SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

GAMES BASED LEARNING DETECTIVE CONFLICT DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGELOLA KONFLIK SISWA SMP

Brillian Vilingga Pasati[1], M. Ramli[2], Arilla Ainda Ubak[3], Ficaria Arsinita Rahma[4], Frizka Erkurnia[5], Aflah Aufa Shafara Imron[6]
[1,2,3,4,5,6]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang
e-mail: [1]brillian.vilingga.2531127@students.um.ac.id; [2]m.ramli.fip@um.ac.id;
[3]arilla.ainda.2531127@students.um.ac.id; [4]ficaria.arsinita.2531127@students.um.ac.id;
[5]frizka.erkurnia.2531127@students.um.ac.id; [6]aflah.aufa.2531127@students.um.ac.id

Diterima: *12/10/2026*; Direvisi: *18/10/2026*; Diterbitkan: *2/11/2026*

ABSTRAK

Konflik dengan teman sebaya merupakan bagian wajar dari dinamika interaksi sosial remaja yang dapat memicu kerenggangan relasi sosial apabila tidak dikelola secara konstruktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *games-based learning* melalui permainan *Detective Conflict* serta mengetahui perbedaan skor keterampilan mengelola konflik siswa kelas VII sebelum dan sesudah perlakuan. Pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest* diterapkan pada delapan siswa kelas VII C SMP Negeri 11 Malang yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil asesmen kebutuhan. Pengumpulan data menggunakan skala keterampilan mengelola konflik 40 butir pada sesi *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan *Wilcoxon signed rank test*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 131,75 (*SD* = 7,03) menjadi 138,88 (*SD* = 5,38) dengan nilai *Z* = −2,457 dan signifikansi *p* = 0,014, yang membuktikan terdapat perbedaan skor yang signifikan setelah pelaksanaan layanan. Simpulannya, keterlibatan aktif siswa dalam permainan *Detective Conflict* berpotensi menjadi media alternatif bimbingan kelompok, meskipun keterbatasan desain tanpa kelompok kontrol menuntut kehati-hatian dalam menarik kesimpulan kausal langsung.

Kata Kunci: *Bimbingan Kelompok, Games-Based Learning, Keterampilan Mengelola Konflik*

ABSTRACT

Peer conflict represents a natural facet of adolescent social dynamics that can impair interpersonal relationships if left unmanaged. This study aimed to describe the implementation of group guidance utilizing a games-based learning approach through the Detective Conflict game and to identify differences in conflict management skill scores among seventh-grade students before and after the intervention. A quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design was employed with eight students of class VII C at SMP Negeri 11 Malang, selected via purposive sampling based on student needs assessment data. Data were gathered through a 40-item conflict management skill scale administered at pre-test and post-test sessions and analyzed using the Wilcoxon signed rank test. The results demonstrated a statistically significant increase in mean scores from 131.75 (SD = 7.03) to 138.88 (SD = 5.38) with Z = −2.457 and p = 0.014, indicating a significant difference in student scores following the intervention. In conclusion, active student participation in the Detective Conflict game exhibits viable potential as an alternative group guidance medium, although the limitations of a single-group pre-experimental design preclude definitive causal claims.

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.16361

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

Keywords: *Group Guidance, Games-Based Learning, Conflict Management Skills*

PENDAHULUAN

Konflik interpersonal merupakan bagian yang tidak terhindarkan dari dinamika interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah menengah pertama. Konflik didefinisikan sebagai situasi interaksi saat tindakan salah satu pihak dinilai tidak sejalan (*incompatible*) atau saling bertentangan dengan tujuan pihak lain (Walgito, 2010). Apabila tidak dikelola secara konstruktif, perselisihan antarsiswa dapat memicu prasangka destruktif, kecemasan sosial, dan penurunan konsentrasi belajar di kelas (Mulyasa, 2004). Sebaliknya, konflik yang diselesaikan dengan strategi integratif mampu melatih kematangan regulasi emosi serta memperkuat hubungan pertemanan (Khovivah et al., 2024). Penguasaan keterampilan mengelola konflik menjadi modal psikososial yang sangat krusial bagi peserta didik dalam mempertahankan adaptasi sosial yang sehat. Pengelolaan konflik yang efektif pada usia remaja awal juga dapat mencegah eskalasi perilaku agresif seperti perundungan maupun tawuran yang kerap muncul di kalangan pelajar (Aisyah et al., 2025; Nawantara, 2017; Safarina et al., 2024; Sembiring et al., 2025).

Pada masa remaja awal, siswa SMP mengalami pergeseran orientasi hubungan sosial dari lingkungan keluarga menuju kelompok teman sebaya (*peer group*) (Santrock, 2019). Kehadiran teman sebaya berperan vital dalam pembentukan konsep diri dan identitas sosial remaja (Salwa et al., 2025). Kendati demikian, intensitas pergaulan yang tinggi sering kali bergesekan dengan ketidakstabilan regulasi emosi remaja yang belum matang (Wonga et al., 2024). Remaja kerap mengalami hambatan dalam mengelola dorongan agresivitas ketika menghadapi perbedaan pendapat di sekolah (Nadya, 2020). Akibatnya, ketegangan emosional yang timbul dari interaksi harian sering disikapi dengan tindakan menghindar atau sikap agresif verbal yang memperpanjang sengketa. Oleh karena itu, kemampuan resolusi konflik yang terstruktur perlu ditanamkan sejak dini agar siswa mampu menyelesaikan perselisihan secara konstruktif melalui komunikasi yang asertif dan kerja sama (Alfons et al., 2026; Korlefura et al., 2026; Nuraidah et al., 2026; Sa'odah et al., 2021; Saragih et al., 2025; Sembiring et al., 2025).

Kebutuhan akan keterampilan resolusi konflik terkonfirmasi di kelas VII C SMP Negeri 11 Malang berdasarkan instrumen Asesmen Kebutuhan Peserta Didik (AKPD). Hasil asesmen menunjukkan terdapat delapan siswa yang secara spesifik menyatakan kesulitan menyelesaikan perselisihan dengan teman sebaya. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) mengonfirmasi bahwa para siswa tersebut cenderung menunjukkan perilaku acuh, mendominasi pembicaraan, atau menarik diri saat berselisih. Guna memfasilitasi kebutuhan sosial tersebut, layanan bimbingan kelompok dinilai tepat karena menyediakan ruang terapeutik bagi siswa untuk saling berbagi sudut pandang dan melatih kepekaan empati (Corey, 2022). Bimbingan kelompok terbukti efektif memfasilitasi proses belajar sosial siswa melalui dinamika kelompok yang terarah (Ilhamuddin et al., 2024).

Namun, pelaksanaan bimbingan kelompok konvensional yang bertumpu pada diskusi verbal abstrak kerap kali kurang menarik minat siswa remaja awal. Pendekatan ceramah dan tanya jawab formal sering menimbulkan rasa bosan serta keengganan siswa untuk mengekspresikan dinamika konfliknya secara terbuka (Prensky, 2007). Metode *games-based learning* (GBL) menawarkan kebaruan intervensi melalui aktivitas bermain terstruktur yang mampu menurunkan resistensi psikologis siswa. Selama ini penelitian GBL masih terkonsentrasi pada penguasaan materi kognitif mata pelajaran kelas, sementara pemanfaatannya dalam ranah bimbingan konseling untuk kompetensi sosial-emosional masih

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.16361

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

sangat terbatas (Salmiati & Amiruddin, 2017). Permainan *Detective Conflict* hadir sebagai inovasi intervensi bimbingan kelompok yang mengintegrasikan metafora penyelidikan bukti nyata ke dalam tahapan resolusi konflik teman sebaya.

Permainan *Detective Conflict* memiliki kebaruan konseptual dibandingkan teknik simulasi atau sosiodrama umum yang pernah diteliti sebelumnya. Dalam permainan ini, siswa tidak sekadar memperagakan peran secara spontan, melainkan dipandu menggunakan artefak investigatif konkret seperti berkas kasus (*map dossier*) dan lembar kerja (*detective log*). Struktur permainan ini dirancang untuk melatih indikator pemilahan fakta versus asumsi, pengendalian emosi melalui sudut pandang tokoh, serta perumusan mufakat bersama. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keterlaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *games-based learning* melalui *Detective Conflict* serta menguji perbedaan skor keterampilan mengelola konflik siswa sebelum dan sesudah intervensi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *pre-experimental one-group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2019). Desain ini diterapkan dengan memberikan pengukuran awal (*pre-test*), pelaksanaan intervensi layanan bimbingan kelompok dengan metode *games-based learning* melalui permainan *Detective Conflict*, dan pengukuran akhir (*post-test*). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 11 Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah delapan siswa kelas VII C yang diidentifikasi melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan skor terendah pada butir keterampilan sosial instrumen AKPD. Prosedur etika penelitian dipenuhi melalui perizinan resmi pihak sekolah serta persetujuan tertulis dari orang tua (*parental informed consent*) dan kesediaan sukarela dari para siswa (*assent*).

