

Nilai Kerjasama dalam Permainan Tradisional Galah Asin di Kelurahan Munjul Jaya Purwakarta

Dina Noor Agustina, Mamat Supriatna, Dian Peniasiani

Magister Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received: June 09, 2023

Accepted: June 12, 2023

Available online: June 26, 2023

Keywords:

Collaboration, Galah Asin



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the results of a study on the value of cooperation contained in the Galah Asin game carried out by children in the Munjul Jaya Village, Kec. Purwakarta, Kab. Purwakarta, Prov. West Java. Galah Asin is a traditional game in West Java. The focus of this study is on the value of cooperation that can be obtained from the Galah Asin game. The study method used is a qualitative approach, while data collection techniques include literature and documentation studies, observations and interviews. Based on the results of the study it was found that the Galah Asin game could stimulate and develop the ability to value cooperation in children in Rawasari Village, Munjul Jaya Sub-District, Kab. Purwakarta, West Java Province. The result of this study is in the form of the value of cooperation, this value can be used as a source of learning in education in schools, especially in the provision of guidance and counseling services, so that the character of students is getting better.

PENDAHULUAN

Masa anak-anak bermain merupakan dasar pendidikan untuk perkembangannya. Kebanyakan anak lebih suka terhadap permainan. Menurut Siagawati dalam (Emiliyana, 2010) menyatakan bahwa permainan merupakan esensi dari gambaran kehidupan nyata, dalam bermain anak-anak cenderung mengembangkan efektivitas dan kontrol peran mereka karena aksi yang mereka lakukan dari sebuah permainan menghasilkan kesimpulan.

Bermain pada masa kanak-kanak adalah kegiatan keseharian sebagai dasar pembelajaran yang dilakukannya oleh setiap anak secara alamiah tentang diri sendiri dan lingkungannya dan pekerjaan anak yang menunjukkan tingkah laku yang menyenangkan, dinamis dan konstruktif (Perdani, 2014: 132).

Dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Kegiatan bermain juga bisa digunakan sebagai salah satu sarana sosialisasi. Melalui bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak-anak dalam bereksplorasi, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Menurut Danandjaya dalam Perdani, (2014: 132), Permainan tradisional adalah salah satu *folklore* yang beredar secara lisan dan dianggap turun temurun serta mempunyai banyak variasi, sehingga permainan tradisional ini dipastikan usianya sudah tua, meskipun tidak diketahui jelas asal usulnya dan tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut. Sedangkan menurut Kurniati (2017) permainan tradisional adalah sesuatu kegiatan bermain yang berkembang dan tumbuh di wilayah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan warga serta dianjurkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Contoh permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan kerja sama pada anak adalah: (1) Ular Naga, (2) Galah Asin, (3) Engklek, (4) Ular-Ularan, (5) Ular Tangga, (6) Manjalo, (7) Barisan Bebek, (8) Bakiak dan lain sebagainya.

Galah Asin adalah satu jenis permainan yang sifatnya berkelompok dan mencari kelompok mana yang akan menjadi pemenang. Galah Asin membutuhkan kerja sama yang baik antar pemain, walaupun permainan ini dimainkan secara berkelompok, akan tetapi tanggung jawab setiap individu dalam permainan ini juga dibutuhkan untuk terhindar dari lawan dan memenangkan pertandingan. Permainan ini juga membutuhkan ketangkasan, kecepatan, kekuatan berlari dan strategi permainan. (Asnani, 2020).

Kerjasama pada anak perlu dikembangkan karena pada dasarnya setiap anak membutuhkan bantuan orang yang berada disekitarnya dan akan hidup menjadi manusia sosial. Pengembangan sikap sosial pada anak dapat dikembangkan melalui bentuk permainan kelompok. Kemampuan kerjasama merupakan bagian dari pengembangan sosial anak usia dini, dimana anak dapat saling bekerjasama

dalam melakukan sesuatu hal yang baik seperti bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok ataupun bekerjasama dalam menyelesaikan permainan yang bersifat kelompok (Marlina, 2014)

