

# PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN JENAKA (JENGA MANAJEMEN KONFLIK INTERPERSONAL) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MANAJEMEN KONFLIK INTERPERSONAL SISWI SMP AR-RAHMAH PUTRI DAU MALANG

**Mufidah Rahmah**

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [mufidahrahmah@mhs.unesa.ac.id](mailto:mufidahrahmah@mhs.unesa.ac.id)

**Najlatun Naqiyah**

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [najlatunnaqiyah@unesa.ac.id](mailto:najlatunnaqiyah@unesa.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) yang dapat memenuhi kriteria akseptabilitas, untuk meningkatkan pemahaman manajemen konflik interpersonal siswa. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap, yaitu: Penelitian dan pengumpulan informasi awal, Perencanaan, Pengembangan format produk awal, Uji coba awal, Revisi Produk awal, Uji coba lapangan, Revisi Produk, Uji coba lapangan, Revisi produk akhir, Desiminasi dan implementasi. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya terbatas pada sampai tahap ke 5 yaitu Revisi Produk Awal. Setelah media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) selesai dikembangkan, maka perlu adanya uji validasi dan uji coba. Hasil yang diperoleh dari uji ahli materi adalah 100 % dengan kategori penilaian produk sangat baik, tidak perlu revisi. Selanjutnya, dari uji ahli media diperoleh 93,2 % dengan kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Kemudian, dari calon pengguna (Konselor) diperoleh hasil 75 % dengan kategori baik, tidak perlu revisi dan oleh calon pengguna (siswa) diperoleh hasil 90,1 % dengan kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk berupa media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan keputusan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal), Pemahaman manajemen konflik interpersonal

## Abstrack

*This researchs aims to produce a product that is the media game of JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) that can has the acceptability criteria, to improve the understanding of management interpersonal conflict for student. The development model used by Borg and Gall, development model consisting of ten stages, namely: Initial research and survey, planning, development of the initial product format, preliminary test, revision of the early products, the field test, test revision of products, the field trials, revision of the final product. Researcher limit this development researchs until five stage of revision of the early. After the media game of JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) has been developed, it is necessary to have a validation and trial test. The result obatined from the material expert test was 100 % with assesment criteria is very good product, no revisions needed. Furthermore, from the media expert test was 93,2 % was obtained with assesment criteria is very good, no revision needed. And then, prospective user (counselor) the result obtained was 75 % with assesment criteria is very good, no revision needed and by prospective users (students) obtained was 90,1% with assesment criteria is very good, no revision needed. So that, it can be concluded that the the media game of JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) has tha acceptability criteria that includes of usability, appropriateness, accuracy, and propriety.*

**Keywords:** Development, , JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal), the understanding of management interpersonal conflict

## I. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang membutuhkan kehadiran manusia lain untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi. Untuk itulah manusia seringkali disebut dengan makhluk sosial, yang berarti manusia perlu berhubungan dengan manusia lainnya untuk memenuhi kebutuhan mereka. Seperti apa yang dijelaskan oleh Gerungan (2012) bahwa walaupun secara biologis dan fisiologis manusia dapat bertahan hidup dalam tingkat kehidupan vegetatif, namun manusia tidak akan sanggup untuk menjalani kehidupan seorang diri tanpa adanya lingkungan psikis atau rohaniyahnya. Sehingga manusia memerlukan suatu keterlibatan dalam hubungan sosial dengan manusia lainnya, yang dapat disebut dengan interaksi sosial.

Dalam interaksi sosial terjadilah keterlibatan antar individu dengan individu lainnya, yang mana individu tersebut pasti berbeda dengan individu lain di muka bumi ini. Hal tersebut karena manusia merupakan individu yang unik. Oleh karena itulah sering timbulnya perbedaan-perbedaan yang terjadi pada saat interaksi sosial berlangsung. Gerungan (2012) pun menyatakan bahwa setiap individu memiliki corak kepribadian yang khas. Dan setiap individu memiliki corak kepribadiannya masing-masing. Kekhasan kepribadian inilah yang selalu ia miliki bersamaan dengan bagaimana ia melewati masa perkembangan dalam garis kehidupannya.

