

PENERAPAN PERMAINAN SIMULASI SEBAGAI TEKNIK BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENYELESAIKAN KONFLIK

¹Salmiati, ²Amiruddin

Bimbingan dan Konseling, STKIP Andi Matappa

Email: ¹Salmiati.arsyad@gmail.com

Abstrak. Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui gambaran kemampuan menyelesaikan konflik sebelum di beri latihan simulasi di SMP Negeri 3 Bungoro. (2) Untuk mengetahui gambaran kemampuan menyelesaikan konflik sesudah di beri latihan simulasi di SMP Negeri 3 Bungoro. (3) Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMP 3 Negeri Bungoro. penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasinya seluruh siswa SMPN 3 Bungoro dengan sampel sebanyak 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitiannya adalah (1) Gambaran kemampuan menyelesaikan konflik siswa SMP Negeri 3 Bungoro Kelurahan Bori Appaka Kecamatan Bungoro sebelum diberi latihan penerapan simulasi sebelum diberikan/latihan penerapan permainan simulasi umumnya berada pada kategori kurang baik karena nilai tertinggi 50%. (2) Gambaran kemampuan menyelesaikan konflik siswa SMP Negeri 3 Bungoro Kelurahan Bori Appaka Kecamatan Bungoro sesudah diberi latihan penerapan simulasi. umumnya berada pada kategori baik dengan frekuensi tertinggi 80%. (3) Hasil analisis data uji-t dengan diperoleh perbandingan $t_{hitung} (2,502) > t_{tabel} (2,045)$ jadi dapat diartikan bahwa telah terjadi perubahan yang positif dan signifikan kemampuan meningkatkan menyelesaikan konflik siswa melalui kegiatan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok.

Kata Kunci: Permainan Simulasi , Teknik Bimbingan Kelompok, dan Menyelesaikan Konflik

Abstract. The aim of this study were (1) To determine the ability to resolve conflicts before the picture was given a simulation exercise in SMP Negeri 3 Bungoro. (2) To determine the ability to resolve conflicts following description given simulation exercise in SMP Negeri 3 Bungoro. (3) To determine the effect of the application of simulation games as group counseling techniques for improving the ability of resolving the conflict in SMP Negeri 3 Bungoro. This research is an experimental research using a quantitative approach. The population is all students of SMPN 3 Bungoro with a sample of 30 students. The technique of collecting data using questionnaires, observation and documentation. The results of the research are (1) picture capability resolve conflicts student SMP Negeri 3 Bungoro village Bori Appaka District of Bungoro before given training before being given the application of simulation / training application simulation games usually are in the unfavorable category for the highest value of 50%. (2) The description of the ability of resolving conflicts student SMP Negeri 3 Bungoro village Bori Appaka District of Bungoro after given training simulation application. generally in good category with the highest frequency of 80%. (3) The results of the t-test data analysis with the comparison of the $t (2.502) > t \text{ table } (2.045)$ so it can be interpreted that there has been a positive and significant changes in the ability to improve students resolve conflicts through simulated game activity as group counseling techniques.

Keywords: Simulation Games, Technical Guidance Group, and Resolving Conflict

PENDAHULUAN

Manusia selain sebagai makhluk individu juga sekaligus merupakan makhluk sosial (*zoon politicon*). Artinya bahwa manusia akan selalu membutuhkan individu atau kelompok lain dalam rangka berinteraksi, bertukar pikiran maupun bekerja sama. Untuk melakukan hal tersebut maka dibutuhkan kemampuan interaksi sosial yang baik pada setiap individu. Dengan begitu terjadilah interaksi sosial antara manusia yang satu dengan manusia yang lain.

Hubungan dapat terjadi dengan individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Interaksi sosial memegang peranan penting dalam perkembangan moral anak karena dapat memberikan dasar-dasar dari tingkah laku yang diterima masyarakat. Kegagalan dalam membangun interaksi sosial bagi individu baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, maka sering menimbulkan hal-hal yang berdampak negatif yakni adanya perselisihan, pertentangan, konflik-konflik pertikaian baik antar-individu maupun antar kelompok.

Pada umumnya konflik yang dihadapi manusia dapat terjadi dalam berbagai macam keadaan dan biasanya bersifat kompleksitas. Seperti perkelahian, peperangan, perseteruan yang berupa konfrontasi fisik antara berbagai pihak. Makna konflik kemudian berkembang dengan maraknya berbagai kepentingan ide, gagasan, nilai dan sebagainya. Bahkan penulis sering mendengar konflik yang terjadi antar tetangga serta sebagian komunitas yang ada di masyarakat.

Konflik sebagai pertentangan dalam hal kepentingan (*conflict interest*) bagian, nilai-nilai, kebutuhan harapan, ideologi, dan lain-lain. Siswa sebagai salah satu komunitas besar tentunya akan menghadapi kehidupan yang kompleks, penuh di namika, dan sering mengalami konflik baik konflik

internal, konflik interpersonal, maupun konflik antar- kelompok. Menurut Soerjono Soekanto (Kun Maryadi, dkk. 2008: 47) menyatakan bahwa “ Konflik adalah suatu proses seorang individu atau kelompok yang berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang di sertai dengan ancaman atau kekerasan.”