Berdasarkan pendapat diatas bahwa kemampuan bekerjasama merupakan bagian dari aspek perkembangan sosial anak yang dapat dikembangkan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan kegiatan yang bersifat kelompok sehingga dapat mengajak anak untuk bekerjasama dan berinteraksi bersama dengan teman seusianya. Hal ini sejalan dengan pendapat Fadillah dalam Putri (2019), Kemampuan Kerjasama adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama prinsipnya adalah bahwa anak dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan bermain, artinya dalam suatu kegiatan masing-masing anak lebih ditekankan untuk saling bekerja sama antar satu dengan yang lain

Untuk menjaga dan melestarikan permainan tradisional agar tidak terkikis oleh permainan modern, Karang Taruna di Kelurahan Munjul Jaya, berinisiatif menjadikan Galah Asin sebagai salah satu permainan yang rutin dilakukan dalam memperingati perayaan hari Kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui apakah benar permainan tradisional Galah Asin dapat melatih kerjasama anak. Kajian ini diharapkan dapat memberikan wacana baru bagi dunia keilmuan terutama dalam dunia pendidikan dan peneliti lain yang tertarik dengan nilai-nilai dalam budaya lokal. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Menurut Sugiono (2016) penelitian kualitatif mempunyai kegunaan diantaranya untuk memahami hubungan seseorang dengan orang lain disekitarnya dan mengetahui isi hati seseorang terhadap orang yang tidak bisa di pahami. Pengumpulan data yang dilakukan melalui ; (1) Studi literatur berasal dari, jurnal ilmiah, buku, makalah seminar, dan karya ilmiah. (2) Wawancara tak terstruktur adalah wawancara bebas yang dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap . Pedoman yang digunakan hanya garis besar permasalahan. (3) Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. (Sugiono, 2016: 319-320).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang didapat dari peristiwa-peristiwa nyata yang menggambarkan tentang suatu kondisi secara apa adanya (Sukmadinata, 2013). Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian dalam penelitian ini dinamakan informan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif Miles dan Huberman menjelaskan bahwa teknik analisis data interaktif adalah teknik analisis data yang terdiri dari empat bagian yang meliputi: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) display data, dan 4) verifikasi data.

HASIL DAN PENELITIAN

Asal Usul dan pengertian Galah Asin

Indonesia memiliki kesenian dan budaya yang beragamsalah satu kebudayaannya dapat dilihat dari permainan tradisional yang dimiliki oleh hampir setiap daerah di Indonesia. Jawa Barat Khususnya salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki permainan tradisional yang bernama Galah Asin. Zaman dahulu permainan ini sangat populer .. Masyarakat khususnya anak- anak sering menghabiskan waktu untuk bermain Galah Asin. Dalam buku permainan tradisional Anak Negeri (2019) karya Balai Pustaka Galah asin adalah salah satu permainan tradisional Indonesia. Permainan ini sangat populer pada masanya karena hampir di seluruh wilayah Indonesia permainan ini dapat di temukan. Oleh karena itu, sebutannya pun berbeda-beda seperti di Jawa Barat disebut Galah Asin, di Jakarta disebut Galasin, di Kalimantan Selatan di sebut Asinan, di Riau Galah Panjang, dan di sebagian daerah lain menyebutnya Gobag Sodor (Welianto, 2020) .

Disebutkan juga berdasarkan International Inspiration Traditional Games around the world, Galah Asin terpilih sebagai permainan tradisional Indonesia dari banyaknya permainan tradisional yang ada karena Galah Asin yang dapat mewakili budaya dan tradisi Indonesia. Achroni (2012) mengatakan permainan Galah Asin adalah permainan yang dilakukan dalam sebuah arena bujur sangkar yang dibatasi dengan garis kapur, terdiri dua team dengan masing-masing tiga orang penjaga, satu team bermain sebagai penjaga dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota

team pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena ("the door") dan anggota tim penjaga akan mencegahnya. Jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua team bergantian sebagai pemain dan penjaga.

Dikutip dari buku Bunga Rampai Desain Olahraga Nasional Menuju Indonesia Emas karya Mochammad Asmawi, (2022) dijelaskan bahwa gobak sodor atau di beberapa daerah sering juga disebut dengan galah asin atau galasin. Ini merupakan olahraga sekaligus permainan tradisional yang dimainkan oleh dua tim, masing masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Masing-masing anggota tim akan menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik. Permainan ini membutuhkan kecepatan, kelincahan, dan ketangkasan. Dari hasil wawancara dengan Ketua Karang Taruna di Kelurahan Munjul Jaya, Bapak Dewangga (42 Tahun) pada tanggal 9 Mei 2023 menjelaskan bahwa “ *Galah Asin nyaeta salah sahiji kaulinan barudak nu aya di Jawa Barat anu dilaksanakeun ku dua kelompok, anggotana bisa tilu nepi lima urang. Ieu kaulinan biasana di paenkeun di buruan atawa di lapangan, biasana kudu nyieun garis heula make kapur*” (Galah Asin adalah salah satu permainan anak-anak yang berasal dari Jawa Barat yang di mainkan oleh dua kelompok, anggotanya terdiri dari tiga sampai lima orang. Permainan ini biasanya dimainkan di halaman atau lapangan, biasanya harus membuat garis dahulu dengan menggunakan kapur.)



Gambar I. Permainan Galah Asin

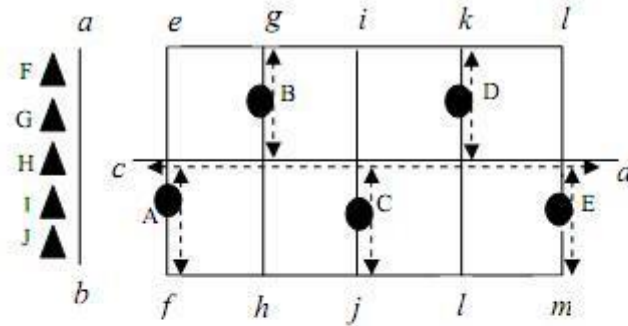
Sumber : https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Permainan_galasin.jpg

Bentuk Permainan Galah Asin

Permainan Galah Asin ini dahulu dilakukan oleh anak-anak atau remaja putra dan putri pada waktu yang tidak di tentukan tergantung waktu senggang anak-anak itu sendiri. Sedangkan para orang tua atau pun orang dewasa duduk diserambi rumah menghibur diri melepaskan lelahnya menyaksikan anak-anaknya bermain. Jadi permainan ini bisa disebut juga tontonan dan hiburan yang menyenangkan.

Permainan Galah Asin ini hanya membutuhkan sebuah kapur dan lapangan yang berbentuk persegi panjang. Kemudian antar garis panjang ditarik garis melintang sehingga terbentuk beberapa persegi panjang. Setelah itu tarik garis tengah yang tegak lurus dengan garis melintang sehingga akan terbentuk banyak petak yang sama besar. Garis ini disebut garis sodor. Selain kapur, alat yang dapat digunakan untuk membuat garis pada permainan Gobag Sodor dapat dibuat dengan cat (Anwar, 2019). Dengan demikian alat yang dapat digunakan dalam permainan Gobag Sodor yaitu kapur, dan cat.

Permainan ini terdiri dari dua tim, penjaga dan penyerang. Masing-masing tim minimal 3 orang. Biasanya permainan ini dimainkan di lapangan dengan menggunakan garis-garis. Pemenangnya adalah tim yang seluruh anggotanya dapat bergerak dari A ke E kemudian kembali ke A tanpa terhadang lawan, sebagaimana gambar berikut :



Lapangan Gobag Sodor

Keterangan :

- ▲ : pemain tim serang
- ● : pemain tim jaga
- ←---→ : garis yang diinjak pemain tim jaga
- Garis ab : garis pangkalan tim serang.
- Garis cd : garis sodor.
- Garis ef, gh, ij, kl, mn : garis melintang

Gambar 2.. Denah permainan Galah Asin

sumber gambar : <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/>

Berdasarkan hasil observasi yang sudah di lakukandapat disimpulkan ada beberapa persyaratan yang harus di penuhi agar terlaksananya permainan ini , yaitu :

