

ROLE PLAY GAME: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MELALUI EDUKASI PENGAMBILAN KEPUTUSAN DALAM KEBIJAKAN LUAR NEGERI BAGI SISWA SMA DI KOTA PADANG

**Haiyyu Darman Moenir, Anita Afriani, Ardila Putri, Bima Jon Nanda, Inda Mustika
Permata, Maryam Jamilah, Poppy Irawan, Putiviola Elian Nasir, Rifki Dermawan^{*)},
Silvi Cory, Sofia Trisni, Zulkifli Harza**

Tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Universitas
Andalas

^{*)} Email: rifkidermawan@soc.unand.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat mengenai proses pengambilan keputusan dalam kebijakan luar negeri ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kebijakan luar negeri kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Padang. Kebijakan luar negeri sering diidentikkan dengan hal-hal yang bersifat kompleks dan jauh dari ruang lingkup masyarakat umum. Tim pengabdian masyarakat berharap kegiatan ini dapat membantu siswa-siswi SMA untuk memahami proses pengambilan keputusan dalam kebijakan luar negeri. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan metode ceramah dan *role play* tentang proses pengambilan keputusan dalam penyusunan kebijakan luar negeri. Pendekatan yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah konsep dari Graham Allison mengenai proses pembuatan kebijakan luar negeri. Kegiatan ini dirancang dalam beberapa tahapan. Pada tahap awal, tim pengabdian mempersiapkan perencanaan. Tahapan kedua yaitu persiapan pendidikan dan tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan. Dapat disimpulkan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberi pemahaman mengenai pentingnya kebijakan luar negeri. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa wawasan peserta kegiatan dalam hal kebijakan luar negeri mengalami peningkatan. Hal tersebut didasarkan kepada beberapa capaian indikator yaitu pemahaman terkait aktor yang berperan dalam perumusan kebijakan luar negeri, faktor yang mempengaruhi kebijakan luar negeri serta dampak dan strategi negara dalam mencapai kepentingan nasional.

Kata Kunci: *pengabdian kepada masyarakat; kebijakan luar negeri; pengambilan keputusan*

Role Play Game: a Community Service for Senior High School Students in Padang on Decision Making Process in Foreign Policy

ABSTRACT

Community service on the decision-making process in foreign policy aims to improve awareness of high school students in Padang on the importance of foreign policy. Foreign policy is often identified with complexity and far from public sphere. The community service team expects this activity could help high school students understand the decision making process in foreign policy. The community service is conducted with lecture and role-play method of formulating foreign policy. The approach used in this program is Graham Allison's concept regarding process of foreign policy-making. This activity is designed in several stages. In the initial stages, the team prepares working plans. The second stage is socialization and the last stage is program implementation. It can be concluded that this community service has increased the student's understanding in regards to the importance of foreign policy. Result of this activity indicates that students' knowledge on foreign policy is improving. This is calculated based on several indicators i.e understanding on the role of actors in formulating foreign policy, factors affecting foreign policy and impact on the state's strategy to pursue its national interest.

Keywords: *community service; foreign policy; decision-making*

PENDAHULUAN

Menurut Allison Graham salah satu *scholar* yang pemikirannya berkontribusi dalam kajian kebijakan luar negeri dan Ilmu Hubungan Internasional, terdapat tiga model proses kebijakan luar negeri. Ketiga model tersebut adalah, *Rational Model*, *Organizational Model*, *Bureaucratic Model* (Allison, 1969). Ketiga model tersebut adalah salah satu pendekatan kebijakan luar negeri gelombang pertama, walaupun merupakan pemikiran lama, namun tetap relevan dalam menjelaskan logika suatu kebijakan luar negeri suatu negara.

Berbicara soal perumusan kebijakan luar negeri maka akan berbicara mengenai sesuatu yang kompleks, tidak hanya bagaimana suatu kebijakan dapat di hasilkan sebagai *output* namun adalah suatu proses dari *input* menuju kepada *output*. Beberapa pihak yang awam memahami kebijakan luar negeri sebagai hal yang di lihat dari sisi luarannya (*output*) namun justru melewati tahapan paling penting, yakni proses. Allison kemudian hadir untuk membongkar bagaimana proses dari suatu kebijakan luar negeri bisa muncul.

Bagi Indonesia sendiri, sebagai negara berdaulat, kebijakan luar negeri akan sejalan dengan kepentingan yang di miliki oleh Indonesia. Sebagai contoh, di bawah kepemimpinan Presiden Joko Widodo, Kementerian Luar Negeri Indonesia memiliki slogan “Diplomasi untuk Rakyat” (Fitriani dan Panduwinata, 2018). Banyak ahli juga berpendapat ada kecenderungan kebijakan luar negeri Presiden Joko Widodo yang mengarah ke dalam negeri atau disebut dengan *inward-looking* (Situmorang, 2015). Meskipun demikian, ada kecenderungan Mengingat bahwa generasi penerus bangsa Indonesia, yakni kaum muda, perlu memahami bagaimana proses suatu kebijakan dapat lahir, mengingat kaum muda sebagai generasi penerus bangsa. Tidak hanya sebagai pemimpin, namun pendekatan yang di gunakan Allison juga sangat relevan dalam menganalisis situasi yang tidak hanya berhubungan dengan kebijakan luar negeri. Pendekatan Allison yang berusaha menjelaskan logika pemilihan keputusan secara rasional, serta penuh perhitungan, tetap memberi ruang jika suatu kebijakan atau keputusan tidak akan lepas dari kesalahan akibat tekanan situasi, atau hal-hal lainnya.

Sehingga berbicara soal perumusan kebijakan luar negeri melalui pendekatan Allison tidak hanya berbicara soal perumusan kebijakan yang bersifat *high politic* namun juga dapat menyentuh ranah yang dekat dengan masyarakat. Seperti berpikir rasional, penuh pertimbangan, hati-hati, dan sigap dan tangkas dalam memutuskan sesuatu. Hal ini seolah menjadi sikap yang sangat penting bagi generasi penerus, tidak hanya mengingat kemungkinan kaum muda sebagai pihak yang berpotensi menjadi pemimpin bangsa, namun juga sikap yang bermanfaat bagi mereka ke depannya.

Melihat relevannya pendekatan Allison dalam menjelaskan proses kebijakan luar negeri yang tidak hanya dapat menjelaskan dan mengajarkan bagaimana suatu kebijakan muncul, namun juga dapat melatih sikap dan perilaku bagi generasi penerus bangsa, maka tim pengabdian menyadari dan berinisiatif untuk mengajarkan dan memperkenalkan hal tersebut melalui metode simulasi permainan yang didasarkan pada landasan model Allison.

Karakter kaum muda sebagai penerus bangsa penting untuk masa depan Indonesia. Kaum muda adalah penerus bangsa sekaligus asset terbesar bagi sebuah

negara, apa pun negara tersebut. Melihat kompleksnya perumusan kebijakan luar negeri serta kaum muda yang akan menjadi pemimpin bangsa Indonesia di masa depan, perlu adanya pengenalan dan pemberian pemahaman sejak dini tentang mekanisme proses kebijakan luar negeri. Melalui simulasi kebijakan luar negeri, peserta tidak hanya diperkenalkan dan memahami proses kebijakan luar negeri sebagai potensinya menjadi pemimpin bangsa, namun juga dapat memantapkan sikap rasional, penuh pertimbangan, hati-hati dalam memutuskan sesuatu berdasarkan pendekatan kebijakan luar negeri model Allison. Sehingga dengan tujuan pengenalan dan pemahaman hal-hal tersebut kepada kaum muda sejak dini menjadi dasar urgensi pengabdian ini, dengan mempertimbangkan kaum muda sebagai asset bangsa dan untuk memantapkan sikap mereka di masa depan terlepas mereka menjadi pemimpin atau tidak. Selain *role play* pemberian materi untuk remaja juga dapat dilakukan secara beragam salah satunya melalui *brain storming* (Hartati, Sarfika, dan Putri, 2019). Untuk kegiatan pengabdian ini, tim pelaksana melakukan metode *role play* untuk membuat suasana menjadi menarik dan siswa bisa belajar dengan baik (Rahmi dkk, 2019).

Isu kebijakan luar negeri atau yang berkaitan dengan dunia internasional memiliki kecenderungan sebagai kajian yang jauh dari bagian masyarakat. Hal ini didukung oleh penjelasan *Centre for Strategic International Studies* (CSIS) Indonesia mengenai posisi isu internasional di publik, khususnya menjelang Pemilihan Presiden tahun lalu (Tirto, 2018). CSIS lebih lanjut menyampaikan bahwa politik luar negeri sebenarnya berperan penting bagi masyarakat sama halnya dengan isu lainnya seperti sosial dan ekonomi. Lebih lanjut ditegaskan bahwa pendidikan mengenai dunia internasional sangat dibutuhkan masyarakat umum.