Bedasarkan hasil survey awal, dengan melalui wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMP 3 Bungoro pada tanggal 10 september 2014 diperoleh informasi bahwa konflik yang terjadi di sekolah adalah konflik individu dan konflik antar kelompok siswa. Namun konflik antar-kelompok siswa yang sangat dominan dan sering terjadi adalah kurang harmonisnya pergaulan antar-kelompok siswa, terjadinya persaingan yang tidak sehat dalam kegiatan belajar, saling menjelek-jelekkkan serta saling menyalahkan. Kecenderungan terjadinya konflik antar-kelompok siswa tersebut, di sebabkan karena faktor ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan konflik, untuk itu perlu di upayakan sebagai teknik untuk meningkatkan kemampuan cara menyelesaikan konflik, salah satunya permainan simulasi karena dengan permainan simulasi siswa dapat belajar sesuatu tanpa diskusi kelompok, untuk menirukan situasi sebenarnya terjadi dalam kehidupan nyata dengan tujuan menyelesaikan masalah yang tertentu. Dalam kamus bimbingan dan konseling (Thantawy 1993: 87) mengartikan simulasi sebagai “metode penelitian yang pesertanya berperan menirukan situasi kejadian tertentu sebagai latihan praktek, tetapi bukan situasi yang sebenarnya”.

Dengan demikian diharapkan melalui permainan simulasi dapat menciptakan pola pikir (*mindset*) terhadap sebuah pengalaman-pengalaman serta beberapa pendapat tentang realita yang ada, disamping itu keterlibatan diri siswa melalui permainan simulasi akan menjadikan siswa memahami dirinya dan dapat meningkatkan kemampuannya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan atau konflik.

Pengetahuan dan pemilihan peneliti penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk menyelesaikan konflik yang belum pernah diteliti sebelumnya. Untuk itu, peneliti tertarik untuk mengkaji permainan simulasi ini sebagai teknik bimbingan kelompok sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan konflik di SMP Negeri 3 Bungoro.

Sehubungan dengan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini, yaitu : Untuk mengetahui gambaran kemampuan menyelesaikan konflik sebelum di beri latihan simulasi di SMP Negeri 3 Bungoro. Untuk mengetahui gambaran kemampuan menyelesaikan konflik sesudah di beri latihan simulasi di SMP Negeri 3 Bungoro. Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMP 3 Negeri Bungoro.

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil lokasi di SMP Negeri 3 Bungoro kel. Bori Appaka Kecamatan. Bungoro. Pertimbangan penelitian ini dilakukan mengingat pada sekolah tersebut memiliki siswa yang sering konflik karena adanya persaingan-persaingan yang tidak sehat antar siswa baik itu konflik antar kelompok maupun individu. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 desember 2014 sampai dengan 23 februari 2015.

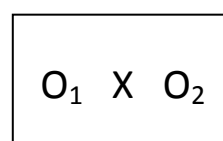
METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang mengkaji tentang penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMP Negeri 3 Bungoro.

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan melakukan penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMP Negeri 3 Bungoro Kecamatan Bungoro

Kabupaten Pangkep, ini adalah penelitian kuantitatif. Maksimilasi objektivitas data dalam penelitian kuantitatif dilakukan dengan angka-angka, pengolahan statistik, dan stuktural.

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang mengkaji tentang siswa yang mengalami konflik melalui penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok, desain penelitian yang digunakan adalah “*one group pretest posstest design*”. Dengan penjabaran sebagai berikut :



Keterangan :

O_1 = Pengukuran pertama sebelum subjek diberi perlakuan (*pretest*)

X = Eksperimen atau perlakuan

O_2 = Pengukuran kedua setelah subjek diberi perlakuan (*posttest*)

(Sugiyono, 2009: 45)

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian, mulai dari subyek penelitian, angket sebelum perlakuan, perlakuan berupa penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok dan angket sesudah perlakuan adalah sebagai berikut :

1. Perlakuan subjek eksperimen dilakukan terhadap siswa SMP Negeri 3 Bungoro.
2. Pemberian angket sebelum perlakuan terhadap subyek penelitian yang berisi pernyataan tentang kemampuan menyelesaikan konflik untuk mengetahui kemampuan siswa yang menjadi subyek penelitian.
3. Pemberian perlakuan berupa penerapan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok.
4. Pemberian angket sesudah pemberian perlakuan terhadap subyek penelitian yang berisi pernyataan tentang kemampuan menyelesaikan konflik untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah pemberian perlakuan yakni permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMP 3 Negeri 3 Bungoro kel. Bori Appaka kec. Bungoro, alasan penentuan populasi adalah karena siswa di sekolah tersebut terletak di desa/perkampungan dan di era modern ini selalu memunculkan persaingan karena adanya ketidakpuasan atau iri makanya sering terjadi persaingan antar siswa sehingga memunculkan konflik yang tidak di inginkan. Untuk lebih

memperjelas keadaan siswa di SMP 3 bungoro Kelurahan. Bori Appaka Kecamatan Bungoro dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 . Keadaan siswa SMP 3 Bungoro Tahun Ajaran 2014-2015

Kelas	SMP Negeri 3 Bungoro		Total
	Jenis kelamin		
	Pria	Wanita	
VII A	12	11	23
VII B	12	12	24
VII C	12	11	23
VII D	12	10	22
VII E	11	11	22
VIII A	12	15	27
VIII B	12	14	26
VIII C	12	11	23
VIII D	12	10	22
VIII E	11	11	22
IX A	12	15	27
IX B	12	14	26
IX C	12	15	27
IX D	11	14	25
IX E	10	14	24
Jumlah	160	192	352

Sumber: Data jumlah siswa SMP 3 Bungoro Tahun Ajaran 2014-2015

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang di teliti, dengan maksud untuk menyelesaikan hasil penelitian populasi. (Arikunto, 2003: 54). Kemudian untuk jenis penarikan sampel di gunakan *porposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2001: 61). Oleh sebab itu sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang mengalami konflik Dimana sampel dipilih sebanyak 30 orang siswa dengan pertimbangan kemampuan peneliti dari segi waktu, biaya dan tenaga.

Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan dalam rangka untuk mengumpulkan data yang mendukung pelaksanaan penelitian, meliputi persuratan dan data siswa, serta administrasi penelitian.

2. Angket

Angket adalah suatu alat pengumpulan data dengan penyajian daftar pernyataan kepada responden dengan cara tertulis untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan yang diperlukan peneliti. Angket berbentuk skala likert. Angket ini diberikan

sebelum dan setelah pemberian penerapan permainan simulasi untuk menyelesaikan konflik dalam bimbingan kelompok

Penskoran sebagai berikut :

Angket vaporabel : STS = 1, TS=2
KS = 3, S = 4, SS = 5

Angke Unvaporabel : STS = 5, TS=4
KS = 3, S = 2, SS = 1

Untuk menentukan interval kategori angket maka ditentukan sebagai berikut :

Jumlah item = 35

Nilai tertinggi = jumlah item x skor tertinggi = 35x5 = 175

Nilai terendah = jumlah item x skor terendah = 35x1 = 35

Rentang nilai = Nilai tertinggi-Nilai terendah= 175-35 = 140

Jumlah kelas interval = 5 kelas interval

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{Rentang nilai}}{\text{jumlah kelas}} = \frac{140}{5} = 28$$

Tabel 3.2 . Kategori Hasil Angket

No	Interval	Kategori Persentase
1	151-175	Sangat baik
2	122-150	baik
3	93-121	sedang
4	64-92	Kurang baik
5	35-63	Sangat kurang baik

Sebelum dipergunakan, angket ini di validasi ahli oleh Bapak Muh. Sahrul SP.d. M.Pd dan Ibu Dra. Harmini Abbas. M.Pd. Angket dibuat dalam 40 item pernyataan kemudian diadakan uji coba angket (try out) kepada 30 orang siswa untuk mengetahui Validitas dan Realibilitas angket yang diuji coba Sebagai berikut :

a. Uji Validitas (tepat)

Uji validitas adalah suatu bentuk analisis yang bertujuan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan dianggap layak atau tidak layak dalam penelitian ini. Adapun uji validitas data analisis dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment Pearson* dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = indeks korelasi atau besarnya hubungan variabel x dan y
 $\sum x$ = jumlah variabel x

$\sum y$ = jumlah variabel y

$\sum x^2$ = jumlah variabel x pangkat dua

$\sum y^2$ = jumlah variabel y pangkat dua

$\sum xy$ = jumlah variabel x dikali variabel y

N = jumlah sampel

(Su

harsimi Arikunto, 2002: 94)

Dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,361) maka item angket dinyatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,361) maka item angket dinyatakan tidak valid. Dengan uji coba instrument dari 40 item angket ditemukan 5 angket yang tidak valid atau mendapat nilai r_{hitung} di bawah nilai r_{tabel} (0,361), yaitu item nomor : 22, 24, 26, 31, 34 (lampiran 7). Jadi jumlah butir angket yang dinyatakan valid adalah 35 butir.

b. Reliabilitas (tetap)

Uji reliabilitas data digunakan untuk mengetahui tentang ketepatan data hasil penelitian melalui uji coba instrument sebelum diberikan kepada sampel. Adapun rumus reliabilitas data yang digunakan

adalah rumus *alfa cornbatch* dengan rumus sebagai berikut :

$$CA = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum b^2}{\sum t^2} \right]$$

Keterangan :

CA = Koefisien Cronbach's Alpha
K = Banyaknya pertanyaan dalam butir

$\sum b^2$ = Varians butir

$\sum t^2$ = Varians total

(Tiro, 2006: 299)

3. Observasi

Observasi adalah metode pengamatan langsung aktivitas siswa dalam penerapan permainan simulasi dalam bimbingan kelompok. Instrument yang digunakan adalah memakai daftar cek.

Adapun teknik analisis data yang dipakai penulis adalah menggunakan analisis statistik deskriptif. Teknik analisis deskriptif menggunakan distribusi frekuensi dan persentase. Dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase nilai yang diperoleh

\sum = Banyaknya frekwensi jawaban

N = Besarnya responden

100 % = konstanta persentase

(Suharsimi Arikunto, 2002 : 250)

Dan untuk kepentingan tersebut dilakukan perhitungan rata-rata dengan rumus :

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

Keterangan :

Me = Rata-rata (mean)

\sum = Jumlah skor siswa

N = Jumlah siswa

(Arikunto, 2002 : 250)

Hasil observasi dianalisis sebagai berikut:

$$\text{Analisis individual} = \frac{nm}{N} \times 100 \%$$

$$\text{Analisis kelompok} = \frac{NM}{p} \times 100 \%$$

Keterangan :