1. Carilah tanah lapang yang cukup luas atau idealnya sekitar 6×15 m ataupun bisa menyesuaikan. Buat garis seperti pada gambar di bawah dengan menggunakan kapur tabur atau apapun asal yang ramah dengan lingkungan.
2. Bagi peserta menjadi dua tim dengan minimal 3 orang setiap tim atau bisa disesuaikan oleh luas lapangan yang sudah dibuat.
3. Lakukan pengundian untuk tim mana yang menjadi penjaga dan siapatim mana yang menjadi tim penyerang.
4. Tim yang pertama menjadi penjaga anggotanya bertugas untuk menjaga di masing-masing garis pembatas yang ada. Garis ini berbentuk vertikal, setelah permainan berlangsung para anggota harus bisa menjadi penghalang dari tim penyerang yang mengecoh.
5. Tim peyerang tugasnya melewati garis yang dijaga tadi. Agar bisa melewati garis yang terjaga itu kita harus lincah dan menghindar dengan sigap. Dalam satu grup kita harus kompak melewati hadangan tersebut hingga bolak balik dan hingga finish ke awal star awal lagi.
6. Jika anggota tim penyerang gagal/ tertangkap maka harus diulang dari awal/ start. Jika sudah tertangkap beberapa kali maka tim bertukar posisi.

Proses Permainan Galah Asin

Permainan galah asin sebenarnya dapat dimainkan pada waktu kapan saja, tidak terikat oleh waktu bisa siang, sore atau pun malam. Tergantung pada waktu dan kesempatan yang tersedia pada anak-anak untuk bermain. Kalau di sekolah biasanya pada waktu istirahat dan dirumah atau di luar sekolah biasanya dilakukan sinag hari menuju sore. Lamanya jalan permainan tidak diketahui dengan pasti, sebab permainan ini tergantung para pemain yang jaga untuk menagkap para penyerang, untuk bertukar tempat menjadi tim penyerang.



Gambar 3. Anak- anak melakukan hompimpa sebelum memulai permainan Galah Asin
Sumber: Pribadi

Hal pertama yang dilakukan sebelum memulai permainan ini adalah semua pemain akan membersihkan lapangan terlebih dahulu, dan kemudian ada satu anak yang bertugas untuk membuat garis kotak-kotak untuk garis-garis pembatas. Kotak-kotak ini biasanya 2×3 *depa* atau 3×4 *depa* (1 *depa* = 1 rentangan tangan). Misalnya anak-anak yang akan bermain adalah 8 orang. Maka akan dibagi menjadi 2 tim yaitu, yang menjadi tim penyerang 4 orang dan yang menjadi tim penjaga 4 orang. Menentukan siapa yang jaga dan menyerang bisa dengan “*suten*”, atau dengan melempar uang logam yang dipilih masing-masing tim setiap sisinya, dan yang sisi di atas dia yang menang, yang menang dipersilahkan untuk menyerang terlebih dahulu dan yang kalah dipersilahkan untuk menjaga pada garis-garis yang telah ditentukan. Sama seperti yang disampaikan oleh ketua Karang Taruna bapak Dewanggan (42 Tahun) bahwa “Sebelum membentuk tim biasanya anak- anak melakukan *hompimpa* terlebih dahulu untuk menentukan anggota kelompoknya dan *suten* untuk menentukan giliran dalam sebuah permainan”. Tujuannya adalah agar setiap tim mempunyai ketangkasan dan umur yang seimbang, setiap orang harus berpasangan dengan umur atau kurang lebih ketangkasan yang sama.



Gambar 4. Seorang anak sedang membuat garis untuk bermain Galah Asin
Sumber : Pribadi

Setelah pembuatan garis dan pembentukan kelompok barulah permainan itu di mulai. 1 tim sebagai penjaga dan 1 tim sebagai penyerang.(bergantian) Tim penjaga menjaga setiap garis horizontal dan 1 pemain menjaga garis vertical. (di tengah lapangan). Pergerakan penjaga dibatasi oleh garis batas yang sudah di tentukan, kedua kaki penjaga harus selalu berada dalam garis dan tidak boleh melangkah atau maju atau mundur..Penjaga berusaha untuk menghalangi atau menyentuh penyerang sedangkan penyerang berusaha untuk menerobos dan menyebar, agar dapat melewati seluruh penjaga garis 2, 3, dan tengah dan kembali ke daerah asin untuk menang, dengan ketentuan tidak boleh keluar garis samping atau daerah luar (tanpa tersentuh). Permainan dihentikan apabila penyerang ditangkap atau disentuh oleh penjaga garis dengan syah. Dengan begitu yang semula tim penjaga garis bisa bergantian menjadi tim penyerang, dan sebaliknya yang tadinya tim penyerang menjadi tim penjaga garis.

