

# Penerapan Permainan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik di SMK Negeri 1 Polewali

Muji Rahayu

(IAI DDI Polewali Mandar)

*e-mail: mujirahayu@ddipolman.ac.id*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Polewali sebanyak 15 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, dan analisis t-tets. Tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali mengalami peningkatan. Tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik dominan dalam kategori tinggi sebanyak 10 responden (66,67%), kategori sangat tinggi sebanyak 2 responden (13,33%), dan kategori sedang sebanyak 3 responden (20%).

**Kata Kunci:** permainan, simulasi, bimbingan kelompok, konflik

*Abstract:* This study aims to determine the effect of the simulation games implementation as group counseling techniques to improve the ability of resolving conflicts at SMK Negeri 1 Polewali. This research subject are student of class XI at SMK Negeri 1 Polewali as many as 15 students. Data analysis technique used is descriptive and t-test analysis. The level of students' skills in resolving conflicts in SMK Negeri 1 Polewali increased. The level of students' skills in resolving conflicts dominantly are in the high category as many as 10 respondents (66.67%), very high category as much as 2 respondent (13.33%), and moderate category as many as three respondents (20%).

**Keywords:** games, simulations, group counseling, conflict

Manusia adalah makhluk sosial. Dengan berkelompok, manusia juga bisa mendapatkan identitas, yakni sebagai bagian dari satu grup. Selain itu, dengan berkelompok seseorang bisa mengurangi ketidakpastian dalam hidupnya dan membantu untuk memenuhi berbagai kebutuhannya, seperti keamanan (*security*). Dalam konteks yang lebih besar lagi, kelompok dibentuk untuk menghilangkan kondisi ketidakstabilan. Rosseau (2008) menyatakan bahwa setiap orang memiliki kuasa alamiah kepada orang lain. Untuk itu orang-orang berkumpul dan bergabung ke dalam kelompok untuk mencapai kestabilan, atau dengan kata lain manusia membentuk kelompok untuk menghilangkan rasa tak aman, dan memenuhi kebutuhannya. Namun pengelompokan manusia menimbulkan dampak negatif yakni konflik-konflik pertikaian antar-kelompok.

Konflik yang dihadapi manusia dapat terjadi pada berbagai macam keadaan dan kompleksitas. Waster (Pruitt & Jeffrey, 2004) mengemukakan bahwa konflik adalah

perkelahian, peperangan atau perjuangan berupa konfrontasi fisik antara beberapa pihak. Dennen dan Falger (Kumolohadi, 2000) mendefinisikan konflik sebagai pertentangan dalam hal kepentingan, tujuan, nilai-nilai kebutuhan, harapan, ideologi dan lain-lain. Siswa sebagai salah satu komunitas besar tentunya menghadapi kehidupan yang kompleks, penuh dinamika, dan sering mengalami konflik, baik konflik internal, konflik interpersonal, maupun konflik antar-kelompok.

Berdasarkan Pengamatan Kami Sejak diangkat menjadi Guru BK di SMK Negeri 1 Polewali telah didapatkan bahwa konflik yang terjadi di sekolah adalah konflik antar-kelompok siswa. Konflik antar-kelompok siswa yang terjadi antara lain terjadi karena tindakan penyerangan terhadap kelompok lain, kurang harmonisnya hubungan pergaulan antar-kelompok siswa, terjadinya persaingan tidak sehat dalam kegiatan belajar.

Kecenderungan terjadinya konflik antar-kelompok siswa tersebut di atas, disebabkan

karena ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan konflik. Untuk itu, perlu diupayakan peningkatan kemampuan menyelesaikan konflik agar konflik yang terjadi bisa teratasi dengan baik. Disamping itu, siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam menyelesaikan konflik, karena apabila konflik yang dialami siswa tersebut tidak diselesaikan dengan baik, maka akan menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku siswa di sekolah. Seperti sifat egoisme, individual, adanya persaingan kurang sehat dan keinginan bergaul dengan cara yang keliru terhadap teman-teman sebaya seperti memaksakan kehendak.

Dalam pemberian layanan bimbingan kepada siswa di sekolah, ada dua macam teknik pendekatan yaitu teknik kelompok dan teknik individual. Salah satu teknik kelompok adalah permainan simulasi, yang dapat juga digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di sekolah.

Melalui kegiatan-kegiatan kelompok konselor dapat membantu siswa-siswa untuk memahami masalah manusia pada umumnya, mendorong pemahaman diri dan pemahaman terhadap orang lain, dan mengurangi ketegangan-ketegangan yang dialami. Sesuai dengan hakikat bimbingan kelompok, maka permainan simulasi tidak dapat mengatasi semua masalah siswa.

