

PENINGKATAN PEMAHAMAN MANAJEMEN KONFLIK INTERPERSONAL MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN JEKAKO (JENGA KELOLA KONFLIK) BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Santita Rusti Prasanti^a, Ariadi Nugraha^b

Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

santita2100001147@webmail.uad.ac.id¹, ariadi.nugraha@bk.uad.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling atau (PTBK) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media permainan JEKAKO (Jenga Kelola Konflik) yang dapat memenuhi kriteria akseptabilitas, untuk dapat meningkatkan pemahaman manajemen konflik interpersonal peserta didik. Kajian penelitian ini hakikatnya merupakan serangkaian "riset-tindakan" yang dilakukan guna membantu peningkatan pemahaman peserta didik. Penelitian ini mengkaji terkait dengan permasalahan manajemen konflik interpersonal peserta didik yang masih tergolong rendah. Dengan mengacu pada model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap, yaitu: Penelitian Dan Pengumpulan Informasi Awal, Perencanaan Dan Pengembangan Format Produk Awal, Uji Coba Awal, Revisi Produk Awal, Uji Coba Lapangan, Revisi Produk, Uji Coba Lapangan, Revisi Produk Akhir, Desiminasi Dan Implentasi. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya terbatas sampai tahap 6 yakni tahapan pengembangan dan desain. Tindakan selanjutnya berupa implementasi layanan bimbingan konseling, yakni bimbingan kelompok teknik problem solving berbasis permainan JEKAKO. Penelitian ini bertepatan di SMP Muhammadiyah Piyungan Yogyakarta. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas VIII yang berjumlah 28 peserta didik yang membutuhkan peningkatan pemahaman terkait dengan manajemen konflik interpersonal. Hasil dari adaptasi penelitian sebelumnya, perolehan uji hasil materi adalah 100% degan kategori sangat baik. Selanjutnya uji hasil media diperoleh 93,2% dengan kategori sangat baik. Kemudian hasil dari calon pengguna konselor 75% dan peserta didik 90,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk berupa permainan jenga telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Kata kunci: *Pengembangan JEKAKO (Jenga Kelola Konflik), Pemahaman Manajemen Konflik Interpersonal*

1. Pendahuluan

Manusia seringkali disebut sebagai makhluk sosial, yang mana dari hal ini manusia merupakan makhluk yang membutuhkan kehadiran manusia lain untuk berinteraksi,

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

berkomunikasi, ataupun untuk memenuhi kebutuhan mereka. Secara kebutuhan biologis dan fisiologis manusia, seperti yang diafirmasikan oleh Gerungan, (2012), dalam Rahmah: (2017) bahwasanya manusia dapat bertahan hidup secara vegetatif, akan tetapi manusia tidak akan sanggup untuk dapat menjalani kehidupan seorang diri tanpa adanya keterhubungan lingkungan psikis atau rohaniyah yang melingkupinya. Sehingga dengan kata lain, manusia memerlukan suatu keterlibatan dalam hubungan sosial dengan manusia lain, yang biasa disebut dengan interaksi sosial.

Dalam interaksi sosial, sudah dapat dipastikan terjadinya suatu keterlibatan antar individu satu dengan lainnya, seperti yang telah disinggung sebelumnya. Hal yang mendasari interaksi sosial adalah dikarenakan pribadi manusia itu sendiri terlampaui unik. Oleh sebab itu, tidak heran jika akan terjadi perbedaan-perbedaan yang terjadi disaat pola interaksi sosial tengah berlangsung. Setiap individu memiliki corak kepribadian yang khas, dari ke-khasan kepribadian inilah yang dimiliki individu bersamaan dengan bagaimana ia melewati masa perkembangan dalam garis perkembangan kehidupannya (Aprilia & Saputra, 2023).

Dalam interaksi sosial, sudah dapat dipastikan terjadinya suatu keterlibatan antar individu satu dengan lainnya, seperti yang telah disinggung sebelumnya. Hal yang mendasari interaksi sosial adalah karena manusia itu individu yang cukup unik. Oleh sebab itu, tidak heran jika akan terjadi suatu perbedaan yang terjadi disaat pola interaksi sosial tengah berlangsung. Setiap individu memiliki corak kepribadian yang khas, dari ke-khasan kepribadian inilah yang dimiliki individu bersamaan dengan bagaimana ia melewati masa perkembangan dalam garis perkembangan kehidupannya.

Kaidah perkembangan manusia tak akan luput dari fase remaja. Yang mana dalam fase remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari anak-anak menuju ke masa dewasa. Yang mana dalam masa remaja ini menghadirkan banyak tantangan, perubahan, pengalaman baru bagi individu yang ditimbulkan di lingkungan keluarga, lingkungan sosial, serta sekolah, tak ayal banyak sekali perubahan yang harus dihadapi mulai dari perubahan fisik, psikologis, biologis serta sosial. Masa remaja merupakan masa individu mengalami perubahan baik secara fisik maupun pola pikir (Zamroni, Edris, 2015).

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

Pada tahap remaja seringkali terdapat permasalahan yang acapkali terjadi, hal ini sesuai dengan kutipan dari Sarwono (2012). Permasalahan yang dimaksud, bukan hanya meliputi permasalahan yang terjadi dalam diri individu, seringkali permasalahan juga muncul dari luar dirinya. Berbagai asal muasal permasalahan tersebut bermula dari keluarga, lingkungan, ataupun teman sebaya. Permasalahan tersebut dapat ditimbulkan akibat adanya suatu perbedaan, kepribadian, persepsi, ataupun tujuan.

Masa remaja merupakan masa yang rentan dengan terjadinya konflik, hal ini diungkapkan bahwa mereka mulai mencoba bertindak dan berperilaku seperti layaknya orang dewasa, namun pengalaman mereka mengenai alam sadar dewasa yang belum memenuhi kata cukup. Sehingga rasa ingin tahu mengenai hal hal baru disekelilingnya dapat menimbulkan konflik, baik konflik dengan diri sendiri maupun konflik terhadap individu lain, yang biasa disebut dengan konflik interpersonal.

Beberapa isu dan persoalan pada pertengahan abad madani yang akhir akhir ini menjadi perhatian khusus, terlebih pada aspek hidup bersama dalam damai serta harmoni, yang mana kini kian menjadi tantangan tiap tiap individu. Hal ini disebabkan oleh keadaan zaman yang semakin kompleks, serta cetusan lain dikarenakan prespektif individu dalam melihat perubahan zaman yang berimplikasi pada kehidupan individu. Hal ini menjadi pemusatan perhatian, khususnya bagi pemerhati Pendidikan, dalam konteks ini tak ayal dampak dari situasi ini berimbas pada peserta didik peserta didik. Bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat mencegah dan menyelesaikan konflik, menjadi individu yang bertanggung jawab, dan mampu menjaga kesejahteraan diri dan orang lain merupakan pekerjaan rumah bagi dunia pendidikan. Dan dari hal ini menjadi tugas besar bagi guru Bimbingan dan Konseling (BK) yang berkonsentrasi pada hubungan peserta didik dengan layanan bimbingan konseling.

Fenomena yang belakangan ini terjadi, sejalan dengan pandangan Jacques Delors (1996) sebagai ketua *International Commissions on Education for the Twenty-first Century* yang mengafirmasikan bahwa “...*learning to live together, learning to live with others. This type of learning is probably one of the major issues in education today*”. Yang mana dari afirmasi diatas berartikan bahwasanya beberapa pertanyaan reflektif yang

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

menjadi bahan pertimbangan dunia pendidikan khususnya dalam ranah bimbingan dan konseling adalah: (1) Dapatkah generasi dengan mudah mampu memperoleh keterampilan dan nilai-nilai yang mendukung resolusi konflik tanpa adanya kekerasan pada tingkat pribadi, sekolah, dan komunitas yang dihubungkan dengan penghormatan terhadap hak asasi manusia; (2) Apakah pendidikan dapat membantu mengembangkan keterampilan dan nilai-nilai yang dapat berkontribusi terhadap dunia pendidikan agar lebih aman dan kondusif; dan (3) Dapatkah pendidikan membantu membelajarkan generasi muda untuk dapat saling menghormati dan berhubungan sosial tanpa tekanan.

Kutipan *World Education Forum* di Dakar pada tahun 2000 yang telah disetujui bahwasannya pendidikan diharapkan dapat mampu merespon dari tantangan kompleksitas di abad 21, berupa: Semua generasi muda dan orang dewasa diharapkan memiliki akses yang sama terhadap belajar dan program kecakapan hidup; Meningkatkan mutu pendidikan serta capaian hasil belajar khususnya dalam hal pengembangan minat literasi, numerikal dan kecakapan hidup utama; Meningkatkan sikap saling pengertian, damai, dan toleransi dalam rangka mencegah kekerasan dan konflik. Sekolah diartikan sebagai sebuah sistem sosial yang merupakan tempat yang semestinya harus kondusif untuk mendukung proses belajar dan perkembangan dari peserta didik. Pembelajaran akan berjalan dengan baik jika lingkungan fisik maupun psikologis kondusif, sebaliknya konflik dan kekerasan dalam lingkungan sekolah dapat berimbas negatif terhadap proses belajar dan hasil capaian dari peserta didik. Jika diperhatikan lebih lanjut yang terjadi di lapangan. Bahwa tidak semuanya iklim sekolah tidak selamanya damai, aman dan kondusif. Hal ini disebabkan karena sering terjadinya konflik di sekolah, baik dalam bentuk sederhana maupun yang lebih serius. Konflik-konflik di sekolah dapat terjadi dalam berbagai bentuk, baik bersifat vertical ataupun horisontal secara definisi.

Konflik yang bersifat horizontal seperti yang terjadi yakni konflik antarsiswa (*interpersonal conflict*), antarkelompok peserta didik dalam satu sekolah, dan antara peserta didik dari satu sekolah dengan siswa dari sekolah lain. Terlepas dari bentuk konflik tersebut, jika konflik nyata dan dialami oleh peserta didik maka akan sangat mengganggu proses belajar dan kemudian akan memperlemah proses dan prestasi belajar peserta didik. Pada dasarnya konflik tidak melulu selalu mendapatkan persepsi secara

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

negatif. Akan tetapi, Jika konflik dipersepsi secara positif dan diselesaikan secara konstruktif, secara tidak langsung konflik kemudian dapat menjadi sarana belajar dari pengalaman kehidupan nyata dan dapat membantu mengembangkan konsep diri dan pengalaman batiniah oleh peserta didik.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 berkenaan terkait Sistem Pendidikan Nasional yang memberikan gambaran tentang tujuan pendidikan nasional dan bagaimana pendidikan harus diselenggarakan. Pasal 20 ayat (2) secara eksplisit menyatakan bahwa pendidikan harus diselenggarakan dalam suasana belajar mengajar yang beraktivitas, kreatif, efektif, efisien, dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwasannya lingkungan belajar yang kondusif dan aman merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Oleh karena itu, peserta didik perlu didik dan dilatih dalam aspek pengetahuan, kesadaran, dan sikap serta keterampilan untuk dapat menyelesaikan konflik secara konstruktif. Dengan memaksimalkan layanan bimbingan konseling kelompok, memberikan pemahaman terhadap peserta didik terhadap manajemen konflik interpersonal yang menjadi tantangan bersama. Upaya bimbingan kelompok teknik problem solving dinilai dapat membantu mencanangkan tujuan layanan, sebab dalam bimbingan kelompok peserta didik dapat menilai terkait pembelajaran yang aman, serta kohesif secara langsung.

Melalui layanan bimbingan kelompok yang diharapkan secara komprehensif dan menyeluruh, diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam terkait penanganan konflik secara konstruktif kepada peserta didik. Hal ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan strategi layanan BK di masa yang akan datang. Yang nantinya koefisien strategi layanan BK kian strategis dan dinamis mengikuti abstraksi polarisasi zaman sebagai sarana pendidikan.

Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Standar Nasional Pendidikan menetapkan standar minimal untuk sarana dan prasarana pendidikan. Pasal 10 ayat (1) menegaskan bahwa sarana dan prasarana pendidikan harus memenuhi syarat keselamatan, kesehatan, dan kenyamanan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

lingkungan belajar yang kondusif dan aman merupakan salah satu elemen penting dalam standar nasional Pendidikan.