Nm = Jumlah item yang dicek dari setiap siswa

N = Jumlah item dari seluruh aspek yang diobservasi

Nm = Jumlah item yang dicek per aspek

P = Jumlah item per aspek

Abimanyu (Abbas, 2014 : 71)

Hasil observasi dikonsultasikan pada skala hasil persentase observasi yang dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3 . Skala persentase observasi

No	interval	Kategori
1	80 % - 100%	Sangat tinggi
2	60% - 79%	Tinggi
3	40% - 59%	Sedang
4	20% - 39%	Rendah
5	00% - 19%	Sangat rendah

Abimanyu (dikutip oleh Abbas, 2011 : 71)

Analisis statistik inferensial

Sebelum uji hipotesis maka terlebih dahulu pengujian dasar-dasar analisis yaitu:

a. Uji normalitas

Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian ini digunakan uji *non parametric kolmogrov-smirnov* dengan bantuan program *SPSS for windows* kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

Jika nilai statistik $\geq 0,05$ maka data dinyatakan normal

Jika nilai statistik $\leq 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal

b. Uji Homogenitas

Rumus yang digunakan untuk uji homogenitas (Sugiyono, 2009 : 231) adalah:

$$F =$$

$\frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$ (Sugiyono, 2009 : 231)

c. Uji linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linear yang digunakan adalah dengan rumus pearson, sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = indeks korelasi atau besarnya hubungan variabel x dan y

$\sum x$ = jumlah variabel x

$\sum y$ = jumlah variabel y

$\sum x^2$ = jumlah variabel x pangkat dua

$\sum y^2$ = jumlah variabel y pangkat dua

$\sum xy$ = jumlah variabel x dikali variabel y

N = jumlah sampel

Suharsimi Arikunto, 2002: 94)

Berdasarkan tabel nilai-nilai untuk distribusi r_{tabel} (Sugiyono, 2009: 380), pada

N=32, dan untuk taraf kesalahan 5% maka harga $r_{tabel} = 0,349$ dan pada taraf kesalahan 1% $r_{tabel} = 0,449$ dengan kaidah keputusan :

- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka data tidak linier

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka data linier

d. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian mengenai perbedaan tingkat penerapan kemampuan menyelesaikan konflik siswa SMP Negeri 3 Bungoro sebelum dan sesudah pemberian permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok maka di gunakan rumus t-tes yaitu :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t : perbedaan dan mean

Md : perbedaan mean hasil angket sebelum dan sesudah perlakuan

$\sum X^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : jumlah subjek sampel

Db : derajat kebebasan tertentu ditentukan dengan N-1 (Arikunto, 2002 : 250)

Dengan kriteria :

H_1 diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_0 diterima apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini berupa hasil penilaian angket *pretest* dan *posttest* tentang masalah siswa yang mengalami konflik dan hasil observasi. Untuk mengetahui perbandingan hasil angket sebelum dan setelah penerapan/pemberian latihan permainan simulasi, maka diolah dan disajikan dalam bentuk analisis data statistik (dan persentase distribusi frekuensi. Hasil observasi disajikan dalam hasil persentase distribusi frekuensi. Untuk membuktikan

hipotesis dilakukan pengujian hipotesis dengan uji-t.

a. Perbandingan Data Statistik Hasil Angket Pretest dan Posttest

Tabel 4.1 . Data Statistik Hasil Angket

Data Statistik	Nilai Preetest	Nilai Posttest
N	30	30
Nilai Ideal	200	200
Jumlah	2.556	4.033
Mean	85.20	134.43
Median	90.00	134.00
Modus	97	118
Standar Deviasi	12.705	13.602
Varians	161.407	185.103
Nilai Maksimun	99	155
Nilai Minimum	57	107
Rentang Nilai	42	48

Hasil dari data statistik hasil angket *pretest* yang diberikan kepada 30 responden dengan skor ideal 200 diperoleh jumlah skor angket adalah 2.556. nilai-nilai rata-rata yang diperoleh yang diperoleh 85.20, nilai tersebut dikonfirmasi kepada ketegori hasil angket sehingga diketahui bahwa rata-rata tergolong dalam kategori cukup, nilai tengah yang diperoleh adalah 90 dan tergolong dalam kategori cukup, nilai yang sering muncul adalah 97 yang tergolong dalam kategori sedang, nilai tertinggi adalah 99 dan nilai terendah adalah 57, rentang nilai antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 42, standar deviasi yang diperoleh adalah 12,705 dan varaiansi adalah 161,407 yang menandakan bahwa sebaran data normal.

Hasil dari data statistik hasil angket *posttest* yang diberikan 30 responden dengan skor ideal 175 diperoleh jumlah skor angket adalah 4.033, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh 134,43, nilai tersebut dikonfirmasi kepada kategori hasil angket sehingga diketahui bahwa rata-rata tergolong kategori tinggi, nilai tengah

(*median*) yang diperoleh adalah 134 dan tergolong dalam kategori tinggi, nilai yang paling sering muncul (*modus*) adalah 118 tergolong dalam kategori sedang, nilai tertinggi adalah 155 dan nilai terendah adalah 107, rentang nilai antara nilai tertinggi dan terendah adalah 48, standar deviasi yang diperoleh adalah 13,602 dan variansi adalah 185.01 yang menandakan bahwa data berdistribusi normal.

