

PENERAPAN PERMAINAN SIMULASI SEBAGAI TEKNIK BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN KONFLIK DI SMK NEGERI 4 GOWA

H. BURHANUDDIN

SMKN 4 Gowa, Kabupaten Gowa – Provinsi Sulawesi Selatan

e-mail: h.burhanuddin@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kemampuan menyelesaikan konflik sebelum diberi latihan simulasi di SMK Negeri 4 Gowa. Dan untuk mengetahui gambaran kemampuan menyelesaikan konflik sesudah diberi latihan simulasi serat untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 4 Gowa. Subyek penelitian ini adalah siswa yang mengalami konflik antar siswa kelas XI sebanyak 15 orang siswa. Adapun prosedur penelitian ini adalah dengan teknik sampling dengan pengumpulan data melalui angket (kousioner), observasi pada siswa yang mengalami konflik antar siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang terdiri dari pengolahan data, telaah data, dan penyajian data. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa kemampuan menyelesaikan konflik siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Gowa sebelum diberi perlakuan berupa latihan simulasi berada dalam kategori sedang dan setelah diberi perlakuan berupa latihan simulasi berada dalam kategori Tinggi. Juga terdapat pengaruh besar terhadap penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 4 Gowa.

Kata Kunci: Permainan Simulasi, Bimbingan Kelompok, Konflik.

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the ability to resolve conflicts before being given a simulation exercise at SMK Negeri 4 Gowa. And to find out the description of the ability to resolve conflicts after being given fiber simulation exercises to determine the effect of applying simulation games as a group guidance technique in resolving conflicts at SMK Negeri 4 Gowa. The subjects of this study were 15 students who experienced conflict between class XI students. The procedure for this research is a sampling technique with data collection through questionnaires (questionnaires), observations on students who experience conflicts between students. Data analysis in this study used descriptive qualitative consisting of data processing, data analysis, and data presentation. The results of this study concluded that the ability to resolve conflicts of class XI students at SMK Negeri 4 Gowa before being treated in the form of simulation exercises was in the medium category and after being treated in the form of simulation exercises was in the High category. There is also a major influence on the application of simulation games as a group guidance technique to improve students' ability to resolve conflicts at SMK Negeri 4 Gowa.

Keywords: Simulation Game, Group Guidance, Conflict.

PENDAHULUAN

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. Makna konflik kemudian berkembang dengan masuknya ketidakstabilan yang tajam atas berbagai kepentingan, ide, nilai, dan sebagainya. Istilah konflik juga menyentuh aspek psikologis dibalik konfrontasi fisik yang terjadi.

Dennan 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 hasil survey yang saya lakukan sebagai guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 4 Gowa pada tanggal 15 Juli 2019 diperoleh informasi bahwa konflik yang terjadi di sekolah adalah konflik antar-kelompok siswa. Konflik antar-kelompok siswa yang terjadi 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.

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.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti (guru pembimbing) mengupayakan 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: 7) 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.

Disamping itu, sepengetahuan peneliti penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik belum pernah diteliti sebelumnya. Untuk itu, peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian dengan Penerapan

permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik.

METODE PENELITIAN

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*. Desain ini digambarkan sebagai berikut :

$$\boxed{O_1 \quad x \quad O_2} \quad (\text{Sugiyono, 2006: 111})$$

Keterangan :

- O1 : Pengukuran pertama (awal) sebelum subjek diberi perlakuan
- X : Treatmen atau perlakuan (pemberian permainan simulasi)
- O2 : Pengukuran kedua setelah subjek diberi perlakuan

Prosedur pelaksanaan penelitian mulai dari tahap perencanaan, *pretest*, pemberian permainan simulasi dan *posttest*, adapun alur pengembanganya sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang menyebabkan terjadinya konflik antar-kelompok.

2. Identifikasi Tujuan

Kegiatan pengidentifikasi tujuan 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.

3. Penyusunan Perangkat Perlakuan

Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi dengan metode yang sesuai dengan masalah klien.

4. Penyusunan Skenario Pelaksanaan

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

5. 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.

Penelitian ini mengkaji dua peubah, yaitu: penerapan permainan simulasi sebagai peubah bebas atau yang mempengaruhi (independen), dan “kemampuan menyelesaikan konflik” sebagai peubah terikat atau yang dipengaruhi (dependen). Defnisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap peubah yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang peubah yang dikaji, maka dikemukakan defenisi operasional peubah penelitian sebagai berikut :

1. Penerapan permainan simulasi adalah pemberian latihan kepada siswa dalam bentuk diskusi kelompok dan bermain peran untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu yang nyata, berupa latihan gaya kompromi, latihan gaya membantu, latihan gaya mempersatukan dan latihan terintegrasi.
2. Kemampuan menyelesaikan konflik adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan konflik yang dialami, dengan menggunakan teknik penyelesaian konflik gaya kompromi, membantu, mempersatukan dan terintegrasi.

Yang merupakan subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 4 Gowa pada tahun pelajaran 2019-2020 sebanyak 15 siswa. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah Sampling Purposive dimana subjek penelitian diambil dengan pertimbangan bahwa

berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru pembimbing SMK Negeri 4 Gowa pada tanggal 12 Agustus 2019 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 menjelek-jelekan dan saling menyalahkan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Teknik Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada respon untuk dijawabkan. Kuesioner dibuat oleh peneliti yang isinya menyangkut kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik yang meliputi kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik dengan menggunakan gaya kompromi, membantu dan mempersatukan.