Menurut Shahmohammadi (2014), manajemen konflik yang efektif yakni mengetahui tingkatan konflik yang ada serta dapat menggunakan strategi yang tepat, hal ini bergantung pada situasi, mulai dari kerjasama hingga kompetensi. Selain itu, penggambaran manajemen konflik sebagai proses dimana satu pihak ataupun pihak ketiga membuat strategi dan menggunakannya untuk dapat mengendalikan konflik agar dapat mencapai solusi yang diinginkan. Oleh sebab itu, topik dalam layanan bimbingan dan konseling mengenai manajemen konflik interpersonal sangatlah penting, terlebih bagi peserta didik mengatasi terkait dengan masalah ini dan membantu menciptakan suasana iklim sekolah dan belajar yang kondusif dan harmonis, Puspita (2018).

Pada praktik layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi, adapun terdapat berbagai macam strategi untuk pemberian layanan kepada siswa, seperti ekspositori, bermain peran, *problem solving*, *homeroom*, dsb. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok dinilai sebagai metode pembelajaran telah menunjukkan efektivitasnya dalam membangun ketrampilan sosial dan emosional, termasuk manajemen konflik interpersonal (Fisher, 2000). Permainan JEKAKO (Jenga Kelola Konflik) adalah pendekatan inovatif yang dirancang untuk memberikan layanan pada topik manajemen konflik interpersonal yang memungkinkan peserta didik menerapkan ketrampilan tersebut dalam lingkungan aman dan terkontrol. Metode ini sesuai dengan trend pendidikan yang terbaru yang mengutamakan pembelajaran aktif dan partisipatif (Mansi, 2021).

Permainan simulasi berbasis permainan telah berkembang menjadi metode yang menarik dan efektif untuk memberikan layanan kepada peserta didik mengenai manajemen konflik interpersonal. Melalui JEKAKO (Jenga Kelola Konflik) dimaksudkan untuk dapat memberikan pengalaman secara langsung dalam menangani dan menyelesaikan konflik dalam lingkungan yang terkontrol. Pada permainan JEKAKO peserta didik belajar mengenai aspek dan dinamika konflik yang dikemas dalam permainan ini. Peserta didik juga dapat mencoba berbagai cara untuk menyelesaikannya. Banyak penelitian telah melihat manfaat dari bimbingan kelompok berbasis permainan,

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

khususnya JEKAKO. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan simulasi dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam berbagai macam topik (Fitriyana, 2014; Anggareni, 2019; Mayasari; 2022).

Tujuan utama dari pengembangan permainan dalam hal ini, diharapkan berbasis layanan bimbingan kelompok, bertujuan untuk memperkaya pendekatan bimbingan dan konseling khususnya di SMP Muhammadiyah Piyungan dengan mengintegrasikan teori konflik kedalam praktik nyata. Melalui kegiatan bimbingan kelompok berbasis permainan ini, diharapkan peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih kompleks terkait pentingnya komunikasi yang bernilai efektif, empati, negosiasi, dan juga mediasi sebagai komponen penting dalam manajemen konflik interpersonal. Dengan demikian, besar harapannya impact atau dampak dari layanan ini menjadikan peserta didik lebih siap menghadapi dan mengelola konflik yang mungkin muncul dalam kehidupan sehari hari baik disekolah ataupun masyarakat.

Dalam pengimplementasiannya, terdapat beberapa penelitian yang menggunakan media berbasis teknik layanan bimbingan kelompok permainan simulasi. Seperti yang telah dilakukan oleh Pratiwi (2019), akan tetapi penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada pengembangan media permainan simulasi.

2. Metode

Metode penelitian ini merupakan jenis penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif, metode deskriptif kualitatif ini didefinisikan sebagai model penelitian yang lebih menitik beratkan terhadap tolok ukur pengamatan fenomena serta lebih mendalam ataupun meneliti pada substansi fenomena atau garis besar fenomena itu sendiri. Menurut Sugiyono (2017) mengemukakan bahwasannya metode penelitian kualitatif merupakan model penelitian yang digunakan untuk memahami terkait permasalahan apa yang sedang dialami oleh subjek penelitian seperti suatu tindakan, ataupun perilaku yang cara pendeskripsian nya melalui penjabaran kata kata pada konteks khusus yang naturalistik, hal ini dikarenakan penelitian dilakukan pada kondisi fenomena yang alamiah atau natural setting. Melalui metode yang digunakan dalam penelitian ini, diharapkan dapat

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

memperoleh gambaran terkait implementasi, hambatan, tantangan, respon dalam layanan bimbingan kelompok khususnya dalam teknik permainan simulasi dalam meningkatkan pemahaman manajemen konflik interpersonal.

