

# PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN METODE PERMAINAN SIMULASI KOKO (KOTAK KELOLA KONFLIK) TERHADAP PEMAHAMAN MANAJEMEN KONFLIK KELAS XI SMKN 1 MALANG

Ria Rizka Awalliya

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

\*Corresponding author, email: ria.rizka.2331127@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i2.2024.2023.10

## Kata kunci

Bimbingan klasikal  
Permainan simulasi  
Manajemen konflik

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan layanan bimbingan klasikal dengan metode permainan simulasi KOKO (Kotak Kelola Konflik) terhadap pemahaman manajemen konflik siswa kelas XI SMKN 1 Malang. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif yang berasal dari hasil observasi penulis terkait perilaku subjek yang diamati. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil observasi, hasil evaluasi proses dan evaluasi hasil, dan wawancara terbuka dengan siswa kelas XI TKJ 2 SMKN 1 Malang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode permainan simulasi KOKO terhadap pemahaman manajemen konflik siswa kelas XI SMKN 1 Malang memiliki peranan yang optimal untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait topik manajemen konflik. Dengan demikian, penggunaan metode inovatif dan menyenangkan sangat penting untuk terus dikembangkan, sehingga siswa memiliki pemahaman mendalam dan relevan untuk menjawab permasalahan dan tantangan yang terjadi sehingga dapat mencapai tugas perkembangannya.

## 1. Pendahuluan

Konflik adalah komponen tak terhindarkan dalam lingkungan sosial yang disebabkan oleh perbedaan individu, baik itu karena perbedaan pendapat, nilai, atau kepentingan. Pada konteks lingkungan pendidikan, konflik yang terjadