

Desain playing with conflict sebagai model pembelajaran resolusi konflik

Yuni Harmawati ^{a,1*}, Bunyamin Maftuh ^{b,2}, Elly Malihah ^{c,3}

^a Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹ yuniharmawati@upi.edu*; ² bunyaminmaftuh@upi.edu; ³ ellyms@upi.edu

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Diterima:

17 Juni 2020

Disetujui:

2 Oktober 2020

Kata kunci:

Model Pembelajaran

Diskusi

Resolusi Konflik

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan suatu desain model pembelajaran resolusi konflik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk siswa sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas. Penelitian ini menggunakan *Research and Development*, yang mana dalam penelitian ini hanya sampai kepada tahap perumusan desain. Dari pengumpulan data dan sumber, akhirnya peneliti menyadur desain *playing with conflict* yang pernah ditulis oleh Richard B. Powers dan Kat Kirkpatrick, namun oleh peneliti disesuaikan dengan kondisi dan budaya masyarakat Indonesia. Sehingga cocok untuk diimplementasikan di Indonesia dengan sintaksis yang baru. Kesimpulan dari penelitian ini dengan adanya desain *playing with conflict* diharapkan mampu untuk membentuk keterampilan resolusi konflik dasar, yakni belajar untuk mendengarkan orang lain, belajar berbicara namun menghormati orang lain, belajar mengambil keputusan.

ABSTRACT

Playing with conflict design as conflict resolution learning model. The purpose of this research is to find a conflict resolution learning model design that can be applied in the learning of Pancasila and Citizenship Education for junior high and high school students. Research using Research and Development, which in this study only reached the design formulation stage. From analyzing the data and sources, the researcher finally adapted the play with conflict design that had been written by Richard B. Powers and Kat Kirkpatrick, but the researchers adapted it to the conditions and culture of the Indonesian people. So it is suitable to be implemented in Indonesia with a new syntax. The conclusion of this study with the play with conflict design is expected to be able to form basic conflict skills, namely learning to listen to other people, learn to speak but respect others, learn to make decisions.

Received:

17 Jun 2020

Accepted:

2 Oct 2020

Keywords:

Learning Model

Discussion

Conflict Resolution

Copyright © 2020 (Yuni Harmawati, Bunyamin Maftuh & Elly Malihah). All Right Reserved

How to Cite: Harmawati, Y., Maftuh, B., & Malihah., E. (2020). Desain playing with conflict sebagai model pembelajaran resolusi konflik. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 20(1), 22-27. DOI: 10.21009/jimd.v20i1.15664



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Indonesia beberapa waktu lalu dikejutkan dengan video *bullying* siswa SMP. Dalam video tersebut menampilkan siswa ditendang oleh teman sekelasnya kemudian teman yang lain merekam. Maraknya kasus *bullying* di Indonesia maupun di Negara lain, timbul pertanyaan mengapa bisa

seperti itu dan bahkan di lingkungan sekolah, yang mana lingkungan sekolah adalah lingkungan pendidikan yang harusnya *bullying* ini tidak terjadi. Namun nyatanya banyak sekali kasus yang terjadi di sekolah. Dalam hal ini, Indonesia mempunyai potensi resiko yang cukup besar untuk terjadinya kasus kekerasan yang melibatkan anak dan

Vol. 20 No. 1 Tahun 2020 | Hal. 22 – 27

remaja. Hal ini bisa dilihat dari data BPS, yang diolah oleh Pusat Data dan Informasi Kemenkes, estimasi jumlah anak di Indonesia untuk tahun 2018 adalah 33% dari total estimasi jumlah penduduk untuk usia 0-18 Tahun adalah 88.312.971, sebaran hampir merata di rentang usia 0-2 tahun sampai dengan 12-14 tahun yang sekitar 16% dan usia 15-18 tahun mendominasi sekitar 20% dari usia anak, sedangkan berdasarkan jenis kelamin, yaitu 49% perempuan dan 59% laki-laki.

Estimasi kasus kekerasan anak rata-rata 50% atau diperkirakan lebih dari 1 milyar anak-anak di dunia berusia 2-17 tahun, mengalami kekerasan fisik, seksual, emosional dan penelantaran di kawasan Afrika, Asia dan Amerika utara mengalami kekerasan dalam satu tahun terakhir (Hillis, Mercy, Amobi, & Kress, 2016). Berikut ini peta sebaran estimasi Kasus Kekerasan Anak.



Gambar 1 Global Projections of Minimum Prevalences of Past-Year Violence, and Minimum Numbers of Children Exposed to Past-Year Violence, 2016. Sumber : Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI dan

Gambar di atas merupakan peta sebaran estimasi kasus kekerasan anak di kawasan, Asia, Afrika dan Amerika Utara, kekerasan yang dimaksud adalah mengalami satu atau lebih dari beberapa tindakan yang mengacu pada kekerasan fisik, kekerasan emosional, kekerasan seksual, intimidasi/ *bully*.

Dengan adanya berbagai kasus kekerasan pada anak di berbagai dunia dan khususnya di Negara Indonesia, langkah pasti sebagai pendidik untuk mengurangi kasus-kasus kekerasan anak adalah mencoba untuk mengajarkan pendidikan resolusi konflik di dalam kelas baik dalam kurikulum atau bisa sebagai *hidden* kurikulum dalam mata pelajaran tertentu atau sebagai pelatihan di luar jam pelajaran.

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang bertema resolusi konflik, baik itu dalam masyarakat maupun dalam lingkup persekolahan.

1. Jurnal pertama berjudul “Resolusi Konflik Agraria Berbasis Komunitas Pada Masyarakat Petani di Desa Genteng Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang”. Jurnal ini ditulis oleh Soni Akhmad Nulhaqim, Muhammad Fedryansyah, dan Eva Nuriyah Hidayat, diterbitkan pada Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik Volume 1 Nomer 2 Halaman 70-141. Fenomena konflik dalam artikel ini adalah konflik agraria pada masyarakat petani yang terjadi di Desa Genteng Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang. Penyelesaian konflik yang dideskripsikan pada artikel ini adalah resolusi konflik berbasis komunitas. Yaitu dibentuknya LMDH (Lembaga Masyarakat Desa Hutan) sebagai penengah antara petani dengan Perum Perhutani hingga mencapai kesepakatan bersama (Nulhaqim, Fedryansyah, & Hidayat, 2019)
2. Jurnal yang kedua berjudul “Kearifan Lokal Sebagai Resolusi Konflik Keagamaan”. Jurnal ini ditulis oleh Wasisto Raharjo Jati yang diterbitkan dalam jurnal Walisongo, Volume 21 No 2 pada November 2013. Dalam jurnal ini penulis menganalisis kearifan lokal sebagai resolusi konflik keagamaan di masyarakat pasca konflik Maluku. Konflik Maluku ini ditandai dengan dominasi yang menghasilkan adanya diskriminasi dan marginalisasi di tengah masyarakat. Dalam artikel ini dijelaskan bahwa konflik dapat diselesaikan melalui kearifan lokal, salah satunya adalah *pela gandong*. *Pela gandong* berperan besar dalam merajut kembali benang perdamaian antara agama Islam maupun Kristen (Jati, 2013).
3. Jurnal yang ketiga berjudul “Pendekatan Negosiasi Konflik dalam Resolusi Konflik di Sudan Selatan”. Jurnal ini di tulis oleh Firda Rosyana RA, Windy Dermawan dan Akim. Terbit pada jurnal ICMES Volume 3 no 1 Juni 2019. Pada jurnal ini menjelaskan mengenai konflik internal yang terjadi di Sudan Selatan dan upaya yang telah dilakukan untuk menyelesaikan konflik. Pada konflik internal ini dilakukan upaya berupa negosiasi integratif, yaitu sebuah upaya resolusi konflik yang dapat memunculkan kesadaran bagi pihak-pihak yang berkonflik sehingga hal tersebut dapat membawa pada perjanjian perdamaian (RA, Dermawan, & Akim, 2019).
4. Jurnal yang ke empat berjudul “*The effects of conflict resolution education on conflict resolution*”

skills, social competence and aggression in Turkish elementary school students” jurnal ini ditulis oleh serap akgun dan arzu araz diterbitkan dalam *journal of peace education* pada tahun 2014 volume 11 no 1 halaman 30-45. Penelitian survey menunjukkan sekitar seperempat dari semua anak telah menjadi korban pelecehan teman sebayanya. Dalam artikel ini menyebutkan bahwa kekerasan sekolah di Turki, ditemukan 44% siswa mengalami kekerasan fisik yaitu dipukul, kemudian 20% ditampar/ditendang oleh teman sebayanya kemudian sebagian lagi disumpah dan diejek oleh teman sebayanya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan program pelatihan resolusi konflik untuk sekolah dasar dan sekaligus menilai seberapa efektif program pelatihan resolusi konflik berbasis sekolah ini untuk meningkatkan keterampilan resolusi konflik siswa dan kompetensi sosial dan untuk mengurangi segala bentuk penyerangan maupun tindakan tidak menyenangkan antar siswa. Dalam penelitian ini terdapat 394 siswa sekolah dasar berpartisipasi. Kelompok pelatihan terdiri dari 327 siswa dan kelompok *control* terdiri dari 67 siswa. Para siswa menerima pelatihan resolusi konflik dua kali seminggu dalam 40 menit selama periode 10 minggu. Pelatihan resolusi konflik ini terdiri dari beberapa program pelatihan antara lain, empati, manajemen kemarahan, pemecahan masalah sosial dan keterampilan resolusi konflik kooperatif. Sebelum dan sesudah pelatihan, keduanya dinilai berdasarkan keterampilan penyelesaian konflik, sosial kompetensi dan tingkat agresi reaktif dan proaktif. Hasil menunjukkan bahwa pelatihan resolusi konflik meningkatkan resolusi konflik konstruktif siswa, keterampilan dan kompetensi sosial dan akibatnya menurunnya reaktif dan proaktif tingkat agresi siswa (Akgun & Araz, 2014).

5. Jurnal yang kelima berjudul “ *Ubuntu and The Quest for Conflict Resolution in Africa* ” ditulis oleh Adeoye O. Akinola dan Ufo Ikeke Uzodike. Diterbitkan pada *journal of Black Studies* volume 49 no 2 halaman 91-113, terbit pada bulan Oktober 2017. Pada artikel ini memaparkan konsep Ubuntu dan mengeksplorasi bagaimana prinsip-prinsip Ubuntu dapat dimanfaatkan sebagai mekanisme untuk menyelesaikan konflik di Afrika. Ubuntu mengajarkan bahwa terdapat

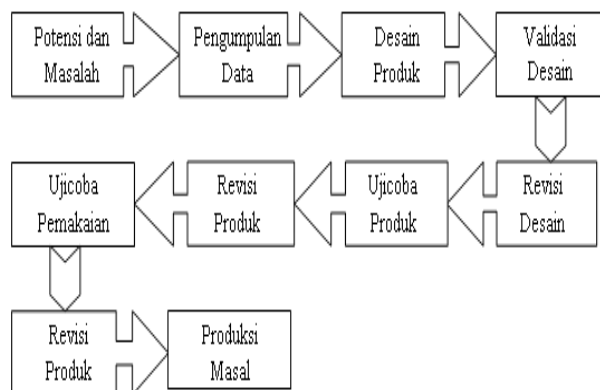
ikatan antara sesama manusia. “*Umuntu Ngumuntu Ngabantu*” yang artinya bahwa seseorang menjadi seseorang melalui orang lain. Masyarakat afrika mempunyai keyakinan bahwa kepatuhan terhadap prinsip-prinsip ubuntu akan mengurangi perselisihan masyarakat dan kekerasan di Afrika (Akinola & Uzodike, 2018).

6. Jurnal yang keenam berjudul “ *Playing With Conflict: Teaching Conflict Resolution Through Simulations and Games* ” ditulis oleh Richard B. Powers dan Kat Kirkpatrick. Dalam jurnal ini, membahas mengenai pelatihan program resolusi konflik pada mahasiswa pascasarjana di Portland State University dan mahasiswa s1 semua jurusan. Siswa berperan serta dalam simulasi, permainan dan latihan pengalaman untuk belajar dan mempraktikkan keterampilan resolusi konflik. Pelatihan ini terbagi dalam 5 sesi yang rumit dan panjang.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan kembali konsep model pembelajaran *Playing with Conflict* sebagai model pembelajaran resolusi konflik di sekolah. Penulis menyusun kembali sintaksis sehingga dapat disesuaikan dengan kondisi di Indonesia serta lebih dipersingkat pada sesinya namun tidak mengubah tujuan utama model pembelajaran tersebut. Pada konsepnya model pembelajaran resolusi konflik ini terdiri dari mendeskripsikan konflik dan jenis-jenis konflik serta dampak konflik, kemudian kegiatan yang dilakukan dalam model pembelajaran ini berupa simulasi, dan latihan pengalaman.

Metode

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research & Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research & Development* (R&D) dari Borg & Gall. Langkah-langkah rancangan tersebut adalah sebagai berikut.



Bagan 1 Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D)

Bagan

Berdasarkan sepuluh langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983:775), peneliti tidak memakai keseluruhan tetapi hanya memakai 3 langkah dalam *mini research* ini. Langkah (1) potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data dan (3) Desain model Pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini tidak sampai uji coba di lapangan, melainkan sampai dengan tahap desain model pembelajaran.

Pertama, penulis mengkhawatirkan permasalahan meningkatnya kekerasan yang dilakukan oleh remaja maupun kepada anak dan remaja baik itu di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan tempat tinggalnya. Penulis berpikir bahwa, kurangnya keterampilan dan pengetahuan tentang resolusi konflik yang dimiliki oleh anak dan remaja, sehingga mereka cenderung tidak paham apa yang dilakukan ketika konflik terjadi. Keterampilan meresolusi konflik ini juga berfungsi untuk menghindari terjadinya korban kekerasan. Setelah penulis menemukan masalah, penulis melakukan pengumpulan data berupa wawancara melalui telepon beberapa peserta didik mengenai seberapa sering mendapat perlakuan yang mengarah kepada kekerasan, baik itu di lingkungan tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah. Selain itu data yang digunakan oleh penulis berupa data yang didapat dari jurnal nasional maupun internasional. Kemudian penulis menemukan model pembelajaran *playing with conflict* yang diterapkan di universitas. Namun, model pembelajaran tersebut mempunyai sintaks yang sedikit rumit dan terdapat banyak sesi kegiatan, yang mana tidak cocok untuk diaplikasikan untuk sekolah menengah. Oleh karena itu, penulis mencoba

mengembangkannya sehingga model pembelajaran *playing with conflict* dapat dilaksanakan di SMP maupun SMA di Indonesia dengan sintaksis dan sesi kegiatan yang baru.

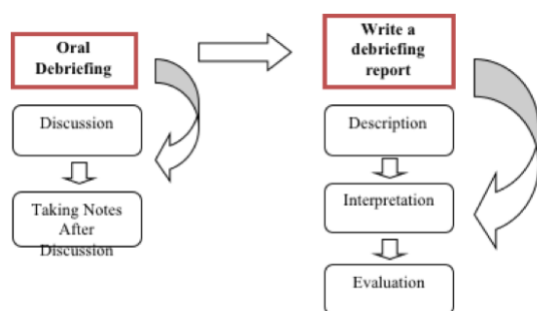
Dalam penelitian ini, penulis mencoba memaparkan desain model pembelajaran *playing with conflict*, penulis belum mencoba mengaplikasikannya di SMP maupun SMA dikarenakan terkendala wabah covid, yang mana model pembelajaran ini harus dilakukan secara langsung dengan banyak siswa.