Menurut Sarwono (2012) pada tahap remaja seringkali terdapat permasalahan yang muncul. Tidak hanya permasalahan yang ada pada dirinya sendiri. Namun permasalahan tersebut muncul dari luar dirinya, bisa dari keluarga, masyarakat dan yang terutama adalah pada teman sebaya. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat timbul diakibatkan adanya perbedaan, kepribadian, persepsi

ataupun tujuan. Shantz dan Hartup (Vioren, 2015) pun menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa yang sangat rentan akan terjadinya konflik pada dirinya sendiri, terlebih konflik pada individu lainnya, yang biasa disebut dengan konflik interpersonal.

Konflik Interpersonal adalah sesuatu yang terjadi saat adanya perbedaan atau perselisihan akan pendapat, kepercayaan, tujuan, perilaku individu yang dirasa dapat menghambat individu lainnya, sehingga konflik interpersonal tidak dapat dihindarkan pada hubungan sosial (Miller, 2012). Apabila konflik ini sering terjadi pada remaja, tidak dapat dipungkiri apabila hal ini juga dapat ditemukan di sekolah. Karena sekolah merupakan lingkungan dimana remaja melakukan aktivitas belajarnya yang berada di luar lingkup keluarga. Seperti apa yang diungkapkan oleh Santrock (2011:427) bahwa di sekolah, remaja dapat lebih memiliki banyak kesempatan untuk meluangkan waktu bersama teman dan memilih teman yang cocok dengan dirinya, serta menikmati kemandirian dari pengawasan orangtua secara langsung.

Perselisihan dan konflik interpersonal yang terjadi pada remaja, khususnya di sekolah dapat dikuatkan dengan hasil penelitian Latipun (2008:2) bahwa terdapat prevalensi remaja yang mengalami konflik di Malang, yang mana 21% remaja mengalami konflik dengan teman sebayanya. Adapun 81% dari 141 remaja mengungkapkan bahwa konflik tersebut kerap kali terjadi dengan teman sebaya di sekolah. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa di sekolah pun konflik interpersonal siswa dapat dengan mudah ditemukan.

Peneliti pun menemukan permasalahan tersebut di SMP Ar-Rahmah Putri *Islamic Boarding School*, Dau, Malang. Sekolah ini merupakan sekolah yang berbasis *Islamic Boarding School* yang merupakan lembaga

pendidikan yang menyediakan asrama sebagai tempat tinggal bersama dan terdapat kurikulum selama 24 jam dibawah bimbingan ustadz dan ustadzah. Oleh karena itu walaupun dibawah pendampingan oleh para guru, selama 24 jam penuh siswi hidup bersama dengan teman sebayanya dan jauh dari keluarga. Sehingga dapat dipastikan konflik interpersonal sangatlah rentan terjadi pada siswi sekolah ini.

Hal tersebut juga diungkapkan oleh koordinator guru BK di SMP Ar-Rahmah Putri bahwa permasalahan konflik interpersonal tersebut terjadi karena terdapat banyaknya latar belakang siswa yang berbeda-beda, dari beragam macam daerah dan suku serta latar belakang keluarga yang berbeda pula. Maka dari itulah diantara para siswa sering terjadi perbedaan pendapat, ataupun saling tuduh dan sindir menyindir sehingga hal tersebut menimbulkan masalah yang memunculkan konflik. Konflik-konflik tersebut dapat berupa pengucilan teman sekamar, persaingan akademik antar siswi, persaingan dalam memperebutkan perhatian wali asrama, kebencian antar siswi, *bullying*, dan masih banyak lagi.

Kasus yang baru saja terjadi pada tanggal 4 November 2018 di SMP Ar-Rahmah Putri *Islamic Boarding School*, Dau, Malang adalah terdapat sekelompok siswi yang mana didalamnya terdapat seseorang siswi yang sangat mudah memprovokasi teman-temannya, siswi tersebut pun mengajak teman-temannya yang lain untuk mengucilkan salah satu siswi yang tidak ia sukai. Hal tersebut membuat siswi yang dikucilkan merasa sangat tidak nyaman dan tidak betah untuk melakukan kegiatan di asrama dan di sekolah. Sehingga siswi tersebut pun menceritakan hal ini kepada guru BK sambil menangis dan mengungkapkan bahwa ia ingin pindah sekolah karena tidak kuat

untuk menahan permasalahan yang ia hadapi. Dan sampai saat ini siswi yang dikucilkan tersebut kabur dari sekolah berasrama tersebut untuk tinggal bersama keluarganya dan tidak ingin kembali lagi untuk bersekolah.

Sehingga dari kasus yang telah terjadi, konflik interpersonal sangat berdampak bagi diri individu yang mengalaminya. Seperti yang dijelaskan oleh Shantz dan Hartup (dalam Purwoko,2009) bahwa konflik interpersonal dapat berpengaruh cukup mendalam pada emosi seseorang. Terdapat suatu kebutuhan untuk menjaga penampilan diri serta harga diri dari kerugian yang dapat diakibatkannya. Apabila konsep diri terancam, akan terjadi gangguan yang cukup serius terhadap hubungan orang tersebut dengan orang lain, sehingga hubungan tersebut menjadi memburuk dan menimbulkan permasalahan. Dalam hal ini, konflik dapat berkembang dari hubungan komunikasi yang rusak dan munculnya persepsi yang buruk.

Sehingga jika dilihat dari pengaruh konflik interpersonal, diperlukannya pula manajemen konflik interpersonal untuk mencegah hal tersebut. Manajemen konflik merupakan serangkaian aksi dan reaksi antar individu dalam suatu konflik. Manajemen konflik memiliki pendekatan yang berorientasi pada proses yang mengarahkan bentuk komunikasi dan perilaku antar individu tersebut dan bagaimana mereka mempengaruhi kepentingan dan interpretasi (Desivilya,2010).

Karena konflik interpersonal sangat mempengaruhi konsep diri serta menimbulkan masalah terhadap siswa maka peneliti mengembangkan suatu media yang dapat memberikan pemahaman manajemen konflik interpersonal terhadap siswa yang mana pelaksanaannya dilakukan dengan dengan teknik permainan. Media dengan teknik permainan ini

dipilih dikarenakan Menurut Freud & Erikson (dalam Santrock 2011) permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian yang sangat berguna pada diri manusia, dapat menolong individu menguasai kecemasan dan konflik yang dihadapi. Karena tekanan-tekanan yang dirasakan oleh individu akan terlepas di dalam permainan, individu pun dapat sekaligus dapat mengatasi masalah-masalah kehidupannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan dapat mengurangi tekanan, kecemasan dan konflik yang dihadapi siswa. Terutama konflik interpersonal yang seringkali dialami oleh siswi SMP Ar-Rahmah Putri *Islamic Boarding School*, Dau, Malang. Adapun lingkungan SMP Ar-Rahmah Putri *Islamic Boarding School*, Dau, Malang yang merupakan sekolah berbasis asrama dan notabene memiliki kegiatan belajar yang sangat padat sehingga siswi memerlukan suatu hal yang dapat melepaskan penat dan kejenuhan mereka. Ditambah lagi siswi tidak diperbolehkan membawa *gadget* yang biasanya digunakan untuk dijadikan pelepas penat bagi para remaja di zaman millennial ini.

Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah Media Permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal), yang mana diadopsi dari permainan jenga yang akhir-akhir ini sedang populer dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Dengan media ini siswi akan mendapatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai manajemen konflik interpersonal sekaligus melepaskan kejenuhan dan penat yang kerap kali siswi alami

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi dalam Setyosari (2016). Model pengembangan ini mempunyai 10 tahapan, yaitu: (1)

Penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan format produk awal, (4) Uji coba awal, (5) Revisi Produk awal, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi Produk, (8) Uji coba lapangan, (9) Revisi produk akhir, (10) Desiminasi dan implementasi. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya terbatas pada sampai tahap ke 5 yaitu Revisi Produk Awal karena adanya keterbatasan waktu dan keterbatasan biaya.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skoring pada angket oleh ahli dan calon pengguna. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari komentar yang terdapat pada kolom pada angket yang telah disediakan berupa komentar dan saran dari ahli dan calon pengguna.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan angket penilaian media yang diberikan kepada uji ahli dan uji calon pengguna, sehingga memperoleh hasil berupa skor persentase untuk melihat apakah media memenuhi kriteria akseptabilitas yang terdiri 4 aspek, yaitu: kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Sedangkan kolom komentar yang berisi saran dan komentar digunakan peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki media yang masih dirasa kurang.

Teknis analisis data yang digunakan adalah metode statistik data sederhana berupa persentase yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan jawaban yang diberikan oleh responden dari angket dan data kuantitatif dari hasil saran dan komentar yang diberikan oleh responden.

Adapun rumusan persentase yang digunakan, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi Jawaban Alternatif

N= *Number of Case* ( jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan angket dengan skala penilaian:

Sangat baik : 4

Baik : 3

Kurang baik : 2

Tidak baik : 1

Kemudian hasilnya diukur dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{4 \times \sum \text{jumlah} + 3 \times \sum \text{jumlah} + 2 \times \sum \text{jumlah} + 1 \times \sum \text{jumlah}}{4 \times \text{jumlah responden}}$$

Dan digunakan kriteria penilaian produk yang digunakan menurut Riduwan (2012), sebagai berikut:

Nilai	Pernyataan
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
61% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup, perlu direvisi
21% - 40%	Kurang baik, perlu direvisi
0% - 20%	Sangat kurang baik, perlu direvisi

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian pengembangan media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) untuk meningkatkan pemahaman manajemen konflik interpersonal siswi SMP Ar-Rahmah Putri Dau Malang yang telah dilaksanakan oleh peneliti akan jelaskan secara rinci sebagai berikut:

#### 1. Penelitian dan pengumpulan data analisis produk yang akan dikembangkan

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan di SMP Ar-Rahmah Putri *Islamic Boarding School* Dau Malang terlebih dahulu. Peneliti mengumpulkan informasi dan data awal melalui wawancara dengan koordinator guru Bimbingan dan Konseling yaitu Ibu Fadila Nurul Aini, S.Pd. Peneliti mengumpulkan informasi mengenai permasalahan apa yang paling sering muncul di SMP Ar-Rahmah Putri *Islamic Boarding School* Dau Malang yaitu permasalahan mengenai konflik interpersonal. Bentuk konflik interpersonal yang sering terjadi berupa pengucilan teman sekamar, persaingan akademik antar siswi, persaingan dalam memperebutkan perhatian wali asrama, kebencian antar siswi sehingga munculah perilaku saling sindir-menyindir, *Bullying*, dan masih banyak lagi. Adapun dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling pun, masih minimnya media khususnya media permainan yang dapat membantu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam bidang pribadi-sosial.

Peneliti juga melakukan studi kepustakaan dengan cara mengumpulkan serta mengkaji teori dan literatur. Peneliti mencari literatur mengenai manajemen konflik interpersonal dan mengkaji tentang media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal). Penelitian ini mengacu pada instrumen penilaian kebutuhan informasi yang diberikan kepada siswa untuk mengidentifikasi informasi apa yang dibutuhkan terkait manajemen konflik interpersonal,

dan juga digunakan sebagai landasan dalam pembuatan materi dalam media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal). Selanjutnya peneliti mengkaji penelitian-penelitian yang berkaitan tentang pengembangan media pemahaman manajemen konflik interpersonal seperti yang ada pada penelitian relevan.

## 2. Melakukan perencanaan

Pada tahap kedua ini peneliti merumuskan tujuan instruksional media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) yaitu untuk dimodifikasi agar dapat dikembangkan sebagai media bimbingan dan konseling yang dikhususkan untuk memberikan pemahaman manajemen konflik interpersonal. Peneliti pun mempersiapkan materi serta bahan media JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) yang telah disusun berdasarkan pada instrumen penilaian kebutuhan informasi mengenai manajemen konflik interpersonal serta mengacu dari berbagai sumber.

## 3. Pengembangan draft produk

Dalam tahap pengembangan draft produk, peneliti mulai mengembangkan media dengan menyiapkan balok *jenga* berjumlah 51 buah yang masing-masing berukuran sama yaitu panjang 7,5 cm, lebar 2,5 cm dan tinggi 1,5 cm. Kemudian dari 51 balok *jenga* tersebut peneliti mewarnainya menjadi 4 warna yaitu 15 balok berwarna merah, 12 balok berwarna kuning, 14 balok berwarna hijau dan 10 balok sisanya berwarna biru. Di ujung masing-masing balok, peneliti menempelkan stiker angka urut