Masyarakat juga tidak sekedar bertindak sebagai “penonton” dalam pembuatan kebijakan luar negeri. Akademisi sangat mengharapkan partisipasi aktif politik dari publik, bahkan sebaiknya dimulai dari tingkat bawah, seperti desa atau nagari (Asrinaldi dkk, 2018). Perwita (2007) mengemukakan mengenai peran penting publik dalam hal ini. Ia menekankan *social approach* yang merupakan sebuah pendekatan dalam mengobservasi peranan masyarakat dalam proses perumusan dan pembuatan kebijakan luar negeri. Pada kondisi tertentu, publik bahkan memiliki posisi sebagai kelompok penekan yang mampu mengendalikan hingga mengarahkan kebijakan luar negeri sebuah negara. Hal ini juga diperkuat dengan kondisi tataran global yang menunjukkan bahwa berbagai pihak bisa berkontribusi dalam pola hubungan antar negara (Fathun, Situmeang, dan Rosdiana, 2019). Selain itu kondisi domestik berkaitan erat dengan dunia internasional sehingga kebijakan luar negeri juga mendapatkan pengaruh dari dalam negeri.

Berdasarkan pertimbangan pentingnya kebijakan luar negeri bagi publik, tim pengabdian masyarakat melakukan edukasi mengenai salah satu aspek dunia internasional yaitu kebijakan luar negeri. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan masyarakat umum, khususnya siswa sekolah menengah tingkat atas, mengenai kebijakan luar negeri. Pemilihan pemuda sebagai target pengabdian juga dilakukan oleh kegiatan pengabdian masyarakat lainnya yang diharapkan bisa melihat sebuah fenomena menggunakan perspektif kaum muda (Anatona, Andoni, dan Witrianto, 2018). Isu mengenai kebijakan luar negeri cenderung dikaitkan dengan dinamika politik internasional yang

melibatkan pemerintah semata, padahal kebijakan luar negeri memiliki dampak langsung bagi publik dan sangat memengaruhi masyarakat luas. Oleh karena itu, siswa SMA yang merupakan generasi penerus bangsa diharapkan dapat memahami proses pembuatan kebijakan luar negeri. Pemahaman dasar yang mereka miliki bisa menjadi modal untuk membumikan aspek kebijakan luar negeri dan hubungan internasional di masyarakat umum.

METODE

1. Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka pemecahan masalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman pada siswa Sekolah Menengah Atas akan dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama yaitu akan dilakukan survey untuk melihat bagaimana pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap pengambilan keputusan dalam kebijakan luar negeri. Tahap kedua yaitu proses sosialisasi guna memperkenalkan kepada siswa apa yang dimaksud dengan kebijakan luar negeri dan dilanjutkan dengan simulasi uji coba *role play*. Tahap selanjutnya yaitu *role play* dan dilanjutkan dengan tahap post test untuk melihat pencapaian pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai pengambilan keputusan dalam kebijakan luar negeri.

2. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan selama empat bulan. Kegiatan pengendalian ini nantinya akan dibagi ke dalam empat tahapan besar yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan pendidikan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan terakhir yaitu tahap pelaporan dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, tim mengabdikan mengurus perizinan pelaksanaan kegiatan kepada mitra pengabdian, membuat proposal, menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan, serta quota peserta pengabdian.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian membuat materi sosialisasi dan skenario *role play* yaitu sebanyak tiga skenario yang nantinya satu skenario akan digunakan untuk simulasi dan dua skenario akan digunakan pada saat pelaksanaan praktik *role play*. Serta tim pengabdian juga mempersiapkan berbagai perlengkapan *role play* seperti peta besar, lambang-lambang negara dan lain-lainnya.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, kegiatan akan dibagi ke dalam empat pelaksanaan dengan masing-masing tahap memiliki metode yang berbeda. Namun, pada pelaksanaannya dilakukan selama dua hari kegiatan. Adapun pada hari pertama dilakukan *pre test* berbentuk survey kepada siswa untuk mengetahui seberapa dalam kesadaran mitra pengabdian memahami proses pengambilan keputusan dalam kebijakan luar negeri serta edukasi terhadap proses pengambilan keputusan dalam kebijakan luar negeri oleh suatu negara serta aturan main dalam pelaksanaan *role play*. Adapun pada hari kedua yaitu dilanjutkan dengan metode simulasi berupa praktik *role play*. Mitra pengabdian terlibat aktif dalam *role play* proses pengambilan keputusan dalam pembuatan kebijakan luar negeri dengan

pendekatan Allison Model. Aktivitas *role play* melibatkan siswa yang dibagi dalam sepuluh kelompok. Sistem permainan dibuat dalam bentuk kompetisi sehingga kelompok terbaik akan mendapatkan hadiah di penghujung pelaksanaan pengabdian. Kemudian tahap akhir dilakukan *post test* untuk melihat seberapa besar dan banyak serta melakukan perbandingan pada *pre test* atas pemahaman mitra pengabdian mengenai proses pengambilan keputusan dalam kebijakan luar negeri.