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

2. Observasi

Teknik observasi dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat reaksi-reaksi dan partisipasi siswa selama mengikuti permainan simulasi melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian. 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:

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 sebagai berikut:

Table 3. 1: Kriteria penentuan hasil observasi

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

Disamping itu ada dua jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Bahan perlakuan berupa skenario permainan simulasi, kegiatan ini terbagi dalam sesi pertemuan termasuk *pretest* dan *posttest*. Untuk instrumen yang digunakan dilakukan *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas*.

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil angket penelitian berkaitan dengan konflik siswa, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, dan analisis t- tets.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan kemampuan menyelesaikan konflik pada siswa SMK Negeri 4 Gowa sebelum dan sesudah perlakuan berupa pemberian permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok, dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Tiro, 2004 : 242})$$

Di mana :

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

Guna memperoleh gambaran umum tentang kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 4 Gowa sebelum dan sesudah perlakuan berupa latihan simulasi, maka untuk keperluan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata skor peubah dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum Xi}{N} \quad (\text{Hadi 2004: 40})$$

Di mana:

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

Guna memperoleh gambaran umum tentang kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 4 Gowa sebelum dan sesudah perlakuan berupa latihan simulasi, dilakukan dengan mengetahui skor ideal tertinggi 160 (32 x 5 = 160) kemudian dikurangkan dengan skor ideal terendah yaitu 32 (32 x 1 = 32), selanjutnya dibagi 5 kelas interval sehingga diperoleh interval kelas 25.

Adapun kategorisasi kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik yaitu:

Tabel 3. 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

2. t - test

t - tes dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada tidaknya perbedaan kemampuan menyelesaikan konflik sebelum dan sesudah mengikuti latihan simulasi pada siswa SMK Negeri 4 Gowa. Uji t - test menggunakan SPSS 15, 0 *for windows*

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 4 Gowa, dimana datanya diperoleh melalui instrumen angket dan hasilnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji hipotesis penelitian.

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 4 Gowa, 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 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 : Tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 4 Gowa 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
Jumlah		15	100, 00	15	100, 00

Sumber : Hasil Angket Penelitian

Tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 4 Gowa sebelum diberi latihan simulasi, tingkat kemampuan siswa yang berada dalam kategori 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 4 Gowa berada dalam kategori agak rendah.

Setelah diberi latihan simulasi sebanyak 4 sesi, tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 4 Gowa 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.

Hipotesis penelitian ini adalah “terdapat pengaruh penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMK Negeri 4 Gowa”. Untuk pengujian hipotesis di atas, terlebih dahulu disajikan data tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik, baik *pretest* dan *posttest*

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 4 Gowa” 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 4 Gowa” dinyatakan diterima.

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.

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 4 Gowa 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 tersebut di atas 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.

Pembahasan

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 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 Piaget (Flurentin, 1992) bahwa "siswa dapat meningkatkan pengetahuan tentang dirinya (self knowledge) melalui diskusi dan interaksi dengan kelompok kecil.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa kemampuan menyelesaikan konflik siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Gowa sebelum diberi perlakuan berupa latihan simulasi berada dalam kategori sedang dan setelah diberi perlakuan berupa latihan simulasi berada dalam kategori Tinggi. Juga terdapat pengaruh besar terhadap penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik di SMK Negeri 4 Gowa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli & Samad, Sulaiman. 2003. Pedoman Penulisan Skripsi. Makassar: FIP UNM
- Arif, Iman. S. 2006. Dinamika Kepribadian Gangguan dan Terapinya. Bandung: Refika ADITAMA.
- Brunet. 2009. Teknik Simulasi. (online), (<http://www.com>, diakses 14 Februari 2009).
- Kumolohadi, R & Adrianto, S. 2000. Revolusi Konflik 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
- Handoko, T. Hani. 1986. Manajemen Edisi 2. BPFE-Yogyakarta: Yogyakarta.
- Hendricks, William. 1992. Bagaimana Mengelola Konflik. Jakarta: Bumi Aksara
- Kartikasari, S. N. 2001. Mengelola Konflik (Keterampilan dan Strategi Untuk Bertindak). Jakarta: SMK Grafika Desa Putra.
- Kumolohadi, R & Adrianto, S. 2000. Revolusi Konflik Dalam Perspektif Psikologi Lintas budaya. Jurnal Psikologika. Vol.
- 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.
- Panggabean, R & dkk, 2009. Mediasi. (online), (<http://www.google.com/>, diakses 14 Juli 2009)
- Pruitt, Dean.G & Rubin, Jeffrey. Z. 2004. Teori Konflik Sosial. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Reksohadiprodjo, Sukanto. 1986. Organisasi Perusahaan. Yogyakarta: BPFE.
- 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).
- Sarwono, Sarlito. W. 2005. Psikologi Sosial (Psikologi Kelompok dan Psikologi Terapan). Jakarta: Balai Pustaka.
- 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
- Thoha, Miftah. 2007. Kepemimpinan dalam Manajemen. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Tiro, A. 2004. Dasar-dasar Statistik. Ujung Pandang: UNM.
Walgito, Bimo. 2007. Psikologi Kelompok. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
Winardi, J. 2004. Manajemen Perilaku Organisasi. Jakarta: Kencana.