dari nomor 1-51 dan stiker tersebut disesuaikan dengan warna balok. Selanjutnya peneliti mendesain box JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) semenarik mungkin. Setelah media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) selesai, maka buku panduan untuk siswa dan guru BK mulai didesain. Buku panduan untuk siswa berisikan dengan kata pengantar, daftar isi, pengertian JENAKA, tujuan JENAKA, manfaat JENAKA, aturan bermain JENAKA, prosedur penggunaan JENAKA dalam bimbingan kelompok, cara memainkan JENAKA, materi serta *quest* JENAKA yang dibagi menjadi 4 zona (*red zone, yellow zone, green zone, blue zone*) dan daftar pustaka. Adapun buku panduan untuk guru BK berisikan kata pengantar, daftar isi, pengertian JENAKA, tujuan JENAKA, manfaat JENAKA, aturan bermain JENAKA, prosedur penggunaan JENAKA dalam bimbingan kelompok, cara memainkan JENAKA, materi JENAKA secara rinci, kisi-kisi jawaban *quest* JENAKA yang dibagi menjadi 4 zona (*red zone, yellow zone, green zone, blue zone*) dan daftar pustaka. Buku panduan untuk siswa dan guru BK didesain menggunakan kertas *art paper* 210 gram untuk cover nya dan kertas *art paper* 150 gram untuk isinya. Selanjutnya yaitu peneliti membuat alat evaluasi berupa angket yang akan digunakan uji ahli dan calon pengguna dalam menilai produk yang telah dikembangkan

## 4. Uji coba lapangan awal

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan uji validasi untuk mengetahui seberapa layak media tersebut memenuhi kriteria

akseptabilitas. Validasi awal dilakukan oleh uji ahli materi dan ahli media sebelum dilakukan terhadap uji calon pengguna. Uji ahli materi dan media dilakukan pada tanggal 25 Maret - 8 April 2019. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

a. Hasil validasi ahli materi

Aspek	Persentase	Kategori
Buku Panduan untuk siswa	100 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
Buku Panduan untuk guru BK	100 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
<b>Rata rata</b>	<b>100 %</b>	<b>Sangat baik, tidak perlu revisi</b>

Dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil rata rata persentase yang diperoleh buku panduan JENAKA untuk siswa dan guru BK (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) adalah 100 % dengan kategori sangat baik, tidak perlu revisi.

b. Hasil validasi ahli media

Aspek	Persentase	Kategori
Media JENAKA	90,9 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
Buku panduan untuk siswa	94,7 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
Buku panduan untuk guru BK	93,9 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
<b>Rata rata</b>	<b>93,2 %</b>	<b>Sangat</b>

		<b>baik, tidak perlu revisi</b>
--	--	---------------------------------

Hasil data kualitatif yang didapatkan dari ahli media dari kolom komentar baik kritik maupun saran untuk perbaikan media adalah gambar pada sampul sebaiknya menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, Perlu dibedakan buku panduan konselor dan konseli, dan perlu adanya rubrik jawaban.

Sedangkan hasil rata rata persentase yang diperoleh dari buku panduan media JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) adalah 93,2 % dengan kategori sangat baik, tidak perlu revisi.

c. Hasil validasi calon pengguna

1. Calon pengguna (Konselor/guru BK)

Aspek	Persentase	Kategori
Kegunaan	75 %	Baik, tidak perlu revisi
Kelayakan	75 %	Baik, tidak perlu revisi
Ketepatan	75 %	Baik, tidak perlu revisi
Kepatutan	75 %	Baik, tidak perlu revisi
<b>Rata rata</b>	<b>75 %</b>	<b>Baik, tidak perlu revisi</b>

Sedangkan hasil data kualitatif yang didapatkan dari uji calon pengguna (Guru BK/Konselor) dari kolom komentar adalah media sangat menarik dalam memberikan

pemahaman mengenai manajemen konflik kepada siswa, sehingga siswa tidak akan jenuh dalam menerima layanan bimbingan kelompok.