Tahap terakhir yaitu tahap pelaporan. Pada tahap ini tim pengabdian menulis laporan dan evaluasi program. Pada tahapan ini akan dilihat mana bagian kegiatan yang dapat dipertahankan dan dilanjutkan pada pengabdian selanjutnya dan mana bagian yang harus diperbaiki. Tim juga akan menulis laporan sesuai dengan ketentuan yang disyaratkan oleh perguruan tinggi. Setelahnya, tim pengabdian akan menyiapkan sebuah draft tulisan atau artikel dari hasil pengabdian ini untuk dapat dipublikasi pada jurnal pengabdian masyarakat atau jurnal abdimas.

3. Pelaksanaan Kegiatan

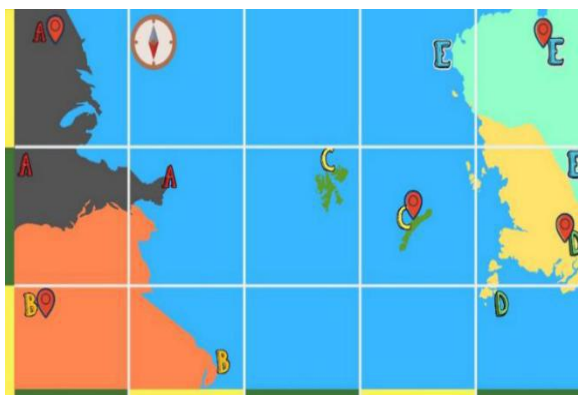
Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dengan metode ceramah dan *role play* tentang proses pengambilan keputusan dalam penyusunan kebijakan luar negeri berjalan dengan baik dan lancar. Skenario *role play* yang dimainkan berkaitan dengan kondisi negara-negara di suatu kawasan yang sedang berperang. Dalam kondisi ini tentunya, para pengambil keputusan harus berpikir rasional dalam mengambil keputusan berdasarkan kondisi negara dan lingkungan internasional yang sedang dimainkan. Di samping itu, untuk memaksimalkan keuntungan negara dalam kondisi tersebut, para pemain dapat melakukan negosiasi dengan negara lain atau memberikan serangan kepada negara lawan. Pada pelaksanaannya, kegiatan ini dibantu oleh lima orang mahasiswa pendamping di setiap kelompok. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari yaitu pada hari Jumat, 25 Oktober 2019, mulai pukul 09.00 – 11.00 WIB dan hari Sabtu, 26 Oktober 2019, mulai pukul 09.00-14.30 WIB. Adapun peserta kegiatan berjumlah 50 orang siswa yang berasal dari kelas XI dan XII. Lokasi penyelenggaraan kegiatan bertempat di SMAN 15 Limau Manis Padang. Berikut pelaksanaan kegiatan secara rinci:

Kegiatan Persiapan

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian, kami memulai persiapan dengan melakukan rekrutmen terhadap mahasiswa yang sudah pernah mengambil mata kuliah teori politik luar negeri, sebab *role play* yang dilakukan merupakan bagian dari topik perkuliahan mata kuliah ini. Mahasiswa yang dipilih tersebut ditetapkan sebagai mahasiswa pendamping kelompok siswa peserta pengabdian. Setelah dipilih, kami memberikan bimbingan dan pelatihan kepada mahasiswa tersebut terkait aturan main dalam *role play*, menjelaskan posisi negara-negara dalam scenario, serta pilihan-pilihan yang mungkin ditawarkan oleh mahasiswa pendamping terhadap peserta pengabdian sebagai respon keputusan dari situasi scenario yang dimainkan. Bimbingan ini penting dilakukan mengingat mahasiswa tersebut akan mendampingi peserta pengabdian sehingga sangat penting untuk

memastikan mahasiswa tersebut memahami aturan main *role play* secara keseluruhan.

Selanjutnya, kami mempersiapkan kebutuhan teknis pelaksanaan simulasi seperti scenario permainan, desain peta negara-negara, lambang negara-negara fiktif, perlengkapan mainan seperti tank, pesawat, kapal, tentara, dan uang. Skenario dirancang dan diatur sedemikian rupa bahwa negara-negara memiliki kekuatan dan kelemahan baik dari segi keamanan maupun ekonomi di dalam level domestic maupun sistem. Peta yang di desain merupakan wilayah fiktif yang menggambarkan posisi negara yang diatur di dalam skenario, berikut salah satu peta fiktif dan *emblem* negara yang di desain:



Gambar 1. Peta fiktif



Gambar 2. Emblem negara fiktif

Pada hari pertama, secara umum kegiatan berisi tentang pengenalan jurusan Ilmu Hubungan Internasional Universitas Andalas dan dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai kebijakan luar negeri dan aturan main dalam *role play* yang dilakukan. Sebelumnya, tim pengabdian membagikan survei pemahaman kepada 50 orang siswa peserta pengabdian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh apa pemahaman siswa terhadap kebijakan luar negeri itu sendiri.

Setelah siswa selesai mengisi survey tersebut, perwakilan tim pelaksana pengabdian mengenalkan jurusan Ilmu Hubungan Internasional Universitas Andalas

kepada siswa. Pengenalan ini merupakan bagian edukasi terhadap siswa mengenai jurusan Ilmu Hubungan Internasional. Dalam proses pengenalan tersebut, terlihat respon positif dan ketertarikan dari siswa tersebut melalui banyaknya pertanyaan yang muncul dalam sesi tanya-jawab, seperti apa saja yang dipelajari di perkuliahan jurusan Ilmu Hubungan Internasional, kemudian bagaimana Bahasa asing dapat menjadi penunjang dalam perkuliahan Ilmu Hubungan Internasional, kemudian apa saja persiapan yang harus dilakukan bila ingin melanjutkan perkuliahan ke jurusan Ilmu Hubungan Internasional, serta pekerjaan yang mungkin dilakukan oleh lulusan Ilmu Hubungan Internasional dan prestasi apa saja yang sudah pernah diraih oleh mahasiswa jurusan Ilmu Hubungan Internasional Universitas Andalas.



Gambar 3. Persiapan teknis pengabdian dan alat bantu pengabdian

Selepas sesi tanya jawab, perwakilan tim pengabdian menyampaikan materi terkait kebijakan luar negeri dan aturan main dalam *role play* yang dimainkan pada hari ke-2 kegiatan pengabdian. Di samping itu, pada sesi ini juga dijelaskan mengenai tujuan diadakannya pengabdian dan hasil yang diharapkan dari kegiatan ini yaitu meningkatnya pemahaman siswa terhadap kebijakan luar negeri, berkembangnya pemikiran rasional dalam mengambil keputusan, meningkatkan keterampilan bernegosiasi dan mampu bekerja sama dalam tim. Perwakilan tim pengabdian juga menjelaskan bahwa sistem yang dimainkan dalam *role play* ini berupa kompetisi yang dilakukan di dalam tiga sesi. Pada dua sesi akan didapatkan empat kelompok pemenang yang akan berkompetisi pada sesi akhir. Kompetisi tersebut hanya akan dimenangkan oleh dua kelompok. Untuk menambah semangat para peserta pengabdian, tim pengabdian juga memberikan hadiah menarik bagi dua pemenang. Kegiatan hari

pertama ini ditutup dengan pembagian siswa-siswa pengabdian ke dalam 10 kelompok dilanjutkan foto bersama dengan peserta pengabdian dan guru pendamping.



Gambar 4. Foto bersama kegiatan pengabdian hari

Kegiatan Hari Kedua

Hari kedua merupakan inti dari kegiatan pengabdian tahun ini yaitu praktik *role play* pengambilan keputusan dalam kebijakan luar negeri. Kegiatan dimulai dengan pemberian kata sambutan oleh Kepala Sekolah SMAN 15 Padang yang menyampaikan bahwa beliau menyambut baik kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh jurusan Ilmu Hubungan Internasional Universitas Andalas dan berharap melalui kegiatan ini, para siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap informasi dunia internasional dan mengembangkan *soft skill* yang mereka miliki. Sesi sambutan ini ditutup dengan penyerahan cenderamata dari jurusan Ilmu Hubungan Internasional Universitas Andalas kepada pihak sekolah.



Gambar 5. Penyerahan cenderamata dari jurusan HI kepada Pihak SMAN 15

Setelah penyerahan cendera mata, kegiatan *role play* mulai dilaksanakan. Pada tahap awal, tim pengabdian membenteng peta negara yang sudah di cetak di atas meja dan masing-masing kelompok akan mengelilingi peta tersebut. Selanjutnya tim

pengabdian mulai membagi kelompok yang tampil pada sesi satu dan dua. Masing - masing sesi dimainkan oleh lima kelompok. Setiap kelompok merupakan perwakilan negara fiktif yang memiliki kapabilitas keamanan dan ekonomi yang berbeda satu dan yang lainnya. Kapabilitas negara tersebut diatur dan menentukan posisi di dalam sistem internasional yang dibentuk. Dengan kondisi yang diatur tersebut, negara-negara tersebut akan memiliki kesempatan yang sama untuk bisa memenangkan sesi permainan.



Gambar 6. Peta Negara Fiktif dan Kondisi Keamanan dan Ekonomi Negara

Setelah kelompok dibagi ke dalam dua sesi, maka masing-masing kelompok menunjuk dua orang yang berperan sebagai Presiden dan Menteri Pertahanan, sisanya sebagai negosiator yang diutus untuk bernegosiasi memperjuangkan kepentingan nasional negaranya. Kelompok tersebut juga diberikan waktu sepuluh menit untuk memahami scenario yang diberikan dan kondisi-kondisi yang dapat menguntungkan negara mereka.



Gambar 7. Kelompok Negara Sedang Mendiskusikan Strategi Menghadapi Negara Lawan

Setelah memahami skenario yang disusun, para perwakilan kelompok diminta untuk menyampaikan pernyataan awal tentang respon yang diberikan terkait kondisi sistem internasional. Pernyataan ini dapat disampaikan oleh Menteri Pertahanan atau Presiden masing-masing negara.



Gambar 8. Sesi Penyampaian *Statement* Oleh Perwakilan Negara

Dalam pernyataan ini juga dijelaskan tentang rencana negara untuk melakukan negosiasi terkait kebutuhan negara tersebut, niat melakukan serangan, atau membina aliansi dengan negara lain. Pernyataan ini berimplikasi dengan respon negara lain dan keberlangsungan negara tersebut di dalam sistem internasional yang dibentuk. Respon yang diberikan juga bersifat timbal balik (*reciprocity*) terhadap kalkulasi aspek keamanan dan ekonomi negara-negara yang ada.



Gambar 9. Kalkulasi Keamanan dan Ekonomi Negara-Negara



Gambar 10. Kelompok Sedang Menyusun Strategi



Gambar 11. Kelompok Sedang Bernegosiasi untuk Mencapai Kepentingan

Dalam proses negosiasi yang dilakukan, tidak semua negara bersedia untuk bekerja sama, seringkali negara-negara tersebut merasa di curangi dalam kerja sama yang dilakukan, karena setiap negara cenderung mengutamakan keuntungan dan kepentingan masing-masing. Pada *role play* ini dampak yang terlihat dari seringnya penyerangan yang dilakukan oleh antar negara yang beraliansi justru membuat melemahnya kapabilitas militer dan ekonomi negara yang beraliansi tersebut.

Setelah dua sesi dimainkan, maka dihasilkan empat kelompok yang maju ke babak final. Pada sesi final ini, terlihat bahwa masing-masing kelompok sangat berhati-hati dalam memasang strategi untuk memenangkan perang. Berbeda dengan dua sesi sebelumnya yang cenderung melakukan serangan tanpa mempertimbangkan dan mengkalkulasikan gerakan-gerakan lawan yang dapat merugikan mereka. Di samping itu, menariknya sesi ini juga terlihat karena masing-masing negara lebih mengedepankan kerja sama dalam bentuk aliansi untuk mengalahkan negara yang dianggap musuh. Tentunya, pada sesi ini scenario yang dibuat masing-masing negara memiliki kekuatan militer dan ekonomi yang seimbang sehingga perlu kejelian masing-masing kelompok dalam membaca situasi dan melihat kelemahan lawan. Sesi ini dimenangkan oleh dua kelompok dengan hasil akhir yang berbeda tipis. Kelompok

pemenang dapat memenangkan sesi ini, karena memanfaatkan negara yang beraliansi dengan negaranya untuk menyerang negara lawan sehingga negara tersebut tidak perlu kehilangan banyak sumber daya (keamanan dan ekonomi) dalam mengalahkan musuh. Akhir sesi ini ditutup dengan penyerahan hadiah bagi pemenang dan foto bersama antara tim pengabdian, peserta pengabdian, serta guru pendamping.



Gambar 12. Ilustrasi Alutsista Negara-Negara



Gambar 13. Penggerak Bidak Sedang Mengambil Alutsista



Gambar 14. Penyerahan Hadiah Oleh Tim Pengabdian Bagi Pemenang



Gambar 15. Foto Bersama Antara Tim Pengabdian, Guru Pendamping, Dan Peserta Pengabdian

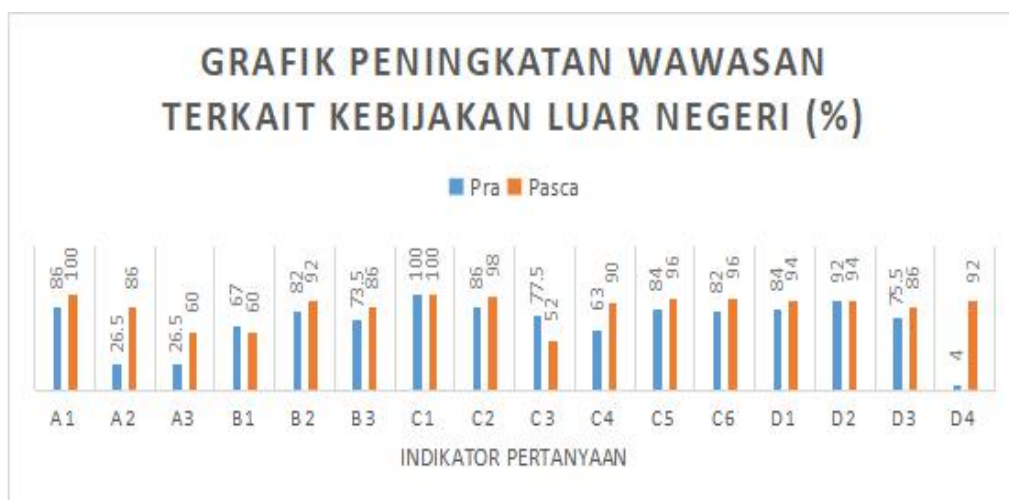
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian secara umum sesuai dengan beberapa faktor, yaitu berdasarkan ketercapaian terhadap tujuan kegiatan *role play*, kehadiran peserta untuk mengikuti *role play*, target materi yang telah direncanakan, wawasan peserta terhadap materi pengabdian serta keterampilan peserta terhadap materi pengabdian.

Pada kegiatan kali ini, target kehadiran peserta kegiatan sudah 100% tercapai, sebab yang mengikuti kegiatan sesuai dengan rencana yakni sebanyak 50 orang siswa kelas XI dan kelas XII. Selanjutnya untuk tujuan kegiatan juga secara umum dapat dicapai, karena para siswa merasakan langsung bagaimana proses pengambilan keputusan dengan cara bermain peran yang sudah di skenariokan. Di samping itu hal ini juga ditunjukkan dari kesan-pesan siswa yang menyatakan antusias dan merasakan bagaimana tertekannya para pengambil keputusan untuk berpikir cepat dan rasional dalam mengambil keputusan. Pesan dan kesan ini disampaikan pada saat berakhirnya sesi permainan peran. Meskipun, durasi waktu yang singkat dalam menjelaskan alur permainan menjadi kendala awal pada sesi pertama *role play*, sehingga para kelompok yang tampil di awal banyak bertanya untuk mengkonfirmasi tindakan yang dilakukan. Meskipun demikian, target materi terkait kebijakan luar negeri melalui model Allison dapat disampaikan dengan jelas dan rinci dikarenakan tim pengabdian bersama pihak sekolah mengalokasikan satu hari untuk mengedukasi para siswa secara teoritis. Di samping itu, dalam hal keterampilan, materi pengabdian berfokus untuk mengembangkan keterampilan negosiasi, berpikir rasional, dan kerja sama dalam tim. Mengamati dinamika kelompok ketika bermain peran, ada satu kelompok yang hanya terfokus pada satu orang sehingga tidak kelihatan kerja sama dalam tim-nya, meskipun demikian keterampilan negosiasi dan berpikir rasional mampu mereka praktikkan dengan baik demi mencapai kepentingan nasional negaranya.

Untuk mengukur ketercapaian wawasan peserta pengabdian, tim pengabdian membagikan survey pra dan paska kegiatan *role play*. Adapun indikator yang diukur yaitu seberapa familiar dengan istilah kebijakan luar negeri (A), pemahaman terkait

aktor yang berperan dalam perumusan kebijakan luar negeri (B), pemahaman terkait faktor yang berpengaruh dalam kebijakan luar negeri (C), pemahaman terkait dampak dan strategi negara dalam mengejar kepentingan nasional (D). Dari hasil survey yang di dapat, secara umum siswa mengalami peningkatan pemahaman tentang dinamika kebijakan luar negeri. Berikut grafik dari hasil survey pra dan pasca kegiatan pengabdian:



Gambar 16. Grafik Peningkatan Wawasan Terkait Kebijakan Luar Negeri

Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa dari 16 pertanyaan yang diajukan di dalam survey, terdapat peningkatan hasil pra dan pasca dari 14 pertanyaan. Hal ini memperlihatkan bahwa ada peningkatan dalam hal pemahaman mengenai kebijakan luar negeri. Meskipun demikian, ada dua indikator pertanyaan yang hasilnya menurun yakni terkait peran aktor lain selain pemerintah di dalam kebijakan luar negeri serta faktor ekonomi dan keamanan yang dinilai sama pentingnya di dalam pengambilan keputusan pada kebijakan luar negeri. Hal ini dapat terjadi karena pada simulasi, para peserta hanya berfokus untuk menyerang musuh, namun tidak mempertimbangkan kapabilitas ekonomi domestiknya. Sementara terkait peran aktor, di dalam kelompok mayoritas yang dominan yang berperan hanya yang posisinya sebagai pemerintah. Dari fakta ini, ketercapaian wawasan tentang materi pengabdian dinilai tercapai, karena dari data survey terjadi peningkatan di hampir semua pertanyaan.

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi pengambilan keputusan dalam kebijakan luar negeri melalui permainan peran dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari paparan fakta di atas, serta dapat dilihat pula dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan pengabdian. Manfaat pengenalan dan pemahaman hal-hal yang berkaitan dengan dinamika kebijakan luar negeri kepada kaum muda sejak dini menjadi dasar urgensi pengabdian ini. Sebab, kaum muda merupakan asset bangsa yang perlu diasah wawasan dan keterampilannya. Selain itu kegiatan pengabdian masyarakat umumnya diharapkan dapat memperbaiki kualitas kehidupan masyarakat (Husni dan Cahayu, 2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Kegiatan ini mendapat *feedback* positif dari pihak sekolah dan para peserta pengabdian ditunjukkan dengan pihak sekolah yang sangat memfasilitasi tim pengabdian berkegiatan serta jumlah dan keaktifan peserta mengikuti pengabdian sampai kegiatan usai.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dapat diajukan saran sebagai berikut, pertama, waktu pelaksanaan kegiatan perlu ditambah agar tujuan dapat tercapai sepenuhnya dan kedua, metode pelatihan bermain peran atau *role play* dapat menjadi metode pengabdian dengan target siswa sekolah, karena target sesuai usia tersebut lebih senang bermain sambil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Allison, G. 1969. Conceptual models and the Cuban missile crisis, *The American Political Science Review*, 63(3): 689-718.
- Anatona, Andoni, Y., Witrianto. 2018. Pelatihan menulis sejarah kampung di Nagari Sungai Kamuyang Kabupaten Limapuluh Kota. *Warta Pengabdian Andalas*, 25(3): 35-40.
- Fathun, L.M., Situmeang, N., Rosdiana. H. 2019. Pemberdayaan masyarakat terhadap dampak peredaran narkoba dan peran pemuda dalam meminimalisir peredaran narkoba di kalangan remaja. *Buletin Ilmiah Nagari Membangun*, 2(4): 470-480.
- Fitriani dan Panduwinata, C. 2018. Analisis Kinerja Kementerian Luar Negeri Indonesia (2015-2018). CSIS, Jakarta.
- Hartati, B, Sarfika, R., Putri, D.E. 2019. Implementasi pendidikan kesehatan dengan metode brainstorming terhadap pengetahuan remaja tentang tumbuh kembang di Pauh Kota Padang. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 2(1): 14-23.
- Husni, E. dan Cahayu, R.J. 2019. Edukasi penggunaan obat pada masyarakat di Nagari Mungka Kabupaten Lima Puluh Kota. *Buletin Ilmiah Nagari Membangun*, 2(3): 374-381.
- Perwita, A.A.B. 2007. Agenda dan tantangan politik luar negeri bebas aktif: sebuah refleksi teoretis. *Global*, 9(1): 65-74.
- Rahmi, I. dkk. 2019. Pelaksanaan bimbingan belajar privat serta kajian efikasi diri dan motivasi belajar matematika untuk siswa panti asuhan. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 2(2): 130-137.

Situmorang, M. Orientasi kebijakan politik luar negeri Indonesia di bawah pemerintahan Jokowi-JK. *Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional*, 11(1): 67-85.

Tirto. 2018. CSIS sebut kampanye soal kebijakan luar negeri kurang diminati. <https://tirto.id/csis-sebut-kampanye-soal-kebijakan-luar-negeri-kurang-diminati-dakh>. Diakses 18 April 2020.