

Efektivitas Bimbingan Kelompok Simulasi Permainan Rangku Alu untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa

Melin Nur Afni¹, Romia Hari Susanti², Leny Latifah³

¹²³Program Studi Bimbingan dan Konseing, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹melinafni12@gmail.com, ²romi@unikama.ac.id ³lenylatifah@unikama.ac.id

First received:

12 January 2025

Revised:

02 February 2025

Final Accepted:

04 May 2025

Abstract

Sosial interaction is a dynamic relationship involving mutual communication and influence between individuals. A lack of sosial interaction can affect environmental awareness and students' academic performance. To improve students' sosial interaction, a study was conducted to examine the effectiveness of group guidance using the traditional game simulation rangku alu for junior high school students. The study employed a quantitative pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest design. The sampling technique used was stratified random sampling, focusing on students of class VIII D at SMPN 2 Sumberpucung with low to moderate levels of sosial interaction, who agreed to participate and were heterogeneous in gender. Data analysis using the Wilcoxon test. The results showed a significant improvement in students' sosial interaction after the treatment. The hypothesis test result, with an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.012 (< 0.05), indicated that group guidance using the rangku alu simulation was effective in enhancing sosial interaction. Further research is recommended to deepen the use of simulation techniques for even more effective outcomes.

Keywords: Sosial Interaction, Group guidance, Traditional game simulation, Rangku alu

Abstrak

Interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang melibatkan komunikasi dan pengaruh timbal balik antara individu. Kurangnya interaksi sosial dapat memengaruhi kepekaan terhadap lingkungan dan prestasi belajar siswa. Untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, dilakukan penelitian tentang keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan tradisional rangku alu pada siswa SMP. Penelitian menggunakan metode kuantitatif pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengambilan sampel adalah *stratified random sampling*, dengan kriteria siswa kelas VIII D SMPN 2 Sumberpucung yang memiliki tingkat interaksi sosial rendah hingga sedang, bersedia menjadi responden, dan bersifat heterogen dari jenis kelamin. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada interaksi sosial siswa setelah treatment. Uji hipotesis dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,012 ($< 0,05$) mengindikasikan bahwa bimbingan kelompok dengan simulasi rangku alu efektif meningkatkan interaksi sosial. Peneliti menyarankan pendalaman teknik simulasi untuk hasil yang lebih optimal.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Bimbingan Kelompok, Simulasi Permainan Tradisional, Rangku Alu

PENDAHULUAN

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang saling memengaruhi. Konsep ini berasal dari bahasa Latin *Con* atau *Cum* yang berarti bersama-sama, dan *tango* yang berarti menyentuh, sehingga secara harfiah berarti “bersama-sama menyentuh” (Fahri & Qusyairi, 2019). Interaksi sosial merupakan kunci dari kehidupan sosial dan sangat penting dalam pembentukan hubungan yang harmonis. Kurangnya interaksi sosial dapat berdampak pada kepekaan lingkungan, prestasi belajar, dan hubungan interpersonal siswa (Puteri & Wangid, 2017).

Interaksi sosial di sekolah memiliki peran penting dalam membantu perkembangan siswa, terutama dalam membuat lingkungan belajar yang baik. Interaksi sosial termasuk aspek penting dalam perkembangan pribadi siswa. Siswa yang mampu berinteraksi secara efektif dengan teman sebaya mereka cenderung memiliki keterampilan sosial yang baik, yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Namun, tidak semua siswa dapat dengan mudah berinteraksi sosial, dan terkadang mereka membutuhkan pendekatan yang menyenangkan dan mendukung untuk mengatasi hambatan sosial.

Namun, dengan semakin banyaknya penggunaan teknologi seperti *smartphone* dan media sosial, cara siswa berinteraksi satu sama lain menjadi lebih mudah dan cepat di era komputer dan internet saat ini. Fenomena ini mempengaruhi hubungan sosial mereka, terutama dalam cara mereka bekerja sama dalam kelompok dan memahami dinamika sosial.

Ketergantungan pada teknologi seringkali mengurangi interaksi langsung, yang seharusnya dapat membantu mereka lebih memahami perasaan orang lain, cara berkomunikasi, dan bekerja sama. Meskipun teknologi memudahkan mereka berinteraksi, penting juga bagi siswa untuk belajar bagaimana bekerja sama dan memahami hubungan sosial di dunia nyata. (Cahyono AS, 2016).

Berdasarkan pengamatan di SMPN 2 Sumberpucung, banyak siswa cenderung menghabiskan waktu bermain *smartphone* daripada berinteraksi dengan teman-temannya, yang akhirnya memengaruhi prestasi belajar dan hubungan sosial mereka. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi yang dapat memperbaiki kemampuan interaksi sosial siswa secara langsung melalui metode yang kreatif dan menarik.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki keunggulan dibandingkan metode lainnya karena melibatkan interaksi langsung antara pemain, menekankan kerja sama, dan mengajarkan nilai-nilai penting seperti sportivitas, tanggung jawab, dan empati (Listyaningrum, 2018; Fithriyana & Sugiharto, 2014). Permainan rangku alu, misalnya, adalah salah satu permainan tradisional yang tidak hanya bersifat edukatif tetapi juga rekreatif. Permainan ini membutuhkan koordinasi, komunikasi, dan kolaborasi antar pemain, yang membuatnya sangat relevan untuk digunakan dalam konteks pendidikan.

Rangku Alu merupakan permainan tradisional Indonesia yang berasal dari Manggarai, Nusa Tenggara Timur. Permainan tradisional ini menggunakan dua pasang bambu atau tongkat saat

dimainkan dengan gerakan sampai kaki lawan terjepit oleh bambu. Cara bermain Permainan Rangku Alu dimulai dengan membagi pemain menjadi dua tim. Tim pemain/pelompat yang terdiri dari 1–4 pemain, dan tim penjaga yang terdiri dari 4 pemain. Tim penjaga berjongkok persegi dan memegang dua bambu yang bertugas menggerakkan mereka sambil menyanyikan lagu tarian, atau lagu tradisional lainnya. Permainan Rangku Alu yang dimainkan dalam kelompok kecil memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dalam suasana yang menyenangkan dan tidak tertekan. Hal ini mendorong mereka untuk lebih terbuka dan lebih mudah beradaptasi dengan teman-teman sekelasnya (Rahmat et al., 2018).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan tradisional dapat efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Zakiyah (2014) menemukan bahwa teknik permainan simulasi mampu meningkatkan keterampilan sosial secara signifikan. Namun, penelitian ini belum banyak mengeksplorasi penggunaan permainan tradisional seperti rangku alu, yang memiliki nilai edukasi dan dapat mendorong interaksi sosial melalui kerja sama dan sportivitas.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengimplementasikan permainan tradisional rangku alu dalam layanan bimbingan kelompok. Permainan ini diyakini mampu menciptakan interaksi yang dinamis melalui kolaborasi kelompok serta mengintegrasikan unsur budaya lokal yang mendidik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat interaksi sosial siswa sebelum penerapan teknik simulasi

permainan rangku alu, (2) mengetahui tingkat interaksi sosial siswa setelah penerapan teknik ini, dan (3) mengukur keefektifan teknik simulasi permainan tradisional rangku alu dalam meningkatkan interaksi sosial siswa SMPN 2 Sumberpucung.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini dilakukan dengan membandingkan antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2013). Untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, dilakukan penelitian tentang keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan tradisional rangku alu pada siswa SMP. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah questioner (angket) dengan menggunakan Skala Interaksi Sosial yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan Teori Interaksi Sosial menurut Panggabean (2017). Hasil final skala tersebut memiliki item pernyataan sebanyak 23 butir serta hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0.789.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D SMP Negeri 2 Sumberpucung yang berjumlah 34 siswa. Teknik sampling yang digunakan *probability sampling* dengan metode *stratified random sampling*. Metode ini mengambil sampel yang kemudian akan dibagi menjadi strata atau subkelompok yang diambil secara acak dari setiap subkelompoknya. Kriteria pengambilan berdasarkan teknik ini meliputi tingkat interaksi sosial yang rendah dan sedang kemudian bersedia untuk menjadi responden, yang kemudian menghasilkan

total 8 sampel penelitian dengan gabungan dari 4 laki-laki dan 4 perempuan dengan kategori tingkat interaksi sosial rendah dan sedang.