Sebagian besar masalah-masalah penyesuaian pribadi yang berkaitan dengan aspek-aspek pribadi yang tidak dapat ditangani dengan efektif dalam situasi kelompok. Meskipun demikian dengan berdasarkan pengalaman-pengalaman dalam kegiatan kelompok, konselor dan klien dalam kegiatan konseling individual dapat menghadapi masalah-masalah pribadi tersebut dengan lebih efektif dan dalam waktu yang relatif singkat, karena hambatan-hambatan emosi pada diri klien sudah berkurang. Seperti dikatakan oleh Traxler (Fluretnin, 1992) bahwa "manfaat bimbingan kelompok antara lain dapat membantu pelaksanaan konseling individual".

Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami sebagai guru pembimbing perlu ada upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam

menyelesaikan konflik, agar konflik yang terjadi tidak mengarah kepada pertentangan yang lebih besar. Banyak teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik. Salah satunya adalah dengan pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan simulasi, dengan upaya yang demikian dimungkinkan terjadinya peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik. Sehingga kecenderungan terjadinya konflik antar-kelompok siswa dapat teratasi dengan baik.

Permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok diupayakan sebagai teknik untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik, karena dengan permainan simulasi siswa dapat belajar sesuatu tanpa mempelajarinya yang dilakukan melalui bermain peran dan diskusi kelompok, untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu situasi sebenarnya yang terjadi dalam kehidupan nyata dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh William Nestbitt (Flurentin, 1992) bahwa "dengan simulasi siswa dapat menyatakan pengalaman-pengalaman mereka dalam permainan dan dapat menilai pandangan-pandangan mereka tentang dunia nyata". Dengan demikian, diharapkan melalui permainan simulasi yang memberi kesempatan keterlibatan diri pada siswa, siswa akan menjadi lebih memahami dirinya dan mampu meningkatkan kemampuannya dalam menyelesaikan konflik melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dalam permainan simulasi.

Secara umum dapat diartikan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan bersifat kompetitif, atau keduanya. Permainan dilakukan baik oleh anak-anak maupun oleh orang dewasa. Dengan bermain anak-anak dapat mengenal lingkungannya, dirinya, belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Dengan cara ini anak-anak dapat belajar berbagai macam pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan. Dengan

demikian bermain merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa menyadarinya (Romlah, 1989).

Biasanya dalam suatu permainan (*games*) dimasukkan unsur kesenangan dan hiburan. Apa yang membuat suatu permainan menjadi ramai, lucu dan menyenangkan itu, sulit untuk dijelaskan secara objektif Latuheru (Flurentin, 1992). Untuk mencapai tujuan, suatu permainan bisa bersifat kompetitif, tetapi bisa juga tidak. Masing-masing jenis permainan memiliki dinamika, dan kemungkinan adanya perlawanan atau kerjasama di antara para pemain Latuheru (Flurentin, 1992).

Dalam kamus *Konseling dan Terapi* (Mappiare, 2006) mengartikan *simulation* (simulasi) sebagai “suatu teknik modifikasi tingkah laku yang memungkinkan klien mencobalaksanakan dan mengevaluasi tingkah laku baru dalam sebuah situasi hipotesis bertahap”. Sedangkan dalam kamus *Bimbingan dan Konseling* (Thantawy, 1993) mengartikan simulasi sebagai “metode penelitian yang pesertanya berperan menirukan situasi kejadian tertentu sebagai latihan praktek, tetapi bukan situasi yang sebenarnya”.

William Nesbitt (Flurentin, 1992) menyatakan bahwa simulasi adalah “suatu penyajian kenyataan yang terpilih yang hanya terdiri dari unsur-unsur kenyataan yang dianggap perancang ada kaitannya dengan tujuan-tujuan yang disajikan”. Sedangkan Siring (1994) menyatakan bahwa teknik simulasi adalah “teknik yang digunakan untuk memberi kemungkinan kepada klien mempraktekkan perilaku-perilaku tertentu melalui suatu kondisi simulatif yang mendekati kenyataan”.

Selanjutnya Flurentin (1992) mengemukakan bahwa inti dari simulasi yaitu “penyederhanaan dunia untuk memisahkan beberapa variabel”. Tidak jauh berbeda dengan pendapat berikut yang menyatakan bahwa “simulasi dapat didefinisikan sebagai suatu representasi operasional dari lukisan relevan situasi nyata yang memberi si belajar lingkungan belajar yang relatif aman, sederhana, dan terpadu” Meckley (Flurentin, 1992).