Hasil dan pembahasan

Salah satu peran pendidik dalam upaya memberantas kasus kekerasan adalah menyisipkan pendidikan resolusi konflik dalam *hidden* kurikulum mata pelajaran PPKn dan mengembangkan model pembelajaran berbasis resolusi konflik. Pendidikan resolusi konflik bisa berasal dari nilai-nilai kearifan lokal yang ada di daerah masing-masing, dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari di rumah maupun di sekolah. Seperti halnya nilai luhur dalam budaya jawa terdapat konsep *hamemayu hayuning bawana*. Konsep tersebut mempunyai arti bahwa sebagai manusia kita mempunyai kewajiban memelihara 3 hubungan, yaitu hubungan antar manusia dengan Tuhan yang diwujudkan dengan menyembah kemudian hubungan manusia dengan sesama manusia yang memuat perilaku harus menyenangkan hati sesama dan hubungan manusia dengan diri sendiri dan alam (Harmawati, Abdulkarim, & -, 2016).

Dalam artikel ini penulis mengembangkan model pembelajaran *playing with conflict*, pertama kali dikembangkan oleh Richard B. Powers dan Kat Kirkpatrick. Richard mengimplementasikan *Playing with Conflict* selama 5 sesi berturut-turut dan terlalu rumit (Powers & Kirkpatrick, 2013). Richard mengimplementasikannya untuk mahasiswa pascasarjana, maka jika *playing with conflict* ini diterapkan pada siswa SMP maupun SMA tidak cocok, karena terlalu rumit. Oleh karena itu, penulis mengembangkan sintaksis dan sesi kegiatannya sendiri, namun tujuan metode pembelajarannya tetap sama yaitu melatih keterampilan dasar resolusi konflik, yakni belajar untuk mendengarkan orang lain, belajar berbicara namun menghormati orang lain, belajar mengambil keputusan. Keterampilan tersebut termasuk keterampilan sikap. Untuk

menanamkan sikap yang baik, sebaiknya dimulai sejak dini. Karena menanamkan sikap dan perilaku salah satunya bisa dengan pembiasaan (Harmawati et al., 2016). Namun, di sini penulis akan mengimplementasikannya pada peserta didik berusia remaja. Hal ini dikarenakan, hasil wawancara menghasilkan bahwa kekerasan yang paling sering terjadi pada anak berusia remaja. Kekerasan bukan hanya pukul memukul, namun mendapat perlakuan yang kurang baik dan mendapatkan hinaan atau kata kata tidak menyenangkan juga termasuk kekerasan (Zakiyah, Humaedi, & Santoso, 2017). Berikut ini sintaksis *playing with conflict* yang dikembangkan oleh penulis.



Bagan 2 Sintaksis *playing with conflict*

Dalam *model playing with conflict* ini menyajikan *oral debriefing* dan *write a debriefing report*. Dalam tahap *oral debriefing* ada dua kegiatan yakni diskusi dan penulisan catatan setelah diskusi. Pada tahap ini siswa diajak berdiskusi mengenai pengalaman konflik dan penyelesaian konflik yang telah dialami oleh masing masing siswa. Setelah didiskusikan bersama dengan guru/fasilitator, kemudian masing-masing siswa menuliskan apa yang dirasakan, apa yang mereka perhatikan tentang interaksi di antara kelompok, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana itu berlaku bagi kehidupan mereka atau masyarakat. Membahas sebuah pengalaman akan memungkinkan siswa untuk melampiaskan emosi dan memikirkan apa yang mereka pelajari. Mereka juga dapat diilhami untuk mendengar apa yang siswa lain buat. Pengamatan itu bersama dalam menghilangkan rasa sakit hati membantu siswa mengklarifikasi pemikiran kemudian ketika mereka mencerminkan dan mengintegrasikan apa yang mereka pelajari dalam persiapan untuk laporan pengarahannya tertulis. Dalam beberapa latihan, kelompok-kelompok kecil saling mewawancarai di antara mereka sendiri sebelum

seluruh kelas diwawancarai membuat catatan setelah pembekalan lisan. Setelah berdiskusi mengenai pengalaman konfliknya di depan teman-temannya.