## 2. Calon Pengguna Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Kemudahan	93,8 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
Instruksional	87,5 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
Bahasa	84,4 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
Tujuan	91,6 %	Sangat baik, tidak perlu revisi
Rata rata	<b>90,1 %</b>	<b>Sangat baik, tidak perlu revisi</b>

Adapun komentar yang didapat dari para calon pengguna mengenai media *Career Map* sebagai sebuah media untuk membantu perencanaan karier siswa kelas X yang telah dikembangkan adalah; 1) seru permainannya dan dapat banyak pelajaran. 2) Permainannya seru, menarik dan menambah wawasan buat anak-anak juga, ide bagus untuk permainan ini. 3) Permainan ini membuat saya tahu tentang konflik. 4) Lebih lucu lagi kalau baloknya warna *glow in the dark* biar lebih wow permainannya. 5) Permainan JENAKA itu sangat bagus karena ada pelajaran yang

didapat. 6) Dengan memainkan JENAKA saya dapat memahami konflik dan cara mengatasinya. Lebih baik lagi jika balok dari platik agar lebih ringan. 7) Warna balok dibuat lebih menarik dan (mungkin) bahan balok dari kayu bisa diganti. 8) Permainannya sangat mendukung, saya juga sangat senang ketika bermain JENAKA, kalau bisa besok kesini dan bermain lagi ya.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian angket siswa untuk semua aspek adalah 90,1 %. Menurut kriteria penilaian RIduwan (2012) media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) dalam kategori sangat baik dan tidak perlu revisi.

## 5. Revisi produk

Pada tahap kelima peneliti memperoleh informasi dalam memperbaiki media yang telah dikembangkan berdasarkan hasil angket yang telah diperoleh dan dianalisis. Jadi setelah diujikan kepada para ahli dan calon pengguna, maka produk akan dianalisis serta dilakukan perbaikan produk yang mengacu pada masukan saran ataupun komentar para ahli jika diperlukan.

Berikut adalah komentar atau saran yang telah direvisi oleh peneliti:

No	Sebelum revisi	Setelah revisi
1	Gambar pada sampul sebaiknya menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik	Telah direvisi dengan menyesuaikan karakter peserta didik yang notabene berhijab
2	Perlu dibedakan	Telah dibedakan



	buku panduan konselor dan konseli	buku panduan untuk guru BK dan siswa
3	Perlu adanya rubrik jawaban	Telah dibuat kisi-kisi jawaban di dalam buku panduan JENAKA untuk guru BK

## B. Pembahasan

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti telah melewati beberapa tahap penelitian yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall dalam Setyosari (2016). Produk yang dihasilkan oleh peneliti berupa media permainan JENAKA (Jengan Manajemen Konflik Interpersonal) untuk meningkatkan pemahaman manajemen konflik interpersonal siswa SMP Ar- Rahmah Putri Dau Malang. Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai pada tahap 5 yaitu revisi produk yang disebabkan oleh dua alasan. Alasan yang pertama adalah keterbatasan waktu, apabila peneliti melakukan seluruh tahap model pengembangan Borg and Gall yang berjumlah 10 tahap, maka peneliti membutuhkan waktu yang cukup lama dan melalui proses yang sangat panjang dan berdekatan dengan ujian kenaikan kelas atau pergantian tahun ajaran baru. Selanjutnya untuk alasan kedua, adanya keterbatasan biaya dalam melakukan keseluruhan tahap model pengembangan Borg and Gall. Oleh karena itu, peneliti mempertimbangkan dan membatasi penelitian pengembangan ini hanya sampai

pada tahap kelima yaitu revisi produk.

Konflik interpersonal sangat berdampak bagi diri individu yang mengalaminya. Seperti yang dijelaskan oleh Shantz dan Hartup (dalam Purwoko, 2009) bahwa konflik interpersonal dapat berpengaruh cukup mendalam pada emosi seseorang. Sehingga jika dilihat dari pengaruh konflik interpersonal, diperlukannya pula manajemen konflik interpersonal untuk mencegah hal tersebut. Manajemen konflik merupakan serangkaian aksi dan reaksi antar individu dalam suatu konflik. (Desivilya, 2010). Sehingga dari pendapat para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sangat diperlukannya pemahaman mengenai manajemen konflik interpersonal bagi siswa yang kerap kali mengalami konflik interpersonal.

Media dengan teknik permainan ini dipilih karena Menurut Freud & Erikson (dalam Santrock 2012) permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian yang sangat berguna pada diri manusia, dapat menolong individu menguasai kecemasan dan konflik yang dihadapi. Karena tekanan-tekanan yang dirasakan oleh individu akan terlepas di dalam permainan, individu pun dapat sekaligus dapat mengatasi masalah-masalah kehidupannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan dapat mengurangi tekanan, kecemasan dan konflik yang dihadapi siswa. Terutama konflik interpersonal yang seringkali dialami oleh siswi SMP Ar- Rahmah Putri *Islamic Boarding School*, Dau, Malang.