Instrumen pengumpulan data berupa skala keterampilan mengelola konflik yang disusun dalam 40 butir pernyataan model Likert dengan lima pilihan respon, mulai dari Sangat Tidak Setuju (skor 1) hingga Sangat Setuju (skor 5). Kisi-kisi instrumen dikembangkan berdasarkan sintesis dimensi manajemen konflik dari Hendricks (1992) serta Johnson dan Johnson (2012). Indikator instrumen mencakup: (1) kemampuan mengidentifikasi akar masalah dan membedakan fakta objektif dari opini, (2) pengendalian emosi dan kemampuan berempati terhadap perspektif orang lain, (3) keterampilan komunikasi asertif, dan (4) komitmen merumuskan solusi integratif (*win-win solution*) serta kompromi. Rentang skor teoretis bergerak dari 40 hingga 200, yang dikategorikan ke dalam tingkat rendah (40–93), sedang (94–147), dan tinggi (148–200). Uji coba instrumen menghasilkan koefisien reliabilitas *Cronbach's alpha* sebesar 0,892, yang menegaskan bahwa seluruh butir instrumen memiliki konsistensi internal yang memadai.

Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 2 × 40 menit, mengacu pada struktur bimbingan kelompok Corey (2022) dan tahapan kelompok Ilhamuddin et al. (2024). Pertemuan pertama berfokus pada tahap investigasi, di mana konselor mengondisikan kelompok, membangun keakraban (*ice breaking*), dan membagikan simulasi berkas perselisihan teman sebaya dalam *map dossier*. Siswa bertindak sebagai detektif yang bertugas membedah transkrip obrolan (*chat*), status media sosial, dan rekaman keterangan saksi untuk memisahkan antara bukti faktual dan asumsi subjektif. Pertemuan kedua berfokus pada tahap resolusi, di mana siswa menggunakan instrumen "Kaca Pembesar Empati" guna menelaah emosi para pihak yang berkonflik, merancang alternatif solusi pada LKPD *detective log*, dan mempresentasikannya dalam sesi "Sidang Perdamaian".

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.16361

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk memetakan distribusi nilai rerata (*mean*), median, simpangan baku (*standard deviation*), skor minimum, dan skor maksimum. Pengujian signifikansi perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon signed rank test* melalui program SPSS. Uji non-parametrik ini dipilih karena jumlah sampel tergolong kecil ($N = 8$) dan tidak memenuhi asumsi sebaran data normal baku (Sugiyono, 2019). Selain menguji signifikansi nilai p, analisis diperkuat dengan menghitung ukuran efek (*effect size*) menggunakan rumus $r = |Z|/\sqrt{N}$ guna mengukur besaran praktis perubahan skor yang terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Permainan *Detective Conflict*

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games-based learning* berlangsung secara terstruktur dan kondusif dalam dua pertemuan. Pada tahap investigasi di pertemuan pertama, konselor memfasilitasi delapan siswa untuk menelaah konflik perebutan peran tugas kelompok yang disajikan dalam berkas *map dossier*. Siswa awalnya cenderung langsung menyimpulkan kesalahan salah satu pihak berdasarkan potongan percakapan tangkapan layar media sosial. Namun, setelah diarahkan mengisi kolom "Fakta" dan "Asumsi", siswa mulai menyadari bahwa rumor yang beredar belum tentu sesuai dengan kenyataan objektif masalah. Proses pemilahan data ini melatih ketajaman berpikir kritis siswa sebelum bereaksi terhadap suatu perselisihan sosial.

Pada tahap resolusi di pertemuan kedua, dinamika kelompok diarahkan pada penemuan solusi bersama yang konstruktif melalui sesi simulasi "Sidang Perdamaian". Siswa secara berpasangan mengisi instrumen "Kaca Pembesar Empati" untuk menyelami motif serta perasaan tokoh yang terlibat dalam kasus. Dalam sesi presentasi *detective log*, siswa mendemonstrasikan pergeseran pola penyelesaian masalah dari sikap saling menyalahkan menuju pencarian titik temu yang adil. Sebagai contoh konkret, salah satu kelompok merumuskan solusi pembagian peran ulang secara proporsional dan menyusun kesepakatan tertulis antarpihak yang berkonflik. Observasi fasilitator mencatat peningkatan keterbukaan komunikasi dan interaksi positif antaranggota kelompok sepanjang jalannya simulasi perdamaian tersebut.

2. Hasil Pengukuran Kuantitatif Keterampilan Mengelola Konflik

Pengukuran keterampilan mengelola konflik dilakukan sebanyak dua kali terhadap delapan siswa kelas VII C guna membandingkan skor sebelum dan sesudah intervensi. Data skor mentah yang diperoleh dari pengisian skala 40 butir diolah secara statistik deskriptif untuk mengetahui kecenderungan pemusatan dan penyebaran data. Rentang skor teoretis instrumen berada pada rentang 40 hingga 200 dengan kategori rendah (40–93), sedang (94–147), dan tinggi (148–200). Ringkasan parameter statistik deskriptif skor *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Keterampilan Mengelola Konflik (N = 8)

Parameter Statistik	Pengukuran Pre-test	Pengukuran Post-test	Perubahan Skor
Mean	131,75	138,88	+7,13
Median	130,00	139,00	+9,00
Standard Deviation (SD)	7,03	5,38	−1,65
Minimum	123,00	129,00	+6,00

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.16361

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

Maximum	144,00	145,00	+1,00

Sumber: Data Primer Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata keterampilan mengelola konflik siswa mengalami peningkatan sebesar 7,13 poin dari 131,75 pada saat *pre-test* menjadi 138,88 pada saat *post-test*. Meskipun skor rata-rata pada kedua sesi pengukuran masih berada dalam rentang kategori sedang (94–147), pergeseran angka tersebut menunjukkan pergerakan yang mendekati ambang kategori tinggi. Nilai simpangan baku mengalami penurunan dari 7,03 menjadi 5,38, yang mengindikasikan bahwa variasi skor antaranggota kelompok menjadi lebih homogen pascalayanan. Skor minimum siswa turut bergerak naik dari 123,00 menjadi 129,00, dengan capaian peningkatan individual (*gain score*) berkisar antara 1 hingga 12 poin. Data deskriptif pada Tabel 1 menegaskan adanya tren peningkatan skor keterampilan pada seluruh peserta bimbingan kelompok.

Guna menguji apakah perbedaan skor sebelum dan sesudah intervensi bermakna secara statistik, data dianalisis lebih lanjut menggunakan uji non-parametrik. Uji *Wilcoxon signed rank test* diterapkan dengan membandingkan peringkat selisih skor pada sampel berpasangan yang sama. Kriteria penolakan hipotesis nol (H_0) didasarkan pada nilai signifikansi asimptotik (*Asymp. Sig. 2-tailed*) yang berada di bawah taraf $\alpha = 0{,}05$. Hasil analisis inferensial menggunakan *Wilcoxon signed rank test* dirangkum secara lengkap pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Keterampilan Mengelola Konflik Siswa

Indikator Pemeringkatan	N	Mean Rank	Sum of Ranks	Nilai Statistik Uji
Negative Ranks **(Skor *Post-test* < *Pre-test*)**	0	0,00	0,00	$Z = -2{,}457$
Positive Ranks **(Skor *Post-test* > *Pre-test*)**	8	4,50	36,00	
Ties **(Skor *Post-test* = *Pre-test*)**	0	-	-	*Asymp. Sig. (2-tailed)*
Total	**8**	-	-	$p = 0{,}014$

Sumber: Hasil Analisis SPSS (2026)

Berdasarkan paparan data pada Tabel 2, kolom *positive ranks* menunjukkan angka 8 dengan *sum of ranks* sebesar 36,00, sedangkan kolom *negative ranks* dan *ties* bernilai 0. Hal ini mengonfirmasi bahwa seluruh siswa (100%) memperoleh peningkatan skor pada pengukuran akhir tanpa ada satu pun siswa yang mengalami penurunan atau skor tetap. Pengujian menghasilkan nilai $Z = -2{,}457$ dengan signifikansi asimptotik dua arah sebesar $p = 0{,}014$. Karena nilai $p < 0{,}05$, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang membuktikan terdapat perbedaan skor keterampilan mengelola konflik yang signifikan antara sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan. Perhitungan ukuran efek menghasilkan nilai $r = 0{,}869$, yang tergolong dalam kategori efek besar (*large effect size*), mengindikasikan bahwa perbedaan skor pada Tabel 2 memiliki relevansi praktis yang kuat.

Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan skor keterampilan mengelola konflik yang signifikan secara statistik pada siswa kelas VII C setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan permainan *Detective Conflict*. Peningkatan skor ini dialami oleh seluruh anggota kelompok, di mana siswa yang memiliki skor awal terendah menunjukkan kenaikan yang cukup terlihat. Temuan empiris ini secara umum menjawab kebutuhan yang teridentifikasi dalam AKPD, yakni perlunya penguatan keterampilan sosial bagi siswa yang mengalami kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya. Kendati demikian, adanya peningkatan skor ini

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.16361

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

harus dimaknai secara berimbang dengan mengingat bahwa desain pra-eksperimen satu kelompok belum dapat menyingkirkan pengaruh variabel eksternal secara sempurna. Pematangan usia harian, interaksi spontan di luar kelas, maupun efek kebaruan (*novelty effect*) terhadap media permainan dapat turut memberikan kontribusi terhadap perubahan skor siswa (Sugiyono, 2019).

Secara teoritis, kenaikan skor keterampilan mengelola konflik berkaitan dengan struktur kegiatan investigasi yang melatih pemilahan fakta dari asumsi subjektif. Pada situasi perselisihan nyata, remaja sering kali bereaksi emosional akibat mempercayai rumor atau prasangka yang belum terbukti kebenarannya (Rakhmat, 2007). Ketika siswa terjebak dalam persepsi subjektif, respon yang muncul cenderung berupa sikap saling menyerang dan permusuhan terbuka (Mulyasa, 2004). Aktivitas membedah bukti pada *map dossier* memberikan perancah kognitif bagi siswa untuk menahan diri, memverifikasi informasi, dan berpikir objektif sebelum mengambil keputusan sosial. Kebiasaan memverifikasi data faktual ini memperkuat indikator pertama instrumen, yaitu ketepatan memahami akar permasalahan tanpa prasangka emosional (Aisahara et al., 2026; Purnamasari et al., 2025; Riskiani & Suryadi, 2026; Zhai et al., 2024).

Pada tahap resolusi, penguatan difokuskan pada gaya manajemen konflik integrasi (*integrating*) dan kompromi (*compromising*). Gaya *integrating* menekankan keterbukaan pertukaran informasi dan penemuan solusi mufakat yang memuaskan kedua belah pihak, sedangkan gaya *compromising* berfokus pada kesediaan berbagi konsesi secara adil (Hendricks, 1992). Penggunaan instrumen "Kaca Pembesar Empati" mendorong siswa memahami perspektif lawan bicara, yang sangat penting karena resolusi konflik sangat ditentukan oleh dinamika pola interaksi antarindividu (Johnson & Johnson, 2012). Melalui sesi simulasi "Sidang Perdamaian", siswa dibimbing meninggalkan gaya menghindar (*avoiding*) dan mendominasi (*dominating*) yang destruktif bagi hubungan pertemanan. Latihan merumuskan solusi mufakat ini secara langsung berkontribusi terhadap penguatan butir instrumen terkait komunikasi asertif dan pencarian solusi berimbang (Gea et al., 2026; Nurwanto & Habiby, 2020; Saragih et al., 2025; Septian et al., 2024).

Pilihan penekanan pada strategi integrasi dan kompromi ini sejalan dengan temuan studi kontemporer mengenai resolusi konflik pada remaja. Pendekatan integratif dan kompromi terbukti mampu meredam eskalasi permusuhan serta meningkatkan kohesivitas relasi interpersonal remaja (Febryanti et al., 2025). Pada kelompok usia 11 hingga 16 tahun, gaya kompromi menjadi mekanisme koping yang paling realistis karena memberikan ruang bagi remaja untuk saling mengakui kepentingan bersama (Low, 2023). Selain itu, pembiasaan negosiasi yang berimbang merangsang komunikasi terbuka dan melatih kedewasaan siswa dalam pengambilan keputusan kelompok (Singh & Jena, 2023). Penerapan kedua gaya tersebut dalam alur permainan *Detective Conflict* memberikan wadah yang terarah bagi siswa untuk melatih keterampilan mufakat dalam konteks pergaulan sebaya (Olarte et al., 2024; Sosialisman et al., 2023; Tanaem & Saingo, 2025).

Temuan penelitian ini memperluas hasil kajian Salmiati dan Amiruddin (2017) mengenai efektivitas permainan simulasi dalam bimbingan kelompok untuk mereduksi perselisihan siswa. Jika penelitian terdahulu menggunakan format bermain peran bebas (*unstructured role-play*), penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui integrasi alur cerita detektif yang didukung artefak fisik manipulatif. Kehadiran media investigatif mampu menciptakan keterlibatan emosional dan rasa senang, sehingga nilai-nilai pengelolaan emosi terinternalisasi secara lebih mendalam (Prensky, 2007). Dinamika bimbingan kelompok juga memberikan ruang aman bagi siswa untuk menerima umpan balik korektif dari rekan sebaya

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.16361

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

secara langsung (Corey, 2022). Walaupun demikian, catatan observasi mengenai antusiasme siswa selama sesi permainan harus diposisikan sebagai indikator keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), bukan sebagai bukti mutlak terjadinya perubahan karakter internal secara permanen.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan metodologis yang perlu dicermati secara saksama untuk penelitian berikutnya. Desain penelitian belum menggunakan kelompok kontrol pembanding dan jumlah partisipan terbatas pada delapan siswa dalam satu kelompok kecil, sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas belum dapat dilakukan. Selain itu, durasi intervensi yang hanya berlangsung dalam dua pertemuan belum memotret stabilitas retensi keterampilan mengelola konflik dalam jangka panjang. Skala yang digunakan juga mengukur konstruk keterampilan mengelola konflik secara agregat, sehingga belum mampu memilah kontribusi spesifik dari masing-masing tahap permainan secara parsial. Kendati memiliki batasan tersebut, penelitian ini mendokumentasikan bahwa bimbingan kelompok dengan metode *games-based learning* melalui *Detective Conflict* memiliki potensi praktis untuk dikembangkan sebagai media stimulasi kompetensi sosial siswa.

KESIMPULAN

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games-based learning* melalui permainan *Detective Conflict* menghasilkan perbedaan skor keterampilan mengelola konflik yang signifikan secara statistik pada siswa kelas VII C SMP Negeri 11 Malang ($Z = -2{,}457; p = 0{,}014$). Peningkatan skor ditunjukkan oleh seluruh peserta dengan perolehan ukuran efek yang tergolong besar ($r = 0{,}869$), di mana skor rata-rata bergerak dari 131,75 menjadi 138,88. Tahapan investigasi dalam permainan memfasilitasi keterampilan memilah fakta dari asumsi, sedangkan tahapan resolusi melatih kepekaan empati dan perumusan solusi integratif yang konstruktif. Namun demikian, ketiadaan kelompok kontrol mengharuskan hasil ini diinterpretasikan sebagai bukti awal keterlaksanaan intervensi, bukan kesimpulan kausal mutlak.

Permainan *Detective Conflict* dapat dipertimbangkan oleh guru Bimbingan dan Konseling sebagai alternatif media layanan bimbingan kelompok yang kreatif untuk peserta didik sekolah menengah pertama. Mengingat penelitian ini berskala pra-eksperimen dengan dua kali pertemuan, penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain eksperimen murni (*true experimental design*) yang menyertakan kelompok kontrol acak dan sampel yang lebih representatif. Pengujian mendatang juga perlu menerapkan instrumen diagnostik yang mampu mengukur dimensi kognitif dan afektif pengelolaan konflik secara terpisah guna menguji efektivitas tiap tahapan permainan secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Aisahara, C., Makbuloh, D., & Mustofa, M. (2026). POE (Predict, Observe, Explain): Efektivitas model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, *6*(2), 577–587. https://doi.org/10.51878/secondary.v6i2.9875

