

## **UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA TIM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL**

Uswatun Hasanah<sup>1)</sup>, Hardi Prasetiawan<sup>2)</sup>  
Universitas Ahmad Dahlan  
uswatun1800001162@webmail.uad.ac.id, hardi.prasetiawan@bk.uad.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama tim dengan teknik permainan berbasis kearifan lokal di SMA N 1 SEDAYU, menghasilkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan berbasis kearifan lokal dan penulis memilih untuk menggunakan game bakiak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, penelitian ini akan menggunakan penelitian tindakan, penelitian tindakan mengandung dua unsur yaitu penelitian dan tindakan. Populasi dan sampel penelitian ini adalah purposive sampling dari populasi anggota osis SMA N 1 SEDAYU kelas X, semua anggota osis kelas X akan diberikan skala kerjasama terlebih dahulu untuk melakukan penyaringan. Berdasarkan analisis teori, dan kerangka berpikir dapat ditarik hipotesis, bahwa teknik game bakiak dapat meningkatkan kerja sama antar anggota osis di SMA N 1 SEDAYU.

**Kata kunci:** Kerjasama tim, bimbingan kelompok, permainan berbasis kearifan lokal.

### **1. Pendahuluan**

Manusia adalah makhluk sosial. Mereka saling membutuhkan satu sama lain untuk mencapai tujuan-tujuan yang ada dalam hidupnya. Kegiatan sehari-hari yang sering kita temukan dan memperlihatkan pentingnya kerja sama diantaranya gotong royong untuk membersihkan lingkungan, gotong royong memperbaiki jalan yang rusak. Dengan begitu kerjasama dengan orang lain sangat diperlukan, dan hal tersebut merupakan aspek sosial yang harus dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan bermasyarakat. Keterampilan kerja sama merupakan aspek kepribadian yang penting dan perlu dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan sosial di masyarakat (Apriono, 2011:160).

Dunia pendidikan, yang ada di sekolah-sekolah diharuskan memiliki keterampilan untuk bekerja sama dalam pembelajaran, baik di lingkungan maupun di luar lingkungan sekolah. Kerja sama dapat mempercepat tujuan pembelajaran, sebab pada dasarnya suatu komunitas belajar selalu lebih baik hasilnya daripada beberapa individu yang belajar sendiri-sendiri (Hamid, 2011: 66). Dengan adanya kerja sama, siswa dapat melatih dan

mengembangkan kepercayaan diri mereka, dan juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa.

Namun pada kenyataannya sekarang, permasalahan yang sering dihadapi sekarang ini adalah kerja sama antar siswa yang belum maksimal. Permasalahannya yaitu mereka pergi ke sekolah, tetapi cara belajar hanya terbatas mendengarkan keterangan guru dan kurang berupaya memahami isi bidang studi yang diajarkan oleh guru, dan pada saat ujian mereka mengungkapkan kembali isi bidang studi yang telah mereka hafalkan. Belajar yang seperti itu merupakan cara yang gagal mencapai tujuan belajar dalam arti yang sesungguhnya (Apriono, 2011:161). Pembelajaran yang hanya menitikberatkan pada hasil belajar, contohnya nilai, akan memberi dampak kurang baik pada siswa karena siswa akan cenderung individualistis, kurang bertoleransi, dan jauh dari nilai-nilai kebersamaan.

Dalam sebuah organisasi yang ada di sekolah-sekolah, biasanya mereka juga memiliki permasalahan dalam hubungan kerjasama. Meskipun mereka sudah masuk dalam sebuah organisasi belum bisa dipastikan mereka sudah memiliki keterikatan untuk melakukan kerjasama antar anggota. Karena masih ada beberapa organisasi yang anggotanya belum bisa melakukan kerjasama dengan baik, padahal kerjasama sangat dibutuhkan dalam sebuah organisasi karena untuk menjalankan proker yang sudah dirancang.

Dalam sebuah organisasi sangat dibutuhkan kerja sama yang bagus dengan anggota kelompok yang aktif, dan komunikatif. Pada organisasi osis, tidak semua anggotanya memiliki komunikasi, dan kerja sama yang bagus. Ada beberapa anggota yang terisolir (tidak dekat dengan yang lain) mungkin itu dikarenakan mereka memiliki masalah pribadi, ataupun belum kenal sehingga merasa canggung dan malu untuk berkomunikasi dan bekerja sama.