Biasanya yang menjadi ketua atau memberi perintah di tim penjaga adalah penjaga garis tengah, karena garis tengah lebih leluasa untuk mengatur setiap garis penjaga 1, 2, 3, dan 4 untuk membuat tim penyerang terkunci masuk perangkap tim penjaga.

Dalam sebu permainan di setiap daerah kalah atau menang pasti ada, rasa senang dan puas bagi yang menang, sedangkan bagi yang kalah akan berusaha lagi dilain kesempatan untuk menang. Terlihat dari ekspresi para pemain, mereka yang menang bahkan ada yang berlari-lari mengelilingi lapangan

sambil bersorak “hore”, ada juga yang berpelukan sebagai bentuk perayaan kemenangan atas timnya. Sedangkan yang kalah terlihat ekspresi kecewa hanya menggeleng-gelengkan kepala, ada juga yang saling menepuk pundak temannya, tapi hal ini tidak lantas membuat mereka menjadi saling membenci, terbukti dengan tidak membuat permainan ini berhenti tapi malah terus melanjutkan permainan tersebut dengan semangat yang baru



Gambar 4. Anak- anak sedang bermain Galah Asin di halaman rumah
Sumber : Pribadi

Nilai Kerjasama Sebagai Nilai Utama.

Kerjasama menurut Fauziddin (2016), merupakan suatu sikap mau bekerja dengan orang lain atau kelompok. Setiap anak dilatih untuk mengutamakan kepentingan kelompok dan mengesampingkan kepentingan pribadi. Perbedaan-perbedaan yang terdapat pada diri anak dalam suatu kelompok dapat dijadikan sebagai kekuatan yang besar. Dengan mengajak anak untuk bermain kelompok atau memberi tugas kelompok anak-anak akan belajar bersosialisasi dengan teman-temannya. Nugraha dkk, (2011)

Sukirman (2004) menjelaskan bahwa permainan tradisional anak merupakan suatu unsur kebudayaan yang tidak bisa diremehkan , karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan jiwa, sifat, dan kehidupan social anak.

Adapun informasi yang di dapat dari Ketua Karang Taruna di Kelurahan Munjul Jaya, Bapak Dewangga (42 Tahun) pada tanggal 9 Mei 2023 diperoleh informasi sebagai berikut: (1). Sebagai bentuk melestarikan permainan tradisional yang sudah terkalahkan oleh permainan modern seperti “*Game Online*”, Permainan Galah Asin menjadi permainan yang masih dilakukan oleh anak-anak di lingkungannya, juga menjadi salah satu permainan yang rutin dilombakan lingkungan Kelurahan Munjul Jaya setiap perayaan kemerdekaan Indonesia 17 Agustus. (2). Permainan Galah Asin di rasakan memberikan manfaat yang baik khususnya untuk anak-anak, diantaranya menanamkan nilai kerja sama karena dalam permainan ini dibutuhkan kekompakan antar pemain sehingga mampu menyusun strategi yang tepat untuk mengalahkan lawan. (3) Selain memberikan manfaat dalam melatih kerjasama anak juga permainan Galah Asin dapat di jadikan sarana anak-anak untuk melatih kekuatan fisiknya, ketangkasan dalam merespon pergerakan lawan dan kecepatan berlari.(4). Harapannya permainan tradisional seperti Galah Asin semakin banyak diminati oleh anak-anak di Kelurahan Munjul Jaya, menyaingi permainan modern “*Game Online*” yang memberikan dampak negatif membuat anak-anak lebih suka menyendiri dan menjadi individu yang antisosial.