Dari kedua angket tersebut dapat dilihat peningkatan kategori tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik pada nilai rata-rata yang tergolong “sedang” pada hasil angket *pretest* menjadi kategori “baik”. Demikian juga pada nilai yang sering muncul tergolong tingkat kemampuan menyelesaikan konflik “sedang” tidak mengalami perubahan dan nilai tengah (*median*) yang tergolong tingkat kemampuan menyelesaikan konflik “sedang” menjadi tingkat kemampuan menyelesaikan konflik “baik”. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menyelesaikan konflik siswa berdasarkan perbandingan hasil data statistik.

b. Persentase Distribusi Frekuensi

Tabel 4.2 . Persentase distribusi frekuensi hasil angket

Interval	Kategori	pretest		posttest	
		f	%	f	%
151-175	Sangat baik	0	0	6	20%
122-150	Baik	0	0	24	80%
93-121	Sedang	11	37%	0	0
64-92	Kurang baik	15	50%	0	0
35-63	Sangat kurang baik	4	13%	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Berdasarkan data tabel 4.1 tampak bahwa dari 30 orang responden penelitian pada saat *pretest* telah diketahui bahwa ada 11 orang (37%) yang berada pada tingkat kemampuan menyelesaikan konflik siswa yang sedang, 15 orang (50%) berada pada tingkat kemampuan menyelesaikan konflik siswa kurang baik, dan 4 orang (13%) berada pada tingkat kemampuan menyelesaikan konflik siswa sangat kurang baik sedangkan untuk kategori baik dan sangat baik tidak ada responden yang masuk kategori.

Setelah responden diberikan pemberian simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok, maka diketahui bahwa tingkat kemampuan untuk meningkatkan menyelesaikan konflik siswa di SMP Negeri 3 Bungoro mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan hasil *posttest* bahwa dari 30 orang yang diteliti, 24 orang (80%) yang berada pada kategori baik, dan sebanyak 6 (20%) yang berada pada kategori sangat baik.

Dari kedua angket tersebut dapat diketahui perubahan persentase siswa sebelum diberikan permainan simulasi tergolong memiliki tingkat kemampuan menyelesaikan konflik “sedang” (37%), kurang baik (50%), dan sangat kurang baik (13%). Setelah diberikan permainan simulasi terjadi perubahan tingkat kemampuan menyelesaikan konflik yang tergolong baik (80%) dan sangat baik (20%). Terjadinya perbedaan kemampuan menyelesaikan konflik sebelum dan setelah diberikan latihan permainan simulasi

disebabkan karena strategi yang digunakan berbeda. Sebelum diberikan simulasi siswa hanya memperoleh pengalaman secara konvensional/alami. Setelah diberikan latihan permainan simulasi melalui bimbingan kelompok secara kontekstual melibatkan siswa dalam masalah yang sebenarnya, membantu mereka mengidentifikasi masalah yang konseptual atau metodologis dan mengajak mereka untuk merancang cara dalam mengatasi masalah. Maka dapat disimpulkan setelah pemberian latihan permainan simulasi siswa sudah dapat mengembangkan sikap, nilai, serta kreativitas siswa dalam memecahkan masalah konflik yang dialaminya terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari melalui interaksi dengan sesama teman. Hal ini menunjukkan antara hasil persentase angket *pretest* dan *posttest* membuktikan bahwa telah terjadi perubahan peningkatan kemampuan menyelesaikan konflik siswa dari kategori yang pada umumnya tergolong kategori kurang baik menjadi kategori baik.

c. Hasil Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan atau perlakuan siswa dalam proses layanan bimbingan kelompok. Instrument observasi yang digunakan adalah memakai daftar cek (lampiran 15) yang menunjukkan hasil observasi individu (lampiran 17). Hasil tersebut kemudian dianalisis dalam tabulasi hasil observasi individu kemudian di kategorikan dalam persentase distribusi frekuensi hasil observasi individu sebagai berikut :

Tabel 4.3 . Persentase Distribusi Frekuensi Hasil Observasi Individu

Interval	Kategori	Pretest	Posttest
----------	----------	---------	----------

Keaktifan		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
80%-100%	Sangat Tinggi	2	7%	20	67%
60%-79%	Tinggi	9	32%	10	33%
40%-59%	Sedang	14	47%	0	0
20%-39%	Rendah	5	14%	0	0
00%-19%	Sangat Rendah	0	0%	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Dari tabel kategori observasi *pretest* dapat diketahui bahwa kategori siswa dengan keaktifan pada kategori “sangat tinggi” adalah 7%, kategori siswa dengan keaktifan pada kategori “tinggi” adalah 32%, kategori siswa dengan keaktifan pada kategori “sedang” adalah 47%, kategori siswa dengan keaktifan pada kategori “rendah” adalah 14%, dan kategori siswa dengan keaktifan pada kategori “sangat rendah” adalah 0%. Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa umumnya berada dalam kategori “sedang”.

Dari tabel kategori observasi *posttest* dapat diketahui bahwa kategori siswa dengan keaktifan pada kategori “sangat tinggi” adalah 67%, kategori siswa dengan keaktifan pada kategori “tinggi” adalah 33%, kategori siswa dengan keaktifan pada kategori “sedang” adalah 0%, kategori siswa dengan keaktifan pada kategori “rendah”

adalah 0%, dan kategori siswa dengan keaktifan pada kategori “sangat rendah” adalah 0%. Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa umumnya berada dalam kategori “sangat tinggi”.