Aisyah, S. M., Elake, G. L., & Supli, N. A. (2025). Peningkatan pemahaman pemuda dalam gaya manajemen konflik untuk pencegahan kekerasan. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, *6*(1), 252–266. https://doi.org/10.38048/jailcb.v6i1.4544

Alfons, A., Ritiauw, S. P., & Ritiauw, L. (2026). Implementasi model resolusi konflik pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan resolusi konflik siswa kelas V

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.16361

SD. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, *6*(3), 1848–1861. https://doi.org/10.51878/educational.v6i3.10396

Corey, G. (2022). *Theory and practice of group counseling* (10th ed.). Cengage Learning.

Febryanti, Y. A., Syauqila, G., Adenika, R., Aulia, S. Z. N., Alfiya, F., Haryandinny, S. I. R., & Kristiana, I. F. (2025). Tinjauan komprehensif terhadap gaya penyelesaian konflik dalam keluarga: Identifikasi strategi yang adaptif. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, *12*(2), 160–173. https://doi.org/10.21009/JKKP.122.04

Gea, P. R., Damanik, H. R., Lase, F., & Lase, J. F. (2026). Efektivitas layanan mediasi dalam meningkatkan hubungan interpersonal peserta didik. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *7*(2), 2257–2268. https://doi.org/10.54373/imeij.v7i2.5169

Hendricks, W. (1992). *Bagaimana mengelola konflik: Petunjuk praktis untuk manajemen konflik yang efektif*. Bumi Aksara.

Ilhamuddin, M. F., Suyanto, K. D., Santoso, O., & Fitriani, D. N. (2024). Tahapan bimbingan kelompok: Landasan teoritis dan praktis dalam fasilitasi pengembangan individu dan kelompok. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(1), 107–115. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5967

Johnson, D. W., & Johnson, F. P. (2012). *Joining together: Group theory and group skills* (11th ed.). Pearson.

Khovivah, W. V., Sholehah, M., Saleh, M. A., & Jamilah, A. U. (2024). Definisi konflik dan pentingnya manajemen konflik dalam pendidikan. *MASMAN: Master Manajemen*, *2*(4), 40–51. https://doi.org/10.55606/masman.v2i4.238

Korlefura, C., Hutagalung, E., Alkatiri, M., & Samsudin, T. (2026). Kecerdasan emosional siswa SMA: Studi komparatif berdasarkan jenis kelamin di Kota Ambon. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, *6*(2), 1599–1607. https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i2.11755

Low, A. Y. T. (2023). Parent–adolescent conflict: Adolescents' coping strategies and preferred parenting styles during the social movements in Hong Kong, 2019. *Behavioral Sciences*, *13*(9), Article 756. https://doi.org/10.3390/bs13090756

Mulyasa, E. (2004). *Manajemen berbasis sekolah: Konsep, strategi, dan implementasi*. Remaja Rosdakarya.

Nadya. (2020). Kemampuan resolusi konflik interpersonal dan urgensinya pada siswa. *Sosietas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, *10*(1), 748–754. https://doi.org/10.17509/sosietas.v10i1.24641

Nawantara, R. D. (2017). Interpersonal conflict resolution skill (solusi konstrukstif bagi konflik interpersonal siswa). *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, *2*, 74–78. https://doi.org/10.12928/snbkuad.v2i1.74

Nuraidah, L. F., Atok, A. R. A., Untari, S., & Awaliyah, S. (2026). Pengembangan media pembelajaran monopoli digital komitmen menjaga keutuhan wilayah NKRI untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IX SMPN 1 Karangploso. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *6*(3), 2041–2051. https://doi.org/10.51878/academia.v6i3.12822

Nurwanto, N., & Habiby, W. N. (2020). Penyemaian sikap hidup damai di sekolah: Tinjauan pendidikan perdamaian dan multi-dimensi kurikulum. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *10*(1), 1–11. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p1-11

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.16361

Olarte, J. V., Fetalvero, E. G., & Blancia, G. V. V. (2024). Consensus classroom climate inventory: Scale development and validation. *Problems of Education in the 21st Century*, *82*(5), 708–722. https://doi.org/10.33225/pec/24.82.708

Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. Paragon House.