Media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik

Interpersonal) adalah modifikasi permainan jenga yang dimana terdapat 51 balok kayu berwarna merah, kuning, hijau, biru, lalu siswa akan mengambil dan menyusun balok tersebut agar menyerupai menara yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media bimbingan dan konseling untuk membantu guru BK dalam melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok, sekaligus dalam memberikan pemahaman mengenai manajemen konflik interpersonal kepada siswa. Dalam memainkan permainan ini, terdapat dua buku panduan yang digunakan, yaitu satu buku panduan untuk siswa dan satu buku panduan lainnya untuk Guru BK. Buku panduan untuk siswa berisikan dengan warna zona materi dan *quest* yang sesuai dengan warna balok jenga yang telah disediakan. Sehingga saat siswa dapat mengambil salah satu balok jenga dari menara jenga, maka siswa dapat membacakan materi kepada teman-temannya dan menyelesaikan *quest* yang ada pada buku panduan. Adapun Buku panduan untuk Guru BK yang berisikan dengan keseluruhan isi materi manajemen konflik interpersonal serta kisi-kisi jawaban dari *quest* yang akan diselesaikan oleh siswa. Sehingga saat siswa menjawab *quest* tersebut, guru BK telah mengetahui kisi-kisi jawaban untuk merespon jawaban siswa.

Dalam pemilihan media peneliti mempertimbangkan berdasarkan dengan kegunaan dan fungsi media bimbingan dan Konseling menurut Nursalim (2015), yaitu dengan dikembangkannya media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) ini proses layanan bimbingan dan

konseling dapat meningkat dan berkualitas dengan tumbuhnya minat konseli dalam menerima layanan yang diberikan oleh guru BK. Sedangkan berdasarkan fungsinya, untuk menunjang layanan bimbingan dan konseling sehingga pada proses pemberian layanan lebih efektif dan pesan yang ditujukan kepada konseli dapat terlaksana dan tercapai dengan baik.

Dalam pengembangan media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) ini tentu dipikirkan oleh peneliti secara terperinci. Selain memiliki tujuan dalam menyampaikan pemahaman mengenai manajemen konflik interpersonal dalam bentuk permainan, media ini juga memiliki manfaat yang jelas. Manfaatnya adalah agar siswa dapat dengan mudah memahami mengenai manajemen konflik interpersonal serta dapat memanajemen konflik interpersonal yang dihadapi secara mandiri. Materi yang dimuat pada buku panduan media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) mengacu pada instrumen penilaian kebutuhan informasi mengenai manajemen konflik interpersonal serta mengacu dari berbagai sumber. Sehingga ditemukan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh siswa dan dikemas dalam beberapa zona warna. Zona pertama yang berwarna merah berisikan materi konflik interpersonal, kemudian zona kedua yang berwarna kuning berisikan materi manajemen konflik interpersonal, kemudian zona ketiga yang berwarna zona hijau berisikan materi keterampilan sosial untuk mencegah konflik interpersonal, adapun zona terakhir yang

berwarna biru berisikan kasus-kasus yang terkait dengan konflik interpersonal yang harus diselesaikan oleh siswa.

Siswa kelas VIII merupakan sasaran yang akan menggunakan media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) dikarenakan menurut hasil wawancara dengan koordinator guru Bk SMP Ar-Rahmah Putri bahwa konflik interpersonal paling sering terjadi di kelas VIII. Pada kelas VII dan kelas IX mungkin sesekali permasalahan ini muncul, namun tidak sesering dan sebanyak kasus yang terjadi pada kelas VIII.