Dari kedua hasil persentase distribusi frekuensi observasi individu *pretest* dan *posttest* tersebut dapat dilihat peningkatan kategori keaktifan siswa “sangat tinggi” 7% meningkat sebesar 60% menjadi 67%, keaktifan siswa yang tergolong “tinggi” 32% meningkat sebesar 1% menjadi 33%, untuk kategori “sedang” 47% dan rendah 13% tidak mengalami perubahan. Hal ini dapat disimpulkan selisih antara hasil persentase *pretest* dan *posttest* dari frekuensi observasi individu menunjukkan terjadi peningkatan keaktifan siswa dengan penerapan/pemberian latihan permainan simulasi.

Tabel 4.4 . Analisis Hasil Observasi Kelompok

No	Aspek	pretest		posttest	
		<i>Nm</i>	%	<i>Nm</i>	%
1	Hadir tepat waktu	16	48%	30	100%
2	Mengucapkan salam dan berdoa	18	60%	25	83%
3	Siswa mengikuti instruksi dalam simulasi	15	30%	27	90%
4	Aktif mengikuti kegiatan	20	60%	28	93%
5	Memperhatikan informasi yang diberikan	17	57%	20	67%
6	Siswa dapat menyampaikan ide atau gagasannya	15	50%	26	87%
7	Memiliki kemampuan bertanya tentang materi yang belum jelas	16	53%	25	83%
8	Membuat kesimpulan	15	50%	25	83%

Hasil analisis observasi kelompok menunjukkan bahwa:

- 1) Persentase siswa yang hadir tepat waktu telah menunjukkan peningkatan persentase dari 48% yang tergolong dalam kategori sedang menjadi 100% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi.
- 2) Persentase siswa yang mengucapkan salam dan berdoa telah menunjukkan peningkatan persentase dari 60% yang tergolong dalam kategori tinggi menjadi 83% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi.
- 3) Persentase siswa yang mengikuti instruksi dalam simulasi telah menunjukkan peningkatan persentase dari 30% yang tergolong dalam kategori rendah menjadi 90% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi.
- 4) Persentase siswa aktif mengikuti kegiatan telah menunjukkan peningkatan persentase dari 60% yang tergolong dalam kategori tinggi menjadi 93% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi.
- 5) Persentase siswa yang memperhatikan informasi yang diberikan telah menunjukkan peningkatan persentase dari 57% yang tergolong dalam kategori sedang menjadi 67% yang tergolong dalam kategori tinggi.
- 6) Persentase siswa yang menyampaikan ide atau gagasannya menunjukkan peningkatan persentase dari 50% yang tergolong dalam kategori sedang menjadi 87% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi.
- 7) Persentase siswa memiliki kemampuan bertanya tentang materi yang belum jelas telah menunjukkan peningkatan persentase dari 53% yang tergolong dalam kategori sedang menjadi 83% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi.
- 8) Persentase siswa membuat kesimpulan menunjukkan peningkatan persentase dari 50% yang tergolong dalam kategori sedang menjadi 83% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi.

Dari kedua hasil analisis hasil observasi kelompok *pretest* dan *posttest*

pada aspek hadir tepat waktu tergolong kategori “sedang” meningkat 52% menjadi kategori “sangat tinggi”, aspek mengucapkan salam berdoa tergolong kategori “tinggi” meningkat 23% menjadi sangat “tinggi”, aspek siswa mengikuti instruksi dalam simulasi tergolong kategori “rendah” meningkat 60% menjadi kategori “sangat tinggi”, aspek aktif mengikuti kegiatan tergolong kategori “tinggi” meningkat 33% menjadi kategori “sangat tinggi”, aspek siswa yang memperhatikan informasi yang diberikan tergolong kategori “sedang” meningkat 10% menjadi kategori “tinggi”, aspek siswa dapat menyampaikan ide atau gagasannya tergolong kategori “sedang” meningkat 37% menjadi kategori “sangat tinggi”, aspek siswa memiliki kemampuan bertanya tentang materi yang belum jelas tergolong kategori “sedang” meningkat 30% menjadi kategori “sangat tinggi”, dan aspek siswa membuat kesimpulan tergolong kategori “sedang” meningkat 10% menjadi kategori “sangat tinggi”.

Selisih antara hasil persentase analisis hasil observasi kelompok *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan menyelesaikan konflik pada responden dengan penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok.

1. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji normalitas

Berdasarkan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh nilai *KSZ* sebesar 0,587 dan *Asymp.sig.* sebesar 0,881 lebih besar dari 0,05 (lampiran 18). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis *t-test* dapat dilakukan.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil angket *pretest* dan *posttest* homogen atau tidak. Untuk mengetahui tingkat homogenitas hasil angket digunakan analisis angket varians terbesar dibandingkan varians terkecil. Nilai F tabel dengan derajat kebebasan (dk) pembilang = $n_1 - 1 = 30 - 1 = 29$ dan (dk) penyebut = $n_{12} - 1 =$

$30 - 1 = 29$ taraf kesalahan 5% maka harga $F_{tabel} = 1,85$.

- Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka data tidak homogen;
- Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data homogen.