Purnamasari, I., Prasetyo, M. A., Muzdalifah, E., Aslamiah, A., & Amelia, R. (2025). Pengaruh penggunaan media sosial dalam sudut pandang landasan sosiologi terhadap pola pikir siswa SMKN 2 Pelaihari sebagai generasi Z. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *5*(4), 1675–1684. https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8559

Rakhmat, J. (2007). *Psikologi komunikasi*. Remaja Rosdakarya.

Riskiani, R., & Suryadi, Y. (2026). Analisis penerapan problem based learning dalam menstimulus berpikir kritis IPS di SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(2), 669–680. https://doi.org/10.51878/social.v6i2.9916

Sa'odah, S., Maftuh, B., & Sapriya, S. (2021). Model resolusi konflik membangun kemampuan penyelesaian konflik siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *7*(2), Article 2881. https://doi.org/10.31949/jcp.v7i2.2881

Safarina, N. A., Pratama, M. F. J., Safitri, Y. N., Farhan, M. N., Situmorang, F., Aurelia, Z., & Azmi, S. (2024). Psikoedukasi manajemen emosi pada siswa SMA di daerah pesisir untuk mengurangi konflik antar teman sebaya di sekolah SMA Negeri 7 Lhokseumawe. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, *2*(5), 1518–1524. https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i5.1358

Salmiati, & Amiruddin. (2017). Penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk menyelesaikan konflik. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, *1*(1), 1–15. https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i1.35

Salwa, J., Nur, M., & Resta, M. (2025). Mencari jati diri: Peran peer group dalam membentuk identitas remaja. *Sabana: Sosiologi, Antropologi, dan Budaya Nusantara*, *4*(1), 164–170. https://doi.org/10.55123/sabana.v4i1.4999

Santrock, J. W. (2019). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill Education.

Saragih, J., Philia, I. T., Situmeang, T. A., & Yunita, S. (2025). Nilai musyawarah dalam PKn sebagai basis pembentukan modal kultural kolektif: Sebuah tinjauan pustaka tentang demokrasi deliberatif di sekolah. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *5*(4), 1462–1472. https://doi.org/10.51878/social.v5i4.7996

Sembiring, R. A., Setiawan, A., & Subekti, T. (2025). Pelajar cerdas tanpa kekerasan: Membangun keterampilan resolusi konflik di Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Kota Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, *5*(1), 185–193. https://doi.org/10.29407/dimastara.v5i1.27342

Septian, E., Wulandari, S., Islamiyah, D. T., & Nurizzakiya, E. L. (2024). Pelatihan manajemen konflik dalam pemecahan masalah secara konstruktif melalui pengembangan Organisasi Siswa Intra Sekolah. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, *4*(2), 172–184. https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i2.362

Singh, R., & Jena, L. K. (2023). Holiday planning in Indian families: A dual path model linking family type and conflict resolution. *International Journal of Conflict Management*, *34*(4), 668–691. https://doi.org/10.1108/IJCMA-09-2022-0146

Sosialisman, S., Suharto, S., & Junanto, T. (2023). Pengoptimalan peran kepala sekolah sebagai mediator konflik di SMA Negeri 2 Dedai. *Manajemen Pendidikan*, *18*(2), 177–190. https://doi.org/10.23917/jmp.v18i2.23290

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.16361

Tanaem, E., & Saingo, Y. A. (2025). Eksistensi guru PAK dalam penguatan karakter musyawarah mufakat kepada siswa di sekolah. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, *3*(1), 259–273. https://doi.org/10.54066/jikma.v3i1.3080

Walgito, B. (2010). *Psikologi sosial: Suatu pengantar*. Andi Offset.

Wonga, M. Y., Lohmay, I., Korohama, K. E. P., & Nalle, A. P. (2024). Hubungan antara regulasi emosi dengan penerimaan kelompok teman sebaya pada siswa di SMAN 7 Kupang. *Jurnal Bimbingan Konseling Flobamora*, *2*(2), 65–72. https://doi.org/10.35508/jbkf.v2i2.115

Zhai, C., Wibowo, S., & Li, L. D. (2024). The effects of over-reliance on AI dialogue systems on students' cognitive abilities: A systematic review. *Smart Learning Environments*, *11*(1), Article 28. https://doi.org/10.1186/s40561-024-00316-7

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.16361