Kemudian tahap kedua adalah *write a debriefing report* yaitu menulis laporan Tanya jawab. Siswa membentuk lingkaran-lingkaran konsentris, suatu latihan yang memungkinkan peserta untuk saling mengenal, menunjukkan nilai dari mendengarkan secara aktif, dan mendorong berbagi perasaan dan kepercayaan. Setengah dari kelas duduk dalam lingkaran rapat di tengah ruangan sambil setengah lainnya duduk dalam lingkaran luar yang menghadap ke dalam. Fasilitator membacakan sebuah pernyataan yang untuknya, A (lingkaran dalam), memiliki 2 menit untuk menanggapi. Mitra B (lingkar luar) sungguh-sungguh mendengarkan, tetapi tidak berbicara. Setelah A selesai, B menanggapi pernyataan yang sama sementara A mendengarkan.

Simpulan

Penulis mengembangkan kembali model *playing with conflict*. Tujuan dari model *playing with conflict* ini adalah untuk mengajarkan keterampilan resolusi konflik dasar, yakni belajar untuk mendengarkan orang lain, belajar berbicara namun menghormati orang lain, belajar mengambil keputusan. Dalam *model playing with conflict* ini menyajikan *oral debriefing* dan *write a debriefing report*. Dalam penelitian ini hanya sampai tahap 3 dari 10 tahap *Research and Development*. Setelah masa pandemi selesai, peneliti akan turun ke lapangan untuk menguji model *playing with conflict*. Saran untuk riset selanjutnya, perlu membuat desain model pembelajaran resolusi konflik berbasis teknologi agar pelaksanaannya bisa dilakukan ketika terjadi wabah seperti wabah covid ini.

Referensi

- Akgun, S., & Araz, A. (2014). The effects of conflict resolution education on conflict resolution skills, social competence, and aggression in Turkish elementary school students. *Journal of Peace Education*. <https://doi.org/10.1080/17400201.2013.777898>
- Akinola, A. O., & Uzodike, U. O. (2018). Ubuntu and the Quest for Conflict Resolution in Africa. *Journal of Black Studies*.

Vol. 20 No. 1 Tahun 2020 | Hal. 22 – 27

<https://doi.org/10.1177/0021934717736186>

- Harmawati, Y., Abdulkarim, A., & -, R. (2016). Nilai Budaya Tradisi Dieng Culture Festival sebagai Kearifan Lokal untuk Membangun Karakter Bangsa. *Journal of Urban Society's Arts*.
<https://doi.org/10.24821/jousa.v3i2.1477>
- Hillis, S., Mercy, J., Amobi, A., & Kress, H. (2016). Global prevalence of past-year violence against children: A systematic review and minimum estimates. *Pediatrics*.
<https://doi.org/10.1542/peds.2015-4079>
- Jati, W. R. (2013). Kearifan Lokal Sebagai Resolusi Konflik Keagamaan. *Walisongo: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*.
<https://doi.org/10.21580/ws.2013.21.2.251>
- Nulhaqim, S. A., Fedryansyah, M., & Hidayat, E. N. (2019). Resolusi Konflik Agraria Berbasis Komunitas Pada Masyarakat Petani Di Desa Genteng Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*.
<https://doi.org/10.24198/jkrk.v1i2.23235>
- Powers, R. B., & Kirkpatrick, K. (2013). Playing With Conflict: Teaching Conflict Resolution Through Simulations and Games. *Simulation and Gaming*.
<https://doi.org/10.1177/1046878112455487>
- RA, F. R., Dermawan, W., & Akim. (2019). Pendekatan Negosiasi Konflik dalam Resolusi Konflik di Sudan Selatan. *Jurnal ICMES*.
- Zakiyah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor yang mempengaruhi remaja dalam melakukan bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*.
<https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>