Menurut Mahmud & Sunarty (2008) mengemukakan bahwa: “Permainan simulasi (*simulation games*) merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain siswa belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajari ini disimpan dalam pikirannya, dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang-kadang tanpa disadarinya”. Sedangkan menurut Brunet (2009) mengemukakan bahwa: “Simulasi adalah suatu situasi pembelajaran dalam keadaan yang terkawal dan sengaja diwujudkan sama dengan situasi sebenarnya dengan tujuan menjalankan latihan menyelesaikan satu-satu masalah. Tegasnya, dalam teknik simulasi ini, murid-murid akan menjalankan aktivitas pembelajaran dengan cara melakonkan sesuatu situasi atau peristiwa secara berpura-pura dalam suatu keadaan yang teratur. Melalui lakonan ini, murid-murid dapat menunjukkan cara penyelesaian sesuatu masalah yang ditimbulkan”.

Selanjutnya Adams (Romlah, 1989) mengemukakan bahwa “permainan simulasi merupakan model-model terperinci yang dimaksudkan atau dirancang untuk menggambarkan suatu situasi yang terdapat di dalam dunia kehidupan nyata”. Realitas kehidupan itu hampir selalu dimodifikasi dengan berbagai cara mungkin dibuat lebih sederhana, mungkin diambil sebagian-sebagian; tetapi suatu simulasi tetap dapat memberikan atau menyajikan suatu pandangan hidup dramatik, dan realitas yang digambarkan di dalamnya memiliki makna bagi dunia nyata (Romlah, 1989).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi adalah suatu situasi pembelajaran dengan cara memerankan atau mencontohkan suatu situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu.

Tujuan permainan simulasi dibedakan menjadi tujuan langsung dan tidak langsung, seperti dituliskan oleh Abimanyu & Purwanto dalam *Simulasi sebagai Metode Belajar Mengajar* (Flurentin, 1992), yaitu terdiri dari tujuan langsung dan tujuan tidak langsung. Tujuan langsung bertujuan untuk melatih keterampilan

tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, dan untuk melatih latihan memecahkan masalah. Adapun tujuan tidak langsung antara lain untuk: (1) untuk meningkatkan aktivitas belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, (2) untuk memberikan motivasi belajar karena sangat menarik dan menyenangkan siswa, (3) melatih siswa bekerjasama dalam kelompok dengan lebih efektif, (4) menimbulkan dan memupuk daya kreatif siswa, dan (5) melatih siswa untuk memahami dan menghargai pendapat dan peranan orang lain.

Sedangkan Brunet (2009) mengemukakan tujuan teknik simulasi untuk menguasai kemahiran, membina pemikiran yang analitis dan kritis, membina sikap positif, untuk membawa situasi sebenarnya dalam kehidupan nyata, dan untuk mempelajari berbagai aktivitas pembelajaran.

Untuk membuat permainan simulasi, Romlah (1989) mengemukakan langkah-langkah dalam pembuatan permainan simulasi dalam tujuh langkah berikut. Pertama, meneliti masalah yang banyak dialami anak, terutama yang menyangkut bidang pendidikan, pekerjaan, dan sosial. Kedua, merumuskan tujuan yang ingin dicapai dengan permainan itu. Dalam melakukan hal ini anggota kelompok atau siswa supaya diikuti sertakan. Ketiga, membuat daftar sumber-sumber yang dapat dipakai untuk membantu menyelesaikan topik yang akan digarap, misalnya alat-alat yang diperlukan, buku sumber, dan waktu yang sesuai untuk mengerjakan tugas antara konselor dan siswa.

Keempat, memilih situasi dalam kehidupan sebenarnya yang ada kaitannya dengan kehidupan siswa. Pelajari struktur situasi tersebut, dan aturan-aturan yang mengatur perilaku orang-orang yang berada dalam situasi itu. Identifikasi perilaku mana yang dibolehkan dan perilaku mana yang tak dibolehkan. Kelima, membuat model atau skenario dari situasi yang sudah dipilih. Untuk permainan yang akan dimainkan selama 45 menit dapat dibuat 10-12 pesan termasuk pesan yang ditulis dalam kartu

terpisah. Isi masing-masing pesan harus disesuaikan dengan keadaan dan kejadian yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Langkah keenam, identifikasi siapa saja dan berapa orang yang akan terlibat dalam permainan tersebut. Pemegang peran apa saja yang diperlukan dan apa peran masing-masing. Apakah pemain bermain dalam satu kelompok atau lebih dari satu kelompok. Langkah ketujuh yaitu membuat alat-alat permainan simulasi, misalnya bebreran, kartu-kartu pesan, kartu-kartu yang berisi kegiatan yang harus dilakukan untuk mengisi kegiatan selingan, dan sebagainya.