Analisis data dalam penelitian eksperimen ini uji *Wilcoxon Signed Rank*

HASIL TEMUAN

Penelitian dilakukan dengan memeberikan treatment kepada sampel penelitian menggunakan bimbingan kelompok teknik simulasi permainan tradisional rangku alu. Hasil temuan dalam pengujian ini menggunakan bantuan dari software SPSS 25 for windows. Dan karena data tersebut tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji Wilcoxon dengan menggunakan uji nonparametrik. Berikut ini pemaparan hasil uji Wilcoxon.

Test Statistics ^a	
	POSTTEST - PRETEST
Z	-2.524 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Dari tabel di atas dapat diketahui jumlah Z hitung -2.524 dan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,012 < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan tingkat interaksi sosial pada saat sebelum dan sesudah diberikan simulasi permainan tradisional rangku alu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik simulasi permainan tradisional rangku alu efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa.

PEMBAHASAN

Bimbingan kelompok, menurut Sulistiyanti & Fitria (2020), merupakan salah satu cara untuk memberikan bimbingan kepada siswa melalui kegiatan kelompok yang dirancang untuk

Test, Wilcoxon digunakan untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, kemudian perhitungannya semua dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *software SPSS (Statistical Package for the Sosial Sciences)* versi 22 for windows.

membantu siswa mengenali diri dan lingkungan mereka, serta mengembangkan keterampilan sosial. Teknik permainan simulasi yang digunakan dalam penelitian ini memadukan unsur permainan peran dan diskusi, yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Fithriyana et al. (2014) menjelaskan bahwa permainan simulasi melibatkan kompetisi antar kelompok untuk mencapai tujuan tertentu, yang mengharuskan adanya komunikasi dan kolaborasi di antara pemain Teknik ini menggunakan situasi tiruan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Romiaty, R., & Sidauruk, A. M. 2020).

Permainan tradisional rangku alu, yang digunakan dalam penelitian ini, memiliki karakteristik yang mendukung pengembangan interaksi sosial. Permainan rangku alu memiliki keunikan yang mendukung pembelajaran sosial. Permainan ini membutuhkan kerja sama tim, koordinasi, dan komunikasi yang baik antar anggota kelompok, seperti yang dijelaskan oleh Listyaningrum (2018). Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai seperti tanggung jawab dan sportivitas, yang dapat memperkuat hubungan antar individu dalam suatu kelompok. Selain itu, rangku alu membutuhkan partisipasi lebih dari satu orang untuk dimainkan, yang memfasilitasi interaksi sosial yang lebih intens (Listyaningrum, 2018).

Salah satu keunggulan permainan tradisional adalah kemampuannya untuk

mengintegrasikan aspek edukasi dengan hiburan. Dalam konteks ini, rangku alu tidak hanya menjadi sarana untuk meningkatkan interaksi sosial tetapi juga sebagai media untuk melestarikan budaya lokal (Sundari & Purbohadi, 2022). Hal ini relevan dengan tujuan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada aspek akademis tetapi juga pada pengembangan karakter siswa (Rahayu, 2023). Selain itu, melalui interaksi yang intens dalam permainan ini, siswa dapat belajar bagaimana bekerja sama dalam kelompok, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif (Muslihin et al, 2021).

Dalam konteks pelestarian budaya, permainan tradisional seperti rangku alu juga memiliki nilai edukasi yang signifikan. Melalui interaksi yang dilakukan secara langsung, siswa tidak hanya belajar keterampilan sosial, tetapi juga memahami pentingnya budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Muslihin et al. (2021), yang menyebutkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang menggabungkan aspek edukasi, hiburan, dan pelestarian budaya

Hasil penelitian ini juga menguatkan temuan penelitian sebelumnya oleh Zakiyah (2014) yang menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,012, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik

simulasi permainan tradisional rangku alu dapat secara efektif meningkatkan interaksi sosial siswa.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada ukuran sampel yang relatif kecil dan cakupan lokasi yang terbatas. Penelitian lanjutan dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan variasi lokasi dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas teknik ini. Selain itu, pengembangan metode bimbingan kelompok dengan mengkombinasikan berbagai permainan tradisional dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil yang lebih optimal. Misalnya, integrasi permainan seperti gobak sodor atau congklak dapat memberikan variasi yang menarik dalam program bimbingan kelompok.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa teknik simulasi permainan tradisional rangku alu efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMPN 2 Sumberpucung kelas VIIID. Melalui bimbingan kelompok yang melibatkan permainan yang menyenangkan dan mengedepankan nilai kebersamaan, siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka dengan cara yang lebih interaktif dan tidak membosankan.