Permasalahan tersebut bisa membuat organisasi dan proker yang sudah dibuat tidak berjalan dengan lancar. Kurangnya kerjasama di sebuah organisasi bisa mempengaruhi hasil kerja dari osis. Oleh karena itu jika kerja sama yang dimiliki oleh anggota OSIS baik, akan berdampak dengan proker organisasi yang bisa berjalan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Dengan begitu kerja sama yang ada pada tiap anggota harus di asah agar mereka lebih akrab dan bisa menjadi kerja sama dengan baik.

Adanya permasalahan kerjasama antar anggota osis yang kurang optimal yang terlihat dari hasil observasi melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian menggunakan tindakan.

Melalui layanan bimbingan konseling dengan bidang pribadi sosial, yang nanti akan dilakukan tindakan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik game bakiak yang akan dimainkan secara berkelompok, dengan begitu diharapkan bisa menjadi pemecahan masalah untuk para anggota osis agar bisa menjalin kerja sama lebih optimal antar anggota.

Metode yang akan digunakan untuk meningkatkan kerjasama antar anggota osis ini menggunakan game bakiak. Game tersebut dipilih karena game tersebut dilakukan secara berkelompok dan siswa akan melakukan kerja sama agar mereka bisa menjalankan bakiak nya. Dalam sebuah organisasi sangat dibutuhkan kerja sama yang bagus dengan anggota kelompok yang aktif, dan komunikatif. Pada organisasi osis, tidak semua anggotanya memiliki komunikasi, dan kerja sama yang bagus. Ada beberapa anggota yang terisolir (tidak dekat dengan yang lain) mungkin itu dikarenakan mereka memiliki masalah pribadi, ataupun belum kenal sehingga merasa canggung dan malu untuk berkomunikasi dan bekerja sama.

Permasalahan tersebut bisa membuat organisasi dan proker yang sudah dibuat tidak berjalan dengan lancar. Kurang nya kerjasama disebuah organisasi bisa mempengaruhi hasil kerja dari osis. Oleh karena itu jika kerja sama yang dimiliki oleh anggota OSIS baik, akan berdampak dengan proker organisasi yang bisa berjalan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Dengan begitu kerja sama yang ada pada tiap anggota harus di asah agar mereka lebih akrab dan bisa menjadi kerja sama dengan baik.

Adanya permasalahan kerjasama antar anggota osis yang kurang optimal yang terlihat dari hasil observasi melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian menggunakan tindakan.

Melalui layanan bimbingan konseling pada bidang pribadi sosial, yang nanti akan dilakukan tindakan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik game bakiak yang akan dimainkan secara berkelompok, dengan begitu diharapkan bisa menjadi pemecahan masalah untuk para anggota osis agar bisa menjalin kerja sama lebih optimal antar anggota.

Metode yang akan digunakan untuk meningkatkan kerjasama antar anggota osis ini menggunakan game bakiak. Game tersebut dipilih karena game tersebut dilakukan secara berkelompok dan siswa akan melakukan kerja sama agar mereka bisa menjalankan bakiak nya.

## **2. Kajian Literatur**

### **a. Kerja sama tim**

Kerjasama tim atau tim kerja adalah kelompok yang usaha-usaha individualnya menghasilkan kinerja lebih tinggi daripada jumlah masukan individual (Stephen dan Timothy, 2008:406). Tim kerja menghasilkan sinergi positif melalui usaha yang terkoordinasi. Hal ini memiliki pengertian bahwa kinerja yang dicapai oleh sebuah tim lebih baik daripada kinerja per individu di suatu organisasi ataupun suatu perusahaan. Walaupun begitu, kerja sama tim juga harus efektif agar memberikan kontribusi yang baik bagi kinerja karyawan dan hasil kerja dalam suatu lembaga.