Sedangkan Brunet (2009) mengemukakan bahwa pelaksanaan teknik simulasi dapat mengikuti langkah-langkah seperti: (1) menyediakan satu situasi bermasalah, (2) menerangkan secara ringkas tentang situasi bermasalah, peranan pemain dan waktu pelaksanaan, (3) memilih murid-murid yang menjadi pemeran, (4) murid-murid memainkan peranan masing-masing berdasarkan peranan yang diberikan serta menunjukkan cara penyelesaiannya, (5) konselor berbincang dengan murid-murid tentang prestasi para pemeran dan mencari cara penyelesaian masalah, (6) konselor membimbing murid-murid untuk membuat rumusan.

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam memainkan permainan simulasi adalah menentukan peserta permainan. Peserta permainan adalah mereka yang terlibat dalam permainan simulasi yang terdiri dari fasilitator, penulis, pemain, pemegang peran, dan penonton.

Fasilitator yaitu individu yang bertugas memimpin permainan simulasi. Tugas fasilitator adalah menjelaskan tujuan permainan, mendorong pemain dan penonton untuk aktif ikut berdiskusi, membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, menjawab pertanyaan yang tak dapat dijawab oleh peserta lain, mengarahkan diskusi, dan memberi tugas penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan hasilnya.

Penulis bertugas mencatat segala sesuatu yang terjadi selama permainan berlangsung. Pemain yaitu individu-individu yang memegang tanda bermain dan menjawab dan mendiskusikan

pesan-pesan permainan simulasi. Pemegang peran yaitu individu-individu yang berperan sebagai orang-orang atau tokoh yang ada dalam skenario permainan, misalnya guru, kepala sekolah, orang tua, tokoh masyarakat, dan sebagainya. Tugas pemegang peran adalah memberikan pendapat pada masalah yang menyangkut bidangnya untuk memperjelas informasi. Penonton yaitu mereka yang ikut menyaksikan permainan simulasi dan berhak mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan ikut berdiskusi.

Setelah peserta permainan ditentukan, permainan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menyediakan alat permainan beserta kelengkapannya.
2. Fasilitator menjelaskan tujuan permainan. Dalam kegiatan bimbingan kelompok yang menjadi fasilitator adalah konselor, guru atau wali kelas.
3. Menentukan pemain, pemegang peran, dan penulis.
4. Menjelaskan aturan permainan.
5. Bermain dan berdiskusi.
6. Menyimpulkan hasil diskusi setelah seluruh permainan selesai, dan mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan pada saat itu.
7. Menutup permainan dan menentukan waktu dan tempat bermain berikutnya

Apabila sistem komunikasi dan informasi tidak menemui sarannya, timbullah salah paham atau orang tidak saling mengerti. Selanjutnya akan menjadi salah satu penyebab timbulnya konflik atau pertentangan dalam organisasi. Konflik biasanya timbul sebagai hasil adanya masalah-masalah hubungan pribadi (ketidaksesuaian tujuan atau nilai-nilai pribadi seseorang dengan orang lain).

Konflik biasanya timbul sebagai hasil adanya masalah-masalah hubungan pribadi (ketidaksesuaian tujuan atau nilai-nilai pribadi seseorang dengan orang lain). Menurut Liliweri (2005) konflik diartikan “sebagai suatu bentuk pertentangan alamiah yang dihasilkan oleh individu atau kelompok karena diantara mereka ada memiliki perbedaan dalam sikap,

kepercayaan, nilai atau kebutuhan”. Selanjutnya Kartikasari (2001) mengemukakan bahwa konflik adalah “hubungan antara dua pihak atau lebih (individu atau kelompok) yang memiliki, sasaran-sasaran yang tidak sejalan”. Definisi lain dikemukakan oleh Walgito (2007) bahwa “Konflik adalah suatu situasi di mana dua orang atau lebih atau dua kelompok atau lebih tidak setuju terhadap hal-hal atau situasi-situasi yang berkaitan dengan keadaan-keadaan yang antagonistis”. Dengan kata lain, konflik akan timbul apabila terjadi aktivitas yang tidak memiliki kecocokan (*incompatible*). Aktivitas yang inkompatibel adalah apabila suatu aktivitas dihalangi atau diblok oleh aktivitas lain.