Dengan mengintegrasikan permainan tradisional rangku alu ke dalam bimbingan kelompok, penelitian ini memberikan kontribusi yang menarik dan inovatif dalam dunia Pendidikan (Nurhalimah dan Mujiyono, 2025). Kontribusi ini penting karena permainan rangku alu, yang merupakan bagian dari budaya lokal, sebelumnya belum pernah diterapkan sebagai metode untuk meningkatkan interaksi sosial dalam konteks Pendidikan (Prima dan Lestari, 2025). Oleh karena itu,

temuan ini membuka peluang baru untuk mengoptimalkan penggunaan permainan tradisional sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan sosial siswa, serta memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal (Damayanti et al, 2023).

Dengan mengombinasikan aspek budaya, edukasi, dan hiburan, pendekatan ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini juga menjadi landasan untuk mengeksplorasi lebih jauh potensi permainan tradisional dalam mendukung perkembangan sosial siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat perbedaan tingkat interaksi sosial pada saat sebelum dan sesudah diberikan simulasi permainan tradisional rangku alu. Oleh karena itu disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik simulasi permainan tradisional rangku alu efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa.

Penelitian ini menyarankan perlunya pengembangan lebih lanjut dengan melibatkan variasi permainan tradisional lainnya yang dapat diimplementasikan dalam beragam model pendekatan dalam bimbingan dan konseling.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157.

Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39-44.

Dwi Listyaningrum. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. Gulawentah: *Jurnal Studi Sosial* ISSN 2528-6293 (Print); ISSN 2528-6871 (Online) Vol. 3, No. 2, Desember 2018, hal 108-112

Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *PALAPA*, 7(1), 149-166.

Fithriyana, A., & Sugiharto, D. Y. P. (2014). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2).

Muflih, M., Hamzah, H., & Purniawan, W. A. (2017). Penggunaan smartphone dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12-18.

Muslihin, H. Y., Respati, R., & Cahyana, C. (2021, December). Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 82-88).

Nurhalimah, S., Setyawan, D. A., & Mujiyono, E. (2025). Analisis Permainan Tradisional Rangku Alu dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran PJOK Kelas XJ SMAN 6 Semarang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 12(1), 30-35.

Panggabean, A. P. 2017. Kualitas Interaksi Sosial antara Penjual dan Pembeli di Taman Pintar Book Store Yogyakarta. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2)

- Prima, E., & Lestari, P. (2025). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Rangku Alu Terhadap Motorik Kasar Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 75-82.
- Puteri, M., & Wangid, M. N. (2017). Hubungan Antara Kelekatan Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 2528-7206.
- Rahayu, E. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 5(4), 17721-17737.
- Rahmat, RF, Ramadhan, R., Arisandi, D., Syahputra, MF, & Sheta, O. (2018, Maret). Rangku Alu–Game Tradisional Nusa Tenggara Timur di Platform Android. Dalam *Jurnal Fisika: Seri Konferensi*
- Retalia, R. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(2), 45-55.
- Romiaty, R., & Sidauruk, A. M. (2020). Bimbingan Kelompok dengan Tehnik Simulation Game untuk meningkatkan Kerjasama Siswa di SMP Kristen Palangka Raya. *Jurnal Koulutus*, 3(1), 46-55.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyanti, D., & Fitria, E. (2020). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Kartu Uno Terhadap Eksplorasi Karier. *Pd Abkin Jatim Open Journal System*, 1(2), 29-49.
- Sundari, S., Purbohadi, D., & Amalya, S. N. (2022, December). Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar (SD) Dengan Permainan Tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*.
- Zakiyah, Rahmatuz. 2014. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas VII SMP N 1 Matesih tahun ajaran 2013/2014. *Jurnal. FKIP UNS*.