Metode penelitian kualitatif merupakan rancangan metode yang nantinya akan menghasilkan data deskriptif yang berupa penjabaran fenomena dalam kata-kata tertulis yang didasarkan pada hasil pengamatan peneliti terkait dengan perilaku subjek yang akan diamati. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode observasi yang bertujuan untuk memahami bagaimana pencanangan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi ini dapat terencana lebih mendalam terhadap subjek peneliti. Subjek peneliti merupakan peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Piyungan. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan sebelum, selama, dan sesudah dari kegiatan observasi berlangsung dalam program Asistensi Mengajar terkait dengan pencanangan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan JEKAKO dalam teknik permainan simulasi, terhadap pemahaman manajemen konflik interpersonal peserta didik.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses menemukan dan mengentaskan suatu permasalahan ataupun konflik yang dilakukan secara konstruktif dan efektif dalam hal ini yang dikenal sebagai manajemen konflik. Dalam konteks Pendidikan, hal ini memiliki cakupan pendekatan serta kemampuan yang digunakan oleh tenaga pendidik (guru) dan peserta didik untuk dapat menanganikan dan menyelesaikan perbedaan pendapat ataupun perselisihan dengan menggunakan cara yang dapat mendorong belajar, pemahaman, dan kerjasama (Deutsch et al, 2014). Dalam membantu mengupayakan peserta didik agar mampu belajar ketrampilan komunikasi interpersonal, yang mengupayakan perkembangan kemampuan pemahaman, koordinasi, negosiasi, mediasi, yang nantinya akan sangat membantu peserta didik dalam lingkup sosialnya. Maka dari itu, topik terkait dengan pemahaman konflik interpersonal dalam tata pengelolannya ini sangatlah sinkron jika melihat dengan keadaan serta kebutuhan dari peserta didik.

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

Menurut Killman dan Thomas: 2008, (dalam xx:2024) manajemen konflik terdiri atas 5 pendekatan, diantaranya: 1.) Collaboration (Kerjasama), 2.) Acomodating (Mengakomodasi), 3.) Compromising (Kompromi), 4.) Competition (Kompetisi), 5.) Avoiding (Menghindar). Penjabaran dari manajemen konflik dirupakan sebagai suatu ketrampilan penting, yang mana pada ketrampilan ini sangat membantu individu untuk dapat mengidentifikasi serta menangani konflik secara konstruktif dan sehat. Pemahaman terkait dengan manajemen konflik interpersonal termasuk dalam hal yang krusial dan mendesak untuk diberikan kepada peserta didik. Hal ini beralasan, dampak dari suatu konflik yang dialami oleh individu pastinya sangat mengganggu kehidupan individu itu sendiri. Terlebih jika individu tersebut termasuk dalam pelajar. Maka dari itu, dampak dari konflik yang mungkin saja dialami oleh individu sebagai peserta didik, ditakutkan akan mempengaruhi hasil belajarnya dan capaian akademik kedepannya.

Dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, yang bertempat di SMP Muhammadiyah Piyungan. Yang dilakukan sebelum, selama dan sesudah dari keberlangsungan program Asistensi Mengajar. Penerapan layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pemahaman manajemen konflik interpersonal. Hasil dari observasi yang dilakukan, peserta didik seringkali mengambil langkah yang cenderung agresif, dan defensif dalam mengelola konflik mereka. Umumnya konflik yang seringkali terjadi di wilayah pesekolahan selama proses belajar mengajar berlangsung seperti, permasalahan perkumpulan teman, pertengkaran peserta didik karena kesalah pahaman, FOMO, dan banyak konflik interpersonal yang dialami. Dan rata rata dari konflik yang dialami peserta didik diakibatkan dari kurangnya kesempatan peserta didik dengan orang tua untuk melakukan kelekatan atau bonding, sehingga menjadikan anak haus akan validasi dan ditumpahkan pada lingkungan pertemanannya. Hal ini lah yang di ungkapkan guru BK, terkait dari beberapa cetusan latar belakang anak di rumah yang menjadikannya sebagai peserta didik golongan kelompok beresiko di sekolah.