Dari beberapa definisi tersebut di atas, dapat dilihat bahwa dalam setiap konflik terdapat beberapa unsur, yaitu: dua pihak, tujuan, perbedaan pikiran, dan situasi konflik. Ada dua pihak atau lebih yang terlibat dimaksudkan dengan adanya interaksi antara mereka yang terlibat. Tujuan yang dijadikan sasaran konflik itulah yang menjadi sumber konflik. Perbedaan pikiran, perasaan, tindakan diantara pihak yang terlibat untuk mendapatkan atau mencapai tujuan sasaran. Adapun situasi konflik antara dua pihak yang bertentangan meliputi situasi antarpribadi, antar kelompok, dan antarorganisasi. Dengan demikian konflik adalah suatu bentuk pertentangan atau perlawanan yang dilakukan oleh seseorang yang melibatkan dua pihak atau lebih (individu atau kelompok) dalam bentuk tindakan kekerasan terhadap orang lain dengan maksud atau tujuan tertentu.

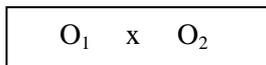
Pemberian permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok dalam kaitannya dengan penyelesaian konflik, diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan serta semakin menyadari pentingnya menghindari ataupun menyelesaikan konflik yang telah terjadi sehingga dapat membangun suatu pola kerjasama yang harmonis dalam kegiatan belajar.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen yang bersifat kuantitatif. Penelitian yang digunakan disini adalah *pre-experimental desings*, yang

akan mengkaji penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik. Desain eksperimen yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*.

Desainnya adalah :



Keterangan :

O<sub>1</sub> :Pengukuran pertama (awal) sebelum subjek diberi perlakuan

X :Treatment atau perlakuan (pemberian permainan simulasi)

O<sub>2</sub> :Pengukuran kedua setelah subjek diberi perlakuan (Sugiyono, 2006)

Prosedur pelaksanaan penelitian mulai dari tahap perencanaan, *pretest*, pemberian permainan simulasi, dan *posttest*. Adapun alur pengembangannya dijabarkan dalam lima langkah. Pertama, identifikasi masalah yang bertujuan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang menyebabkan terjadinya konflik antar-kelompok.

Kedua, identifikasi tujuan yang meliputi, perumusan tujuan-tujuan umum yang akan dicapai dalam penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik. Perumusan tujuan berdasarkan kepada permasalahan-permasalahan yang teridentifikasi dalam tahap identifikasi masalah.

Ketiga, penyusunan perangkat perlakuan yaitu dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi dengan metode yang sesuai dengan masalah klien.

Keempat, penyusunan skenario pelaksanaan. Penyusunan panduan umum yang memuat tujuan, tahap, persiapan dan mekanisme pelaksanaan permainan simulasi, peran konselor, dan alokasi waktu.

Kelima yaitu uji coba. Uji coba ahli dimaksudkan untuk menilai kelayakan bentuk dan isi prototype, panduan umum permainan simulasi sebagai bahan pemberian angket penilaian kepada subjek kemudian diikuti dengan uji coba angket sebagai masukan untuk perbaikan *prototype* panduan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Polewali pada tahun ajaran 2008-2009 sebanyak 15 siswa. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah Sampling Purposive dimana subjek penelitian diambil dengan pertimbangan bahwa berdasarkan pengamatan kami terdapat 15 siswa yang teridentifikasi mengalami konflik antar-kelompok dengan indikasi seperti melakukan tindakan penyerangan terhadap kelompok lain, kurang harmonisnya hubungan pergaulan antar-kelompok siswa, terjadinya persaingan tidak sehat dalam kegiatan belajar, adanya persaingan tidak sehat antar-jurusan, saling menjele-jelekan dan saling menyalahkan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan observasi. Kuesioner yang diberikan kepada responden peneliti, dimana angket peneliti sifatnya tertutup, yang terdiri dari item positif dan item negatif serta dilengkapi dengan lima pilihan jawaban yaitu sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (TS), kurang sesuai (KS), sesuai (S), dan sangat sesuai (SS). Untuk item positif penilaian pilihan jawaban sangat tidak sesuai (STS) = 1, tidak sesuai (TS) = 2, kurang sesuai (KS) = 3, sesuai (S) = 4, dan sangat sesuai (SS) = 5. Sedangkan untuk item negatif pilihan jawaban sangat tidak sesuai (STS) = 5, tidak sesuai (TS) = 4, kurang sesuai (KS) = 3, sesuai (S) = 2, dan sangat sesuai (SS) = 1

Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah partisipasi, toleransi, perhatian, dan inisiatif. Cara penggunaannya dengan cara memberi tanda cek (√) pada setiap aspek yang muncul. Adapun kriterianya ditentukan sendiri oleh peneliti berdasarkan persentase kemunculan setiap aspek pada setiap kali pertemuan latihan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Analisis Individual} : \frac{nm}{N} \times 100\%$$

$$\text{Analisis kelompok} : \frac{nm}{P} \times 100\%$$

$$\text{Analisis Per Aspek} : \frac{nm}{N \times P} \times 100\%$$

Keterangan :

nm :Jumlah item yang tercek dari satu siswa

N :Jumlah item dari seluruh aspek yang diobservasi

- Nm : Jumlah cek pada item aspek tertentu yang tercek dari seluruh siswa
- P :Jumlah siswa
- Nmp :Jumlah cek seluruh item aspek yang tercek dari seluruh siswa
- N :Jumlah item dalam aspek yang diobservasi (Abimanyu, 1983)