Peneliti juga berhasil melakukan wawancara terhadap beberapa anak yang pernah bermain Galah Asin di kelurahan Munjul Jaya pada tanggal 10 Mei 2023 terkait pengalaman apa yang mereka rasakan setelah bermain Galah Asin. Azka (Perempuan,12 Tahun) yang terpenting dalam permainan ini adalah kerjasama tim, harus kompak tidak boleh egois antara pemain harus bekerja sama menyusun strategi agar mempertahankan wilayahnya. Alvaro (Laki-Laki, 10 Tahun) menurutnya bermain Galah asin itu menyenangkan dan menantang. Bermain Galah asin menyenangkan melelahkan seperti berolahraga, kita harus kompak sehingga bisa mengalahkan lawan (Diaz, Laki-laki 8 Tahun). Apabila di tarik kesimpulan bermain galah asin itu diperlukan kekompakan dalam tim , kerjasama yang baik antar pemain terutama dalam menyusun startegi sehingga bisa mengalahkan lawan dengan mudah. Permainan ini juga cukup menyenangkan dan menguras tenaga.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Ariani, 1998:2).Gobak sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama tim dalam sebuah regu. Selain membutuhkan keterlibatan kerjasama antar individu dalam sebuah tim, permainan gobak sodor juga merupakan cabang olahraga yang memiliki unsur gerak yang

Sayangnya di jaman sekarang jarang kita temukan permainan ini. Seiring berkembangnya zaman permainan anak mengalami banyak kemajuan, dari segi bentuk dan jenisnya yang semakin menarik, dimana permainan-permainan yang ada pada saat ini sudah menyematkan teknologi pada beberapa jenis permainan dan sudah menggunakan mesin saat memproduksi permainan. Hal ini semakin membuat permainan tradisional semakin terpuruk dan tidak dapat bersaing dengan permainan-permainan modern yang berkembang saat ini. Beberapa dinas terkaitpun sudah jarang mengadakan perlombaan permainan ini. Namun Di Kelurahan Munjul Jaya, Kecamatan Purwakata, Kabupaten Purwakarta, Provinsi Jawa Barat , di tengah ancaman permainan *game online* ternyata beberapa anak masih ada yang tertarik untuk melakukan permainan ini, meskipun tidak sesering pada zaman dahulu. Pemuda Pemuda yang tergabung dalam organisasi Karang Taruna memfasilitasi anak-anak agar mereka tetap bisa bermain permainan Galah Asin salah satu caranya dengan menyelenggarakan perlombaan Galah Asin dalam memeriahkan HUT Kemerdekaan RI, dengan tujuan untuk melatih dan menanamkan nilai kerjasama kepada anak , juga sebagai bentuk konservasi budaya agar permainan tradisional ini tidak punah.

Nilai Kesehatan dan Kelincahan sebagai Nilai Pendukung

Adapun Nilai kearifan pendukung dari permainan tradisional Galah Asin yaitu nilai kesehatan dan kelincahan. Hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa selain permainan Galah Asin dapat melatih nilai kerjasama anak, juga permainan ini juga memiliki kegunaan untuk melatih keterampilan fisik anak agar menjadi sehat, kuat dan cakap. Hal ini dapat dilihat dari proses permainan Galah Asin, para pemain harus dengan cepat dan tangkas berlari merespon pergerakan lawan meminimalisi agar lawan tidak berhasil membobol benteng pertahanannya.

Sama halnya Menurut Prassetyo (2018) permainan tradisional Galah Asin (Gobak Sodor) memiliki banyak manfaat apabila peserta didik memainkannya, baik manfaat bagi fisik peserta didik yaitu : melatih kelincahan gerak tubuh, melatih kecepatan, mengasah kemampuan dalam mencari strategi yang tepat, mengembangkan keterampilan gerak dasar berlari dan rekreasi, melatih kerja sama dalam sebuah tim, meningkatkan kekuatan dan ketangkasan, menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat. Sedangkan menurut Supriyoko dalam Marsono dalam Siagawati dkk (2007) berpendapat bahwa permainan gobak sodor merupakan perpaduan antara olah raga dan olah pikir untuk cermat agar tidak samai tersentuh lawan.