Sebuah langkah yang tepat yang dimabil oleh sekolah dan guru BK SMP Muhammadiyah Piyungan, dalam bersama sama mencangkan terkait dengan fenomena diatas, dengan melakukan pengupayaan pemberdayaan program sekolah ramah anak.

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

Yang mana dalam program ini, membantu peserta didik untuk dapat mengenal dunia Pendidikan yang kondusif dan iklim yang membantu menunjang capaian belajar peserta didik dalam kategori baik. Dalam aspek keterlaksanaan program sekolah ramah anak, terdapat kesesuaian dengan canangan program layanan bimbingan dan konseling di sekolah tersebut. Dengan memaksimalkan pemahaman peserta didik terkait manajemen konflik interpersonal serta memberikan contoh langsung terkait lingkungan yang kondusif bebas konflik yang dilakukan oleh seluruh warga sekolah. Sehingga peserta didik mendapatkan gambaran terkait konteks hidup aman dan harmoni, baik di sekolah maupun di rumah.

Dalam penerapannya, permainan simulasi dianggap lebih efektif dalam melakukan bimbingan kelompok di suasana kelas. Teramati para peserta didik dapat terpacu untuk memulai kemampuan yang lebih baik dalam memahami, mendengarkan, serta berusaha untuk mencari solusi dari berbagai perspektif yang dapat menjadi titik Tengah dari berbagai pihak. Mayoritas dari peserta didik merasa dapat mengendalikan kegugupan disaat permainan simulasi berlangsung. Yang artinya tingkat kepercayaan diri dari peserta didik meningkat pesat disaat layanan berlangsung, sehingga atensi keterlibatan peserta didik sangat membantu sifat konstruktif ketika konflik nantinya muncul.

Permainan simulasi, dianggap sebagai salah satu metode experiential learning yang melibatkan pengalaman langsung dan refleksi untuk memperoleh suatu pemahaman yang mendalam yang mana dalam kinerja metode ini telah diakui dikarenakan efektivitasnya dalam mengajarkan ketrampilan sosial dan emosional pada individu peserta didik. Pada konteks pelaksanaan permainan simulasi berbasis media, dirancang kepada peserta didik untuk dapat memberikan peluang kepada individu untuk dapat melakukan pempraktikan teknik manajemen konflik dalam skenario yang terstruktur, terorganisir dan aman. Permainan simulasi memungkinkan peserta didik untuk secara tidak langsung mempelajari suatu konsekuensi dari berbagai tindakan yang dilakukannya dalam lingkup kontrol suatu lingkungan, sehingga dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih terkait dinamika konflik dan cara menangani konflik tersebut (Bellotti *et al*, 2013)

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

Pengimplementasian permainan simulasi dalam basis permainan pada layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk memperkaya pendekatan, kemelekatan, dan bonding dari guru BK dan peserta didik. Khususnya dalam ranah SMP atau sekolah menengah pertama, yang selain itu dalam hal ini bertujuan untuk mengintegrasikan teori konflik kedalam praktik nyata. Penggunaan pendekatan permainan simulasi dianggap sebagai kiat cerdas dalam memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, akan tetapi dalam konteks ini juga membekali individu dengan ketrampilan ketrampilan seperti mengidentifikasi, menganalisis, serta mereduksi suatu konflik. Yang dalam pendekatan ini dinilai lebih kontruk. Sebagaimana diafirmasikan oleh Kato (2010), penggunaan pendekatan permainan simulasi dalam Pendidikan dapat meningkatkan retensi materi dan memfasilitasi pembelajaran yang memiliki dampak pada peserta didik. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwasannya dalam pendekatan ini besar harapannya untuk dapat menghasilkan perubahan positif dalam catra peserta didik dalam mengelola suatu konflik agar lebih konstruktif yang dialaminya, baik dalam lingkup sekolah ataupun lingkup sosial bermasyarakat.