Saat uji coba media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) peneliti memilih 8 orang peserta didik kelas VIII dengan random. Pada saat pelaksanaannya, peserta didik sangat antusias dalam mendengarkan dan memahami penjelasan mengenai permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) serta bagaimana aturan dan cara penggunaan media tersebut. Sehingga dari penjelasan yang telah disampaikan oleh peneliti, peserta didik dapat dengan mudah memainkan media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal). Peserta didik pun dapat memahami dan komunikatif pada saat memainkan media permainan tersebut. Hasil angket siswa juga menunjukkan bahwa media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) memberikan banyak pemahaman mengenai konflik interpersonal dan bagaimana cara mengelola konflik interpersonal itu sendiri. Jika peserta didik kurang tepat saat memberikan jawaban dari *quest* yang ia dapatkan, ia

akan meminta masukan pendapat kepada teman-temannya yang lain. Apabila teman yang lain telah memberikan pendapatnya, maka peneliti akan memberikan pemahaman untuk membenarkan kesalahan tersebut sesuai dengan kisi-kisi jawaban yang ada pada buku panduan untuk guru BK. Pada akhir kegiatan, peneliti melakukan refleksi dengan menggali sejauh mana pemahaman peserta didik. Mereka mengatakan bahwa pengetahuannya bertambah, dan dengan media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) mereka dapat memahami manajemen konflik interpersonal dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan melalui permainan.

Hasil dari penelitian ini berupa produk yaitu media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) yang dikembangkan sebagai media bimbingan dan konseling untuk memudahkan guru BK dalam meningkatkan pemahaman manajemen konflik interpersonal kepada siswa SMP Ar-Rahmah Putri Dau Malang. Kelayakan media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Lutfianah pada tahun 2017 yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Jenga Pekerjaan untuk Pemberian Layanan Informasi Karier bagi Siswa SD Muhammadiyah 15 Surabaya". Penelitian tersebut menghasilkan data kualitatif bahwa produk permainan jenga pekerjaan berkategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan dalam bimbingan kelompok untuk pemberian layanan informasi. Dengan adanya hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media

permainan jenga sangat cocok digunakan sebagai salah satu media dalam Bimbingan dan Konseling.

Dengan melalui beberapa tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti maka media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) sudah dilakukan beberapa kali revisi. Selain itu buku panduan yang dikembangkan pun telah melalui revisi. Buku panduan yang dikembangkan dalam dua bentuk yaitu untuk siswa dan untuk guru BK. Dengan adanya itu semua, maka pada akhirnya media tersebut siap untuk diproduksi dan dinyatakan layak untuk dijadikan salah satu media dalam layanan bimbingan kelompok terkait dengan manajemen konflik interpersonal.

#### A. Saran

##### 1. Bagi Guru BK

Media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) untuk meningkatkan pemahaman manajemen konflik interpersonal yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan sehingga guru BK dapat memanfaatkan media tersebut untuk memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan agar siswa tidak mudah jenuh dan bosan.

##### 2. Bagi Peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat menggunakan media permainan JENAKA (Jenga

Manajemen Konflik Interpersonal) sebagaimana mestinya, diharapkan tidak hanya berfokus pada permainannya saja namun juga materi yang ada pada media permainan ini.

##### 3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan media permainan JENAKA (Jenga Manajemen Konflik Interpersonal) masih jauh dari kata sempurna. Terdapat beberapa kelemahan dan keterbatasannya dalam proses pengembangan media permainan ini. Diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan dan menyempurnakan penelitian yang sudah ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Desivilya, Helena S. 2010. *Innovation and Conflict Management in Work Teams: The Effects of Team Identification and Task Relationship Conflict*. Jurnal Negotiation and Conflict Management Research, Volume 3, Number 1.
- Gerungan. 2012. *Psikologi Sosial*. Bandung : Refika Aditama.
- Latipun. 2006. *Psikologi Konseling : Edisi Keetiga*. Malang : UMM Press.
- Miller, Rowland S. 2012. *Intimate Relationship*. New York : McGraw Hill
- Nursalim, Moch & Mustaji. 2010. *Media Bimbingan Dan Konseling*. Surabaya : Unesa University test.
- Purwoko, Budi. 2009. *Pengembangan Paket Bimbingan Kecakapan Menyelesaikan Konflik Interpersonal Siswa*. Tesis tidak diterbitkan. Malang : UMM Press.
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Santrock, Jhon.W. 2011. *Perkembangan Masa Hidup (Edisi ke-13, Jilid 1)*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Sarwono. Sarlito Wirawan. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan (edisi keempat)*. Jakarta : Kencana
- Vioren, Fadella,dkk. 2015. *Pengaruh Layanan Informasi Tentang Konflik Interpersonal Terhadap Kemampuan Pemecahan Konflik Interpersonal Siswa Kelas X SMAN 2 Siakhulu Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling UNRI.

