skor rata-rata sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikannya perlakuan dengan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan gobak sodor. Sehingga terdapat perubahan pada skor siswa bermakna siswa sudah mampu memahami pemberian materi yang dilakukan oleh peneliti terkait kolaborasi, kepedulian dan berbagi. Hal ini diketahui sebelum siswa diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan gobak sodor, siswa masih kurang memahami tentang gotong royong yang baik dan seperti apa seharusnya di terapkan didalam kehidupan sehari-hari karena siswa pikirnya hanya diri sendiri tanpa memikirkan baik dan buruknya terhadap diri sendiri maupun orang lain. Tetapi dengan adanya pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan gobak sodor siswa sudah mulai memahami bagaimana gotong royong yang seharusnya dilakukan dan diterapkan dalam diri siswa setiap hari, selain itu juga siswa juga memiliki tekad untuk merubah kesalahannya selama ini baik itu dari perkataan maupun perbuatan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ariantini, N., & Suriata, S. (2019). Konstruksi Permainan Tali Luek Sebagai Teknik Empowering Konseling Model Kipas. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 1(2).
- Dwiani, R., & Rusmaladewi, S. O. B. (2021). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Anak Kelompok B Tk Intan Sari Palangka Raya Tahun Ajaran 2019/2020.
- Hartanti, J. (2022). Bimbingan kelompok.
- Hartinah, Siti, (2017). Konsep Dasar Bimbingan Kelompok. Bandung: PT.Refika Aditama.
- Kirom, S. (2017). Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Pembelajaran Sastra Dengan Model Permainan Gobak Sodor. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 93.
- Mulyani, D., Ghufron, S., & Kasiyun, S. (2020). Peningkatan Karakter Gotong Royong di Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 225-238.
- Fahriani, S. S. (2018). Upaya Guru dalam Menumbuhkan Perilaku Gotong Royong pada Siswa di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.
- Renolita, M., Habsy, B. A., & Arifah, S. (2019). Keefektifan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional (gobak sodor) dalam menumbuhkan rasa percaya diri anak usia dini. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 2(1), 12-25.
- Romlah, Tatiek. (2006). Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111-1121.
- Subuh, A., Mamat, S., & Sunaryo, K. (2016). Gotong Royong Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Etnopedagogik: Kajian Nilai-Nilai Etnokultur Sebagai Landasan Pendidikan*.
- Wahyu Rejeki, H. (2020). Membangun Karakter Gotong Royong dan Kerjasama Melalui Gemar Berinfak Wujud Nasionalisme di Sekolah. *Wahana*, 72(1), 75-84.