Pada tahapan awal pelaksanaan penggunaan metode permainan simulasi, umumnya yang terjadi dilapangan. Peranan guru BK sangatlah diperlukan. Sepanjang tahapan dari awal hingga akhir, keberlangsungan peranan guru BK sangat diperlukan untuk membantu menunjang pemahaman peserta didik dari intisari layanan. Secara umum penggunaan bimbingan kelompok dalam teknik permainan simulasi membawa dampak yang cukup signifikan, khususnya dalam aspek pemahaman dan pengaplikasian terkait manajemen konflik interpersonal pada peserta didik. Sebelum dilakukannya observasi oleh peneliti, dapat teramat bahwasannya

4. Kesimpulan

Implementasi bimbingan kelompok berbasis JEKAKO dalam teknik permainan simulasi, dinilai sebagai jalan keluar jitu dalam membantu peserta didik meningkatkan pemahamannya terkait dengan manajemen konflik interpersonal. Khususnya dikalangan peserta didik kelas VIII SMP. Efektivitas dalam hal ini yang perlu digarisbawahi terkait dengan pembelajaran yang menjadi lebih aktif dan menarik, serta keterlibatan peseta didik dalam situasi pembelajaran menjadi lebih realistis dan relevan. Pengambilan

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

metode permainan simulasi dalam bimbingan kelompok memberikan secercah harapan bahwasannya layanan bimbingan konseling yang inovatif berbasis Pendidikan dapat membantu memfasilitasi pembelajaran pada peserta didik menjadi lebih eksplisit serta berkesan konsep penting dalam kehidupan, sebagai contoh dalam konteks ini ialah, manajemen konflik interpersonal.

Tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam meningkatkan pemahaman manajemen konflik interpersonal, terdapat beberapa kendala teridentifikasi saat berimplikasi dalam pembelajaran di kelas yang mempengaruhi metode ini menuju nilai efektifnya. Salah satunya kendala utama adalah dalaam segi waktu. Hal ini dikarenakan, jam pelaksanaan BK saat di kelas, yang menurut peraturan baru jam pelayanan BK dikelas mengalami keterbatasan. Sedangkan dalam kenyataannya, pengaplikasian layanan bimbingan kelompok menggunakan pendekatan permainan simulasi membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal ini dikarenakan utnuk memastikan peserta didik meresapi pembelajaran dan dapat berinteraksi secara efektif disaat permainan simulasi berlangsung. Jika menganut jam pembelajaran peserta didik yang hanya terbatas pada 40 menit saja per satu jam pembelajaran, pengaplikasian layanan dinilai tidak efektif karena terlalu terburu buru. Sesi layanan yang terbatas akan membatasi kesempatan pada peserta didik untuk mendalami konflik serta mencari solusi secara konstruktif dan komprehensif. Selain itu, dapat dipastikan dengan batas waktu tersebut, beberapa peseta didik akan mengalami kesulitan dalam memerankan tugas yang diberikan disaat layanan berlangsung. Sehingga dapat menghambat tujuan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi ini.

Peranan peserta didik dalam permainan simulasi harus dikelola dengan tingkatan sensitivitas tinggi. Hal ini dikarenakan dapat mempengaruhi persepsi dan interaksi antar peserta didik (Anggareni, 2019). Hal yang paling krusial dalam konteks Pendidikan dimana peserta didik mungin saja belum memiliki kematangan emosional yang cukup untuk secara utuh dan penuh dapat memahami serta memanfaatkan kesempatan melakukan dinamika peran, dalam layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Dalam mengatasi hambatan yang terjadi ini, diperlukannya penyesuaian startegi dalam penanganan dan penerapan permainan simulasi terkait manajemen konflik

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

interpersonal. Penyesuaian waktu yang lebih fleksibel, uji coba tahap awal atau pemberian umpan balik yang lebih sensitive perlu dipertimbangkan peserta didik dalam mengambil peran. Serta dari hal itu semua, metode pemberian umpan balik yang lebih sensitive perlu dipertimbangkan untuk dapat lebih meningkatkan efektivitas layanan ini. Penelitian lebih lanjut yang mungkin juga perlu diperhatikan untuk mengembangkan pendekatan yang lebih adaptif, inovatif, dan kolaboratif serta inklusif yang dapat memfasilitasi partisipasi peserta didik secara lebih mendalam dan komprehensif.