Hasil varians berdasarkan hasil analisis hitung varians (lampiran 19) disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.5 . Nilai Varians Angket

n_1	s_1	n_2	s_2
30	12,70	30	13,60

Dari hasil tersebut diketahui bahwa varians terbesar adalah hasil angket *posttest* dengan nilai varians 13,60, dan varians terkecil adalah hasil angket *pretest* dengan nilai varians 12,70. Dengan demikian maka F_{hitung} dapat diukur sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$= \frac{13,60}{12,70}$$

$$= 1,07$$

Harga F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} . Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,07 < 1,85$), maka diperoleh hasil bahwa varians data *pretest* dan *posttest* tersebut homogen.

c. Uji Lineritas

Tabel 4.6 . Tabel Nilai Person

Koefisien	Nilai
N	30
$\sum X$	2556
$\sum Y$	4033
$\sum X^2$	3035
$\sum Y^2$	547535
$\sum XY$	343801

Dari hasil nilai analisis pearson dapat dihitung nilai r untuk uji linearitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$= \frac{30(343801) - (2556)(4033)}{\sqrt{[30(222452) - (2556)^2][30(547535) - (4033)^2]}}$$

$$= \frac{5682}{\sqrt{[6673560 - 6533136][16426050 - 16265089]}}$$

$$= \frac{5682}{\sqrt{2260787464}}$$

$$= 0,3779$$

Hasil analisis tersebut dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} dengan $db = n - 2$ ($30 - 2 = 28$), maka diperoleh r_{tabel} pada taraf kesalahan 5% adalah 0,374 dan taraf 1% adalah 0,478. Dengan demikian nilai r_{hitung} untuk taraf signifikansi 5% lebih besar dari r_{tabel}

($r_{hitung} 0,3779 > r_{tabel} 0,374$) maka data dinyatakan linier.

d. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_1 =$ Terdapat pengaruh positif dari penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMP Negeri 3 Bungoro.

$H_0 =$ Tidak ada pengaruh dari penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan

kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMP Negeri 3 Bungoro.

Hipotesis dalam bentuk statistik:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Pembuktian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dengan program *Microsoft Excel 2007* dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 . Tabel Uji-t

t-Test: Paired Two Sample for Means

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	85.2	134.4333333
Variance	161.4068966	185.0126437
Observations	30	30
Pearson Correlation	0.037793771	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	29	
t Stat	-14.76946525	
P(T<=t) one-tail	2.50264E-15	
t Critical one-tail	1.699126996	
P(T<=t) two-tail	5.00528E-15	
t Critical two-tail	2.045229611	

Berdasarkan hasil analisis data uji-t dengan diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,502$ dan dengan $df = 30-1 = 29$, dan taraf kesalahan 5% maka $t_{tabel} = 2,045$ dengan perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil persentase, uji-t telah terjadi perubahan yang positif dan signifikan antara tes awal dan tes akhir tingkat kemampuan menyelesaikan konflik. Dengan demikian hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa “ tidak terdapat pengaruh penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMP Negeri 3 Bungoro Kelurahan Bori Appaka Kecamatan Bungoro” dinyatakan ditolak, dan hipotesis kerja (H_1) yang menyatakan bahwa

“terdapat pengaruh positif penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMP Negeri 3 Bungoro Kelurahan Bori Appaka Kecamatan Bungoro” dinyatakan **diterima**.

Pembahasan

Hasil penelitian untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik siswa berdasarkan analisis statistik data distribusi frekuensi menunjukkan bahwa data *pretest* dapat digolongkan umumnya dalam kategori hasil angket kurang baik dan hasil data angket *posttest* dapat digolongkan umumnya dalam kategori baik. Hal ini berarti bahwa telah terjadi peningkatan

kemampuan menyelesaikan konflik dari kurang baik menjadi baik berdasarkan hasil analisis data. Peningkatan kemampuan tersebut terealisasi melalui perubahan keterbukaan (*Openness*), berpikir positif (*Positiveness*) terhadap orang lain, adanya kesamaan-kesamaan (*Equality*) dalam nilai, sikap, watak, perilaku, dan kebiasaan siswa, serta timbulnya rasa empati (*Empathy*) antar sesama siswa baik secara individual maupun kelompok, de Vito dalam Sugiyono (2009:4).

Dari hasil observasi setelah dilakukan latihan simulasi, terlihat perubahan aktivitas siswa selama diadakan layanan bimbingan kelompok sehingga terjadi peningkatan aktivitas yang pada awalnya dalam kategori sedang menjadi kategori sangat tinggi. Salah satu indikator perubahan yang menonjol adalah aspek kehadiran siswa dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok yang dibuktikan dengan kehadiran siswa. (*lampiran 16*). Hal ini memberikan pengaruh terhadap perubahan sikap dalam tingkatan lebih tinggi bagi manusia dalam aspek:

1. Menerima (*receiving*), menerima diartikan bahwa subjek mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan.
2. Merespon (*responding*), memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap.
3. Menghargai (*valuing*), mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkat tiga.
4. Bertanggungjawab (*responsible*), bertanggungjawab atas segala suatu yang telah dipilihnya dengan segala risiko merupakan sikap yang memiliki tingkatan paling tinggi (Notoatmodjo, 2003). Hasil persentase, uji-t telah membuktikan bahwa telah terjadi perubahan yang positif dan signifikan kemampuan meningkatkan menyelesaikan konflik siswa melalui kegiatan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok. Hal ini dibuktikan dengan pengkajian hipotesis yang menunjukkan

bahwa “terdapat pengaruh positif dari penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMP Negeri 3 Bungoro Kelurahan Bori Appaka Kecamatan Bungoro.

Penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok diharapkan mampu memberikan harapan bahwa siswa yang akan datang semakin baik. Menjadikan siswa mampu menyelesaikan konflik yang dialaminya merupakan suatu keharusan, karena siswa yang mengenal dirinya berdasarkan umur dan kebutuhannya akan menjadi siswa yang mampu berpikir dan bertindak secara bijak dan terorganisir.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Sajerah (2012: 46) yang mengemukakan bahwa:

Terjadinya peragaan yang dilakukan oleh siswa pada suatu kondisi sosial akan membawa siswa dalam pengenalan diri terhadap lingkungannya serta akan membantu siswa memperoleh suatu pengalaman untuk dijadikan modal kesehariannya khususnya dalam penyelesaian permasalahan yang sering mereka hadapi baik di sekolah, di rumah dan di lingkungan masyarakat.

Pendapat tersebut sesuai dengan respon siswa setelah melakukan latihan permainan simulasi. Mereka dapat bergaul dan berkomunikasi secara kreatif dan terbuka dalam mengaktualisasikan kebutuhan individu dan kelompoknya. Hal ini terjadi karena rasa kecemasan akan sikap tertutup mulai terkikis dan berubah menjadi rasa percaya diri karena mereka yakin bahwa dengan komunikasi yang komunikatif akan menciptakan keharmonisan dalam pergaulan interpersonal dan antar kelompok. Ini dibuktikan dengan hasil curahan perasaan dan pengakuan beberapa siswa yang menyatakan bahwa” setelah mengikuti permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok, mereka merasa percaya diri dalam mengungkapkan

persoalan terhadap teman atau kelompoknya karena mereka berkeyakinan bahwa temannya juga telah memiliki pemahaman yang sama tentang makna sebuah hubungan.

Komunikasi antar pribadi merupakan proses sosial dimana individu-individu yang terlibat di dalamnya saling mempengaruhi. Rogers menyatakan bahwa komunikasi antar pribadi merupakan komunikasi dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi (Allo Liliweri, 1991: 12).

Sedangkan Supratiknya berpendapat bahwa komunikasi antar pribadi adalah setiap bentuk tingkah laku seseorang baik verbal maupun non verbal yang ditanggapi oleh orang lain (Supratiknya, 1995: 30).

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian mengenai “Penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan cara menyelesaikan konflik pada siswa di SMP Negeri 3 Bungoro Kelurahan Bori Appaka Kecamatan Bungoro” dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Gambaran kemampuan menyelesaikan konflik siswa SMP Negeri 3 Bungoro Kelurahan Bori Appaka Kecamatan Bungoro sebelum diberi latihan penerapan simulasi. Berdasarkan persentase distribusi frekuensi hasil angket *pretest* dari 30 orang siswa yang diteliti diketahui 11 orang (37%) kategori sedang, 15 orang (50%) kategori kurang baik, dan 4 orang (13%) kategori sangat kurang baik sedangkan untuk kategori baik dan sangat baik tidak ada responden yang masuk kategori. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan/latihan penerapan permainan simulasi umumnya berada pada kategori kurang baik. (2) Gambaran kemampuan menyelesaikan konflik siswa SMP Negeri 3 Bungoro Kelurahan Bori Appaka Kecamatan Bungoro sesudah diberi latihan penerapan simulasi. Berdasarkan persentase distribusi frekuensi hasil angket *posttest* dari 30 orang siswa yang diteliti diketahui 24 orang (80%) kategori baik, dan 6 orang (20%) kategori sangat baik sedangkan untuk kategori sedang, kurang baik, dan sangat kurang baik tidak ada yang masuk kategori. Hal ini menunjukkan bahwa sesudah

diberikan/latihan penerapan permainan simulasi umumnya berada pada kategori baik. (3) Terdapat pengaruh penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik di SMP Negeri 3 Bungoro Kelurahan Bori Appaka Kecamatan Bungoro. Hal ini dibuktikan oleh berdasarkan hasil analisis data uji-t dengan diperoleh perbandingan $t_{hitung} (2,502) > t_{tabel} (2,045)$ jadi dapat diartikan bahwa telah terjadi perubahan yang positif dan signifikan kemampuan meningkatkan menyelesaikan konflik siswa melalui kegiatan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka disarankan: (1) Bagi kepala sekolah, agar menambah dukungan kepada guru bimbingan dan konseling untuk menjadikan layanan bimbingan kelompok sebagai salah satu program layanan bimbingan dan konseling di sekolah untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik siswa. (2) Guru pembimbing dan guru mata pelajaran diharapkan memberikan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik siswa. (3) Bagi siswa diharapkan pengalaman tentang permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan konfliknya.

DAFTAR RUJUKAN

- Tiro,A. 2006, *Dasar-Dasar Statistik*, UNM, Makassar
- Arikunto,S. 2002, *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta Jakarta
- Sugiono 2009, *Metode Penelitian Administrasi*, Alfabeta, Bandung
- Thatawy. R. M. A. 1993, *Kamus Bimbingan dan Konseling*. Economics Students Persada, Jakarta