Menurut Tenner dan Detoro (1992:183), *team works is a group of individuals working together to reach a common goal*. Definisi kerjasama tim tersebut menjelaskan bahwa kerjasama tim adalah sekelompok orang-orang yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama dan tujuan tersebut akan lebih mudah diperoleh dengan melakukan kerjasama tim daripada dilakukan sendiri. Hal ini diperkuat oleh Gaspersz (2001) bahwa sumber daya manusia pada semua tingkat organisasi merupakan faktor yang sangat penting dari suatu organisasi dan keterlibatan mereka secara penuh akan memungkinkan kemampuan mereka digunakan untuk manfaat organisasi.

Kerjasama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau tujuan bersama (Soekanto, 1990). Kerjasama (*cooperation*) adalah suatu usaha atau bekerja untuk mencapai suatu hasil (Baron & Byane, 2000). Kerjasama (*Cooperation*) adalah adanya keterlibatan secara pribadi diantara kedua belah pihak demi tercapainya penyelesaian masalah yang dihadapi secara optimal (Sunarto, 2000). Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kerjasama (*Cooperation*) adalah suatu

usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok diantara kedua belah pihak manusia untuk tujuan bersama dan mendapatkan hasil yang lebih cepat dan lebih baik.

Pentingnya kerjasama disebabkan bahwa pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, yang artinya manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu dibutuhkan kerjasama dalam menjalankan kehidupan. Adapun manfaat kerjasama sangat besar bagi kehidupan makhluk hidup khususnya manusia, yaitu: (1). Kerjasama mendorong persaingan di dalam pencapaian tujuan dan peningkatan produktivitas; (2). Kerjasama mendorong berbagai upaya individu agar dapat bekerja lebih produktif, efektif, dan efisien; (3). Kerjasama mendorong terciptanya sinergi sehingga biaya operasionalisasi akan menjadi semakin rendah yang menyebabkan kemampuan bersaing meningkat; (4). Kerjasama mendorong terciptanya hubungan yang harmonis antarpihak terkait serta meningkatkan rasa kesetiakawanan; (5). Kerjasama menciptakan praktek yang sehat serta meningkatkan semangat kelompok; dan (6). Kerjasama mendorong ikut serta memiliki situasi dan keadaan yang terjadi dilingkungannya, sehingga secara otomatis akan ikut menjaga dan melestarikan situasi dan kondisi yang telah baik.

## **b. Bimbingan kelompok**

Nurihsan (2006: 23) menjelaskan bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Selanjutnya dijelaskan pula aktivitas kelompok diarahkan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman lingkungan, penyesuaian diri, serta pengembangan diri. Bimbingan melalui kelompok lebih efektif karena selain peran individu lebih aktif, juga memungkinkan terjadinya pertukaran pemikiran, pengalaman, rencana dan penyelesaian masalah khususnya permasalahan rendahnya perilaku sopan santun pada siswa.

## **c. Game Bakiak**

Bakiak merupakan sebuah sandal yang muncul di dinasti cina dan sampai

berkembang ke negara asia sehingga sandal ini mengandung unsur nilai kebudayaan di mana sandal ini terbuat dari kepingan kayu yang dihias menjadi indah. Bakiak itu sepasang sandal panjang terbuat dari kayu. Untuk memainkannya, perlu 3-4 orang pada sepasang bakiak. Nantinya mereka bersama-sama melangkah ke garis *finish* memainkan bakiak jadi sulit ketika tidak ada kekompakan dalam tim.

Hamd Habibi (2014) Menjelaskan bakiak sebagai permainan tradisional yang sering kita jumpai ketika ulang tahun kemerdekaan Indonesia. Permainan tradisional yang sudah lama ada ini, hampir ada di seluruh wilayah Indonesia karena sifatnya yang seru sekaligus menantang.

Setiap tim minimal berjumlah 3 orang, semakin banyak jumlah orang dalam satu tim akan semakin sulit mengkoordinasikan tim. A. Esnoesanoesi (2014) mengatakan bahwa bakiak adalah permainan tradisional yang mengutamakan kekompakan dan kebersamaan antara para peserta. Para pemain harus berjalan secara Kompak untuk menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh. Bakiak terbuat dari kayu yang berbentuk alas kaki panjang yang dapat digunakan oleh peserta antara 5-6.

Dari beberapa pengertian di atas tentang pengertian bakiak dapat disimpulkan bahwa permainan sandal bakiak terbuat dari kayu dan Atasnya bekas ban bisa digunakan untuk 2-3 orang tiap regunya jika akan melaksanakan untuk mencapai finish harus ada rasa kerjasama dan kekompakan antar anggota tim tersebut sehingga dapat menanamkan rasa persaudaraan dan dapat meningkatkan motorik kasar anak yang memainkannya.

Permainan bakiak panjang juga melatih kekompakan karena bakiak panjang dimainkan dengan mendayungkan langkah kaki secara serentak dan senada oleh satu tim regu. Jika tidak serentak maka bakiak tidak dapat dijalankan atau mereka akan terjatuh bersama karena langkah kaki yang tidak seimbang atau bahkan berlawanan. Oleh karena itu, permainan ini membutuhkan kerjasama yang tinggi dan peduli terhadap apa yang dirasakan temannya. Bahkan anak juga dilatih untuk senang berbagi mainan dengan temannya dan semangat belajar untuk mencapai kemenangan. Permainan bakiak panjang juga melatih anak untuk mampu bertanggung jawab dengan baik. Permainan bakiak dilakukan secara tim regu

sehingga setiap anak mempunyai tanggung jawab yang sama untuk mengikuti arahan pemimpin dan yang bertugas memimpin bisa memimpin dengan baik. Permainan ini juga memerlukan kekompakkan.

Dampak yang dirasakan anak ketika bermain permainan bakiak panjang antara lain, yakni: anak terbiasa dan belajar untuk menerima kritik dari teman satu regu, dari teman yang menonton maupun dari guru ketika si anak melakukan kesalahan ketika melangkahkan kaki. Kemudian si anak berusaha membenarkan langkah kakinya dalam memainkan bakiak. Lebih lanjut, kemampuan anak bertanya dan menjawab pertanyaan juga terasah, misalnya: anak mulai bertanya kepada teman atau guru ketika mereka terjatuh dari bakiak atau bakiaknya tidak dapat dijalankan sebagaimana mestinya. Sebelum guru menjawab pertanyaan anak, anak diajak untuk berpikir dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Hingga pada akhirnya ditemukan bahwa bakiak dapat dijalankan dengan mendayungkan langkah kaki secara serentak dengan menggunakan aba-aba "kanan-kiri, kanan-kiri.

### **3. Metode Penelitian**

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Alasan memilih pendekatan ini karena cukup efektif. Penelitian ini akan menggunakan penelitian tindakan, penelitian tindakan mengandung dua unsur yaitu penelitian, dan tindakan. Tujuan dari penelitian tindakan diungkapkan dalam Dede Rahmat dan Aip Badrujaman (2012:7) menjelaskan bahwa tujuan penelitian tindakan adalah untuk mencari bentuk tindakan yang tepat untuk mengatasi suatu masalah.

Populasi dan sampel penelitian ini adalah purposive sampling dari populasi anggota osis SMA N 1 SEDAYU kelas X, semua anggota osis kelas X akan diberikan skala kerjasama terlebih dahulu untuk melakukan penyaringan. Setelah diketahui hasil dari skala kerjasama tersebut kita bisa mengetahui siswa mana yang kurang mampu untuk diajak dalam bekerjasama. Setelah itu siswa yang kurang mampu untuk diajak kerjasama akan masuk kedalam kriteria.

Metode yang akan dilakukan pada penelitian kali ini yaitu menggunakan skala kerjasama. Skala merupakan salah satu alat untuk memahami individu secara tes untuk mengungkap suatu tingkah laku ataupun atribut psikologis (Saifuddin Azwar, 2010: 5). Skala kerjasama ini digunakan untuk mengetahui seberapa sering anggota osis dalam

melakukan kerjasama. Setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik game bakiak akan diberikan skala lagi untuk mengetahui peningkatan kerjasama antar anggota osis.

Teknik analisis data dari hasil data skala kerjasama dilakukan dengan teknik analisis data deskriptif, instrumen yang digunakan yaitu skala kerjasama. Menggunakan rumus independent sample T-test.

#### **4. Hasil Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas teknik permainan bakiak diprediksi dapat menambah kekompakan, keakraban dan meningkatkan kerjasama antar anggota tim. Dikarenakan dalam permainan bakiak memiliki manfaat yang dirasakan anak, yakni: anak terbiasa dan belajar untuk menerima kritik dari teman satu regu, dari teman yang menonton maupun dari guru ketika anak salah melangkah kaki, kemudian si anak akan berusaha membenarkan langkahnya, kemampuan anak bertanya dan menjawab juga lebih terasah misalnya ketika anak mulai bertanya kepada teman atau guru setelah mereka terjatuh dari bakiak. Hingga pada akhirnya ditemukan bahwa bakiak dapat dijalankan engan mendayungkan langkah kaki secara serentak dengan menggunakan aba-aba "kanan-kiri", kanan-kiri" .

Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Lestari, Cut Ayu Andira dengan judul implementasi sikap kerjasama pada permainan bakiak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali bagaimana permainan bakiak mampu memupuk karakter kerjasama pada anak. Hasil dari penelitian ini adalah, setelah secara rutin memainkan bakiak dapat mempuk rasa kebersamaan, melatih emosi anak, melatih disiplin dan tanggung jawab, dan melatih sportifitas, dan melatih kemampuan verbal (komunikasi), dan nilai-nilai positif lainnya. Sampel yang digunakan yaitu siswa dari Sekolah dasar Swasta Muhammadiyah 37 tanjung Selamat. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif relevansi penelitian Wiwik Lestari dan Cut Ayu Andira dengan peneliti sama-sama meneliti tentang kerja sama dengan permainan bakiak.

Penelitian diatas juga dapat memberikan gambaran bahwa permainan bakiak bisa memupuk rasa kebersamaan, melatih emosi anak, melatih disiplin dan tanggungjawab, melatih sportifitas, dan melatih kemampuan verbal (komunikasi), dan nilai-nilai positif lainnya. Bakiak juga dapat memupuk kerjasama antar siswa



## 5. Pembahasan

Bimbingan kelompok dengan teknik permainan berbasis kearifan lokal (bakiak) bisa berjalan dengan lancar jika anggota kelompok kompak dan mengerti tata cara permainannya. Teknik permainan ini kemungkinan besar bisa berjalan efektif dikarenakan salah satu jurnal yang berjudul “implementasi sikap kerjasama pada permainan bakiak” memberikan kesimpulan bahwa permainan bakiak dapat memupuk rasa kebersamaan, melatih emosi anak, melatih disiplin dan tanggungjawab, melatih sportifitas, dan melatih kemampuan verbal (komunikasi), dan nilai-nilai positif lainnya. Bakiak juga dapat memupuk kerjasama antar siswa. Yang berarti permainan bakiak bisa digunakan untuk meningkatkan kerjasama tim.

## 6. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil uraian diatas dan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Lestari, Cut Ayu Andira dengan judul implementasi sikap kerjasama pada permainan bakiak bimbingan kelompok teknik permainan berbasis kearifan lokal menggunakan teknik game bakiak kemungkinan besar dapat memupuk dan meningkatkan kerjasama antar siswa di sekolah. Karena dilihat dari hasil penelitian yang berjudul “implementasi sikap kerjasama pada permainan bakiak” dapat menghasilkan memupuk rasa kebersamaan antar siswa, dan dapat memupuk sikap kerjasama pada siswa.

## Daftar Referensi

- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200.
- Lakoy, A. C. (2015). Pengaruh komunikasi, kerjasama kelompok, dan kreativitas terhadap kinerja karyawan pada Hotel Aryaduta Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 3(3).
- Lestari, W., & Andira, C. A. (2021). Implementasi Sikap Kerjasama Pada Permainan Bakiak. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1).
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177-186.
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38-45.
- Muhtadini, R. L. (2018). Expressive Writing untuk Menurunkan Stres Akademik pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Full Day School (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan kerja sama siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1).
- Setiawan, F. T., Jayanti, S., & Mulyono, M. (2019, February). Peningkatan Hasil Belajar dan Kerjasama Peserta Didik Melalui Metode Team Game Tournament Berbantuan Domino Aljabar Pada Materi Operasi Aljabar Kelas 7D SMP Negeri 5 Semarang. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 444-451).
- Suryani, L. (2017). Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(1), 112-124.