Kedepannya penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan bagi guru BK lainnya ataupun peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan suatu media permainan pendidikan dalam basis bimbingan kelompok. Yang dalam hal ini memberikan bukti secara tidak langsung bahwasanya pendekatan yang inovatif dan peranan guru BK yang terampil akan meningkatkan mutu kualitas pembelajaran dan iklim Pendidikan di kelas. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru BK atau pun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media permainan dalam basis layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi yang dapat membantu peserta didik mencapai kesejahteraan individu serta memenuhi SKKPD sesuai kebutuhan yang dibutuhkan peserta didik dan jenjang yang dimilikinya. Selain itu, juga upaya menyukseskan iklim kondusif di lingkungan persekolahan dalam program sekolah ramah anak.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, N. F., Kholili, M. I., & Makhmudah, U. (2022). Kemanjuran Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Self -Esteem Siswa SMK. *Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling*, 3(2), 68.
<https://doi.org/10.20961/jpk.v3i2.34369>.
- Aprilia, M. D., & Saputra, W, N. E. (2023). Implementasi bimbingan kelompok teknik FGD (Focus Group Discussion) untuk mereduksi prokrastinasi akademik

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

siswa. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* (Vol 3, pp. 563-570).

Arma Setyana, D., Purwoko S.Pd. M.Pd, B., Muis, D. T., & Lukitaningsih, D. R. (2012). Pengembangan Paket Bimbingan Manajemen Konflik Untuk Menghadapi Konflik Interpersonal Siswa. *Bk Unesa*, 04, 145–151.

Awaliya, Ria Rizka. "PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN METODE PERMAINAN SIMULASI KOKO (KOTAK KELOLA KONFLIK) TERHADAP PEMAHAMAN MANAJEMEN KONFLIK KELAS XI SMKN 1 MALANG." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4.2 (2024): 10-10.

BURHANUDDIN, H. (2022). Penerapan Permainan Simulasi Sebagai Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik Di Smk Negeri 4 Gowa. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 2(2), 193–201. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v2i2.1373>

Fithriyana, A. (2014). Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 138–142. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>

Khasanah, P. (2014). Meningkatkan Kemampuan Manajemen Konflik Melalui Konseling Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 67. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v3i2.4467>

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

- Lutfianah, B. D. (2017). INFORMASI KARIER BAGI SISWA SD MUHAMMADIYAH 15 SURABAYA THE DEVELOPMENT OF JENGA JOB GAME MEDIA TO GIVE CAREER INFORMATION SERVICE FOR STUDENTS OF SD MUHAMMADIYAH 15 SURABAYA Bambang Diby Wiyono , S . Pd ., M . Pd. *Bimbingan Dan Konseling, FIP, Universitas Negeri Surabaya*, 7(3), 156–162.
- Maulana, R., & Prasetiawan, H. (2022). Upaya Meningkatkan Percaya Diri melalui Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 7 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 298-305.
- Mohamad, M. (2014). Manajemen_Konflik_Upaya_Penyelesaian_Kon. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi Kampus Pinang Masak, Mendalo – Darat Jambi 36361*, 16(2), 41–46.
- Muslim, A. (2014). Manajemen Konflik Interpersonal di Sekolah. *Jurnal Paedagogy*, 1(1), 17–27.
- Pratiwi, H. I. (2019). Pengembangan permainan simulasi kotak kelola konflik antar anggota untuk meningkatkan keterampilan manajemen konflik siswa SMA. Skripsi. Universitas Negeri Malang
- Rahma, M., & Naqiyah, N. (2015). Pengembangan Media Permainan Jenaka (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) Untuk Meningkatkan Pemahaman Manajemen Konflik Interpersonal Siswi Smp Ar-Rahmah Putri Dau Malang. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

- Mayasari, H. S., & Agungbudiprabowo, A. (2022). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 12. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v12i1.10527>
- Putri, P. K. (2022). Manajemen Konflik dan Resolusi Konflik: Sebuah Pendekatan Terhadap Perdamaian. *Papua Journal of Diplomacy and International Relations*, 2(1), 16–34. <https://doi.org/10.31957/pjdir.v2i1.1945>
- Asti Julia Mansi, Hulukati, W., & Usman, I. (2021). Pengembangan Buku Saku Manajemen Konflik Sebagai Media Bimbingan dan Konseling Sosial di SMKS Gotong Royong Gorontalo. *Student Journal of Guidance and Counseling*, 1(1), 19–25. <https://doi.org/10.37411/sjgc.v1i1.864>
- Tumiwa, A. B. (2020). Manajemen Konflik Dalam Organisasi. *Media Riset Bisnis & Manajemen*, 5(2), 331–359. <https://doi.org/10.25105/mrbm.v5i2.8133>