Pengembangan Nilai Kerjasama melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Agenda Pendidikan

Kerjasama penting dikembangkan pada diri anak, melalui kerjasama anak bisa saling tolong menolong antara sesama serta untuk membangun hubungan pertemanan yang baik pada masa yang akan datang, dalam mengembangkan kemampuan kerjasama pada diri anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang sifatnya berkelompok dimana permainan itu menuntut anak secara tidak langsung untuk bekerjasama. Ada beberapa cara dalam membangun kerjasama di sekolah menurut M.Sitorus dalam Lahuddin M (2022:24-25) diantaranya sebagai berikut :

1. Terbuka

Sebuah kerja sama yang baik harus terbuka satu sama lain sehingga antar sesama anggota bisa saling mengkritik (kritik membangun tentunya) dan mengevaluasi hasil kerja sama. Bersikap terbuka antar sesama anggota kelompok juga dapat meningkatkan kreatifitas dan produktifitas kerja asalkan semuanya terarah dan terkontrol dengan baik.

2. Toleransi

Toleransi sesama anggota harus dimiliki oleh setiap anggota kelompok sebab tanpa toleransi, sekuat apapun kelompok yang dibangun pasti tidak akan bertahan lama.

3. Saling menghormati

Seperti sikap toleransi, sikap saling menghormati juga sangat dibutuhkan dalam membangun sebuah kerjasama yang kokoh, tidak ada kelompok yang dapat bertahan jika sesama anggotanya

tidak saling menghormati. Saling menghormati juga dapat dilihat saat mengeluarkan pendapat atau ide, yaitu pada saat ide atau pendapat salah satu anggota kelompok dikritik (dapat dilihat dari cara penyampaian kritik). Jika kita menemukan bahwa ada anggota yang kurang memiliki sikap saling menghormati, coba kumpulkan setiap anggota kelompok dan diskusikan hal ini.

4. Mengutamakan kepentingan kelompok

Setiap hal yang dilakukan oleh anggota kelompok harus berdasarkan atas kepentingan kelompok, tidak boleh dari unsur pribadi dalam setiap melaksanakan setiap pekerjaan. Tugas pemimpin adalah memastikan bahwa setiap anggota kelompok yang terlibat dalam melaksanakan tugas harus sesuai dengan kesepakatan kelompok dan tugas tersebut diselesaikan tepat pada waktunya.

5. Mengadakan acara

Sesekali buatlah satu acara berkumpul bersama dengan tujuan untuk meningkatkan kekompakan dalam kelompok sehingga hubungan antar sesama anggota kelompok semakin kuat. Dalam setiap acara harus melibatkan setiap anggota kelompok, tujuannya adalah menjalin hubungan interpersonal dan memperkuat kerja sama kelompok.

Menerapkan kemampuan bekerjasama terhadap siswa di sekolah seperti yang di sebutkan diatas dapat kita sisipkan dalam rencana pembelajaran guru. Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang dilaksanakan secara berkelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok sehingga anggotanya dapat mengembangkan potensi diri sekaligus memperoleh manfaat dari pembahasan topik tersebut. Dinamika kelompok ini dimanfaatkan untuk mencapai tujuan bimbingan kelompok yaitu melalui layanan bimbingan kelompok..

Dalam bimbingan dan konseling penguatan nilai kerjasama bisa di kembangkan melalui metode bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik dinamika kelompok (permainan) yang tertuang di Rencana Pembelajaran Layanan Bimbingan dan Konseling. Sebagai contoh permainan Galah Asin bisa di jadikan teknik dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan untuk melatih nilai kerjasama anak dalam bidang bimbingan pribadi dan sosial. Dapat disimpulkan bahwa melatih kemampuan bekerjasama di sekolah merupakan suatu kemampuan yang harus di stimulasi agar berkembang, hal ini dikarenakan bekerjasama akan diaplikasikan anak saat ini atau nanti, anak yang mamupu bekerjasama biasanya akan lebih mudah untuk beradaptasi dengan orang baru hal ini dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa untuk beradaptasi dengan teman satu kelompok atau teman satu timnya. Bersumber pada uraian diatas bisa kita analisis lagi anak yang telah terbiasa berkolaborasi umumnya lebih dapat peka terhadap orang lain serta anak tersebut cenderung memiliki watak egois yang rendah disebabkan dia telah terbiasa menyangka kepentingan kelompok merupakan kepentingannya pula.