Kriteria untuk penentuan hasil observasi dibuat berdasarkan hasil analisis persentase individual, kelompok dan per aspek, yaitu nilai tertinggi 100 % dan angka terendah 0 % sehingga diperoleh kriteria dalam Tabel 1 berikut.

**Table 1 Kriteria Penentuan Hasil Observasi**

Persentase	Kriteria
80 % - 100 %	Sangat tinggi
60 % - 79 %	Tinggi
40 % - 59 %	Sedang
20 % - 39 %	Rendah
0 % - 19 %	Sangat rendah

**Tabel 2 Kategorisasi Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Konflik**

Interval	Kategori
136 - 160	Sangat Tinggi
110 - 135	Tinggi
84 - 109	Sedang
58 - 83	Rendah
32 - 57	Sangat Rendah

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, dan analisis t- tets. Analisis Statistik Deskriptif dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase
- f : Frekuensi yang dicari persentase
- N : Jumlah subyek (sampel)
- (Tiro: 2004)

Guna memperoleh gambaran umum tentang kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali sebelum dan sesudah perlakuan berupa latihan simulasi. Untuk keperluan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata skor peubah dengan rumus berikut dan dikonsultasikan dengan Tabel 2.

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan :

- Me : Mean (rata-rata)
- Xi : Nilai X ke i samapai ke n
- N : Banyaknya subjek (Hadi, 2000)

Tingkat signifikan yang digunakan 0, 05 dengan kriteria adalah tolak Ho jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dan diterima Ho jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , nilai sig.  $\leq \alpha$  maka tolak Ho.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan menggunakan Pre-eksperimen yang dilakukan terhadap 15 siswa mengenai penerapan Permainan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali, dimana datanya diperoleh melalui instrumen angket dan hasilnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji hipotesis penelitian.

### Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi latihan simulasi terhadap siswa kelas dua di SMK Negeri 1 Polewali, maka berikut ini akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam 5 (lima) kategori, yaitu; tingkat kemampuan sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali sebelum diberi latihan simulasi, tingkat kemampuan siswa yang berada dalam ketegori sedang sebanyak 14 responden (93, 33 %), kemudian kategori tinggi sebanyak 1 responden (6, 67 %), sedangkan tidak ada responden yang berada dalam kategori rendah, sangat rendah dan sangat tinggi. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 98, 7 atau 99 (pembulatan), dimana nilai rata-rata tersebut pada interval 84 - 109 yang berarti agak rendah. Hal ini berarti bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik

di SMK Negeri 1 Polewali berada dalam kategori agak rendah.

Setelah diberi latihan simulasi sebanyak 4 sesi, tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik dominan dalam kategori tinggi sebanyak 10 responden (66, 67 %), kemudian kategori sangat tinggi sebanyak 2

responden (13, 33 %), disusul kategori sedang sebanyak 3 responden (20, 00 %) dan tidak ada responden yang berada dalam kategori rendah dan sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 121, 3 atau 121 (pembulatan), dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval 110 - 135 yang berarti tinggi, tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik mengalami peningkatan atau berada dalam kategori tinggi.

**Tabel 3** Tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian latihan simulasi.

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
136 - 160	Sangat Tinggi	0	0	2	13, 33 %
110 - 135	Tinggi	1	6, 67 %	10	66, 67 %
84 - 109	Sedang	14	93, 33 %	3	20, 00 %
58 - 83	Rendah	0	0	0	0
32 - 57	Sangat Rendah	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100, 00</b>	<b>15</b>	<b>100, 00</b>

Sumber: hasil angket penelitian

### Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS 15 *for windows* melalui *paired sample t-test* diperoleh nilai t test 8, 430 dengan  $df = 14$ . Harga t tabel pada  $t_{0,05} = 2, 14$  dengan nilai signifikan  $(P) = 0, 000 < \alpha = 0, 05$ . Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang berbunyi “tidak terdapat pengaruh penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali” dinyatakan ditolak. Sehingga hipotesis kerja ( $H_1$ ) yaitu “terdapat pengaruh penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali” dinyatakan diterima.

### Pembahasan

Siswa sebagai salah satu komunitas yang besar tentunya menghadapi kehidupan yang kompleks, penuh dinamika dan sering mengalami konflik, baik konflik internal, konflik interpersonal maupun konflik antar-kelompok

Hasil penelitian terhadap 15 subyek penelitian menunjukkan tingkat kemampuan menyelesaikan konflik sebelum diberi perlakuan

berada dalam kategori sedang. Hal ini ditandai dengan sering terjadinya konflik antar-kelompok berupa: terjadinya tindakan penyerangan terhadap kelompok lain, kurang harmonisnya hubungan pergaulan antar-kelompok siswa, terjadinya persaingan tidak sehat dalam kegiatan belajar, adanya persaingan yang tidak sehat antar-jurusan, saling menjelek-jelekkkan dan saling menyalahkan.

Permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok, diterapkan sebagai teknik peningkatan kemampuan menyelesaikan konflik karena sebagaimana yang dikemukakan oleh Brunet (2009) bahwa “Simulasi adalah suatu situasi pembelajaran dalam keadaan yang terkawal dan sengaja diwujudkan sama dengan situasi sebenarnya dengan tujuan menjalankan latihan menyelesaikan satu-satu masalah. Tegasnya, dalam teknik simulasi ini, murid-murid akan menjalankan aktivitas pembelajaran dengan cara melakonkan sesuatu situasi atau peristiwa secara berpura-pura dalam suatu keadaan yang teratur. Melalui lakonan ini, murid-murid dapat menunjukkan cara penyelesaian sesuatu masalah yang ditimbulkan”.

Latihan simulasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik

yang ada pada diri siswa yang dilakukan melalui bermain peran dan diskusi kelompok, untuk melakonkan suatu situasi konflik yang terjadi dalam kehidupan nyata dalam keadaan terkawal dan teratur. Sebagaimana yang dikemukakan oleh William Nestbitt (Flurentin, 1992) bahwa “dengan simulasi siswa dapat menyatakan pengalaman-pengalaman mereka dalam permainan dan dapat menilai pandangan-pandangan mereka tentang dunia nyata”.

Tahapan pelaksanaan permainan simulasi menurut Brunet (2009) dapat mengikuti enam langkah berikut. (1) Menyediakan satu situasi bermasalah. (2) Menerangkan secara ringkas tentang situasi bermasalah, peranan pemain dan waktu pelaksanaan. (3) Memilih murid-murid yang menjadi pemeran. (4) Murid-murid memainkan peranan masing-masing berdasarkan peranan yang diberikan serta menunjukkan cara penyelesaiannya. (5) Konselor berbincang dengan murid-murid tentang prestasi para pemeran dan mencari cara penyelesaian masalah. (6) Konselor membimbing murid-murid untuk membuat rumusan. Tahapan ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik yang diberikan dalam bentuk bermain peran dan diskusi kelompok berupa latihan, latihan gaya kompromi, latihan gaya membantu, latihan gaya mempersatukan dan latihan terintegrasi.

Pada akhir penelitian atau sesudah pemberian perlakuan, ditemukan perbedaan antara sebelum dan sesudah pemberian latihan simulasi berupa gaya kompromi, membantu, mempersatukan dan terintegrasi. Dalam hal ini peningkatan skor yang dari sedang ke yang tinggi memberikan indikasi adanya pengaruh nyata dan positif dari layanan yang diterapkan. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Pietrofesa (Flurentin, 1992) bahwa “siswa dapat meningkatkan pengetahuan tentang dirinya (*self knowledge*) melalui diskusi dan interaksi dengan kelompok kecil.

Penelusuran data yang diperoleh melalui observasi ternyata perubahan yang terjadi pada diri siswa, memang diakibatkan adanya latihan simulasi bukan faktor lain. Hal ini terlihat pada

hasil analisis persentase pada tahap pertama, kedua, ketiga dan keempat, tingkat partisipasi siswa berada dalam kriteria tinggi. Dimana mereka mau menanggapi permasalahan yang mereka diskusikan. Meskipun ada beberapa siswa yang belum mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi, hal ini disebabkan oleh terbatasnya waktu. Partisipasi siswa tersebut ditandai dengan seringnya siswa menanggapi permasalahan yang diberikan, dengan mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, memberikan penjelasan dan memperagakan sesuatu.

Berdasarkan pengamatan selama diskusi pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat, pada umumnya toleransi siswa di SMK Negeri 1 Polewali berada dalam kriteria tinggi. Hal ini dapat dilihat dari kesediaan siswa untuk mendengarkan pendapat temannya dan sabar menunggu kesempatan bicara. Meskipun kadang-kadang ada siswa yang tergesa-gesa ingin bicara. Toleransi siswa ini ditandai dengan kesediaan mendengar pendapat orang lain, bicara tahu waktu, sabar menunggu giliran, meluruskan penyimpangan, dan bersedia mendukung pendapat orang lain.

Selama berlangsungnya kegiatan diskusi dalam membahas permasalahan sesuai dengan topik permainan simulasi kemampuan menyelesaikan konflik tahap pertama, kedua, ketiga dan keempat pada umumnya perhatian siswa berada dalam kriteria tinggi. Perhatian siswa ini ditandai dengan partisipasi siswa secara aktif selama permainan berlangsung, bisa menimbulkan humor, sukarela mengikuti kegiatan, kesediaan untuk berbicara dan bahasa tubuh tertuju pada pusat pembicaraan.

Pengamatan selama kegiatan simulasi berlangsung inisiatif siswa pada pertemuan pertama dan kedua berada dalam kriteria rendah, sedangkan pada pertemuan ketiga dan keempat inisiatif siswa berada pada kriteria sangat rendah. Hal ini berarti bahwa secara umum siswa masih banyak tergantung pada fasilitator, meskipun ada beberapa siswa yang mengemukakan sesuatu yang baru. Inisiatif ini dapat ditandai dengan memberi ide baru, mengajukan usul, mengajukan alternatif dan mengambil prakarsa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh melalui observasi, menunjukkan bahwa perubahan yang dialami siswa diakibatkan karena adanya latihan simulasi, yang dibuktikan pada saat pelaksanaan latihan simulasi tahap pertama, kedua, ketiga, dan keempat secara umum menunjukkan partisipasi, toleransi, perhatian yang berada dalam kriteria tinggi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan analisa data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyelesaikan konflik siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Polewali sebelum diberi perlakuan berupa latihan simulasi berada dalam kategori sedang. Selanjutnya, kemampuan menyelesaikan konflik siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Polewali sesudah diberi perlakuan berupa latihan simulasi meningkat atau berada dalam kategori tinggi. Terakhir, yaitu terdapat pengaruh penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 1 Polewali.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diambil, maka disarankan kepada rekan guru pembimbing, hendaknya dapat menerapkan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik khususnya konflik antar-kelompok siswa. Adapun saran kepada siswa yaitu untuk senantiasa secara mandiri melakukan latihan simulasi yang telah diberikan, sehingga mampu menyelesaikan konflik yang dialami dengan baik. Saran terakhir ditujukan kepada semua pihak yang terkait, agar dapat mengembangkan teknik permainan simulasi pada permasalahan-permasalahan yang berbeda.

## DAFTAR RUJUKAN

Abimanyu, Soli. 1983. *Teknik Pemahaman Individu (Teknik Non Tes)*. Makassar: FIP UNM

- Brunet. 2009. *Teknik Simulasi*. (online), (<http://www.com>, diakses 14 Februari 2009). Kumolohadi, R & Adrianto, S. 2000. *Revolusi Koflik Dalam Perspektif Psikologi Lintas budaya*. *Jurnal Psikologika*. Vol.
- Flurentin, Elia. 1992. *Permainan Simulasi Sebagai Bentuk Pelaksanaan Bimbingan Karir Di SMA*. *Tesis*. Malang: Program Pascasarjana IKIP Malang.
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Statistik, Jilid 1 dan 2*. Yogyakarta : Andi Offset
- Kartikasari, S. N. 2001. *Mengelola Konflik (Keterampilan dan Strategi Untuk Bertindak)*. Jakarta: SMK Grafika Desa Putra.
- Liliwari, Alo. 2005. *Prasangka dan Konflik*. Yogyakarta: PT LKIS Pelangi Aksara.
- Mahmud, Ali & Sunarty, Kustiah. 2008. *Model-model Bimbingan dan Konseling*. Makassar: Panitia Sertifikasi Rayon 24 UNM.
- Mappiare, Andi. 2006. *Kamus Istilah Konseling & Terapi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pruitt, Dean.G & Rubin, Jeffrey. Z. 2004. *Teori Konflik Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Romlah, Tatiek 1989. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Depdikbud. Ditjendikti.
- Rosseau. 2008. *Konflik*. (online), (<http://wikipedia.com>, diakses 22 Desember 2008/jam.15.30).
- Sinring, Abdullah. 1994. *Model-model Pendekatan Konseling*. Ujung Pandang: IKIP Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Sugiyono. 2006. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Thantawy. R. M. A. 1993. *Kamus Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Economics Student's Group
- Tiro, A. 2004. *Dasar-dasar Statistik*. Ujung Pandang: UNM.
- Walgito, Bimo. 2007. *Psikologi Kelompok*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.