KESIMPULAN

Masa anak-anak bermain merupakan dasar pendidikan untuk perkembangannya. Kebanyakan anak lebih suka terhadap permainan. Galah Asin adalah jenis permainan kelompok yang sifatnya berkelompok dan mencari kelompok mana yang menjadi pemenang. Permainan ini membutuhkan ketangkasan, kecepatan, kekuatan berlari dan strategi . Permainan Galah Asin membutuhkan kerja sama yang baik antar pemain, walaupun permainan ini dimainkan secara berkelompok, akan tetapi tanggung jawab setiap individu dalam permainan ini juga dibutuhkan untuk terhindar dari lawan dan memenangkan pertandingan (Asnani, 2020).

Mengembangkan kemampuan kerjasama anak sangat penting dilakukan karena agar anak bisa menyesuaikan dirinya dengan orang-orang yang berada disekitarnya dan memudahkan anak dalam berteman dan tidak menjadi individu atau anak yang anti social. Mengembangkan kemampuan kerjasama pada anak bisa dilakukan melalui sebuah permainan yang menyenangkan bagi anak dan permainan yang tentu dapat menstimulasi anak untuk bekerjasama dalam memainkan kegiatannya. Permainan Galah Asin ini merupakan sebuah permainan yang menstimulasi kemampuan kerjasama anak ketika memainkannya, dengan begitu anak yang tadinya tidak mau bekerjasama dengan temannya menjadi mau bekerjasama dengan temannya. Permainan Galah Asin adalah permainan yang bersifat tim jadi dalam mencapai tujuan dalam permainan setiap anak secara tak langsung dituntut mampu bekerjasama dengan teman satu timnya agar dapat meraih kemenangan dengan begitu maka permainan

Galah Asin dapat menstimulasi kemampuan kerjasama anak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah sumber bacaan untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

REFERENSI

- Andin, P. P. (2018). *Anik Lestarinigrum, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Andreas, & Supriyono. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak zaman Dulu*. *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*.
- Ariani, C. 1998. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional
- Asnani, F. (2020). *Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Menurunkan Intensitas Penggunaan Gadget Di Rumah Pada Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 1dadisari Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus*. Lampung: Universitas Islam Negeri .
- Anwar, S. (2019). *Upaya Meningkatkan Kebugaran Siswa Melalui Pengembangan Permainan Gobak Sodor*. Banten: PGMI UIN SMH Banten.
- Emiliyana, D. M. (2010). *Peranan Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Pengembangan Aspek Motorik Dan Kognitif Anak Tk Pilangsari I Gesi Sragen*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta .
- Fauziah, A.A.U, dkk. (2019).Peningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. (*Tarbiyah al-Aulad* | Vol. 4, No. 2, 2019. ISSN 2549-4651)
- International Inspiration Traditional Games around the world .https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/international_inspiration_traditional_games_reso.urce
- Kristina, Desi, Ni, Ketut, dkk, 2017. Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Bekerjasama Anak Kelompok A Di TK Gugus
- Lahuddin, M. 2023. Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Dalam belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Babel Kutacane. Skripsi (tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Medan.
- Nugraha, Ali. & Rachmawati, Yeni. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ngatiningsih. 2014. *Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Kelompok B Tk Pertiwi 3 Kalimati, Juwangi, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Nur, H. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Pendidikan Karakter , 3 (1), 87-94.
- Prasetyo, D. S. (2008). *Biarkan Anakmu Bermain*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riri, D dkk. 2021 Pengaruh permainan gobak sodor terhadap kerjasama anak kelompok B TK Intan Sari Palangkaraya (e-Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Hartati Vol.17. No 1Juni 2021) Universitas Palangka Raya.
- Riri, A. 2020. Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak. (Jurnal Pendidikan Tambusai, ISSN: 2614-3097(online) Halaman 3471-3481 Volume 4 Nomor 3 Tahun 2020). Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang
- Rosmawati, A. (2019). “Pengembangan Gobak Sodor Dalam Pembelajaran Penjas”. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*.
- Sekar, Dimi. Nugraha, A. (2021) Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. (Prosiding Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”). Universitas Ahmad Dahlan.

- Supiani. (2018). "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Demangan". *Jurnal Care*.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sukirman, dkk., 2004. Permainan Tradisional Jawa. Kepel Press.Yogyakarta
- Siagawati, dkk. 2007. Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. (ndigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi Vol. 9, No. 1, Mei 2007: 83-95). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/international_inspiration_traditional_games_-_map_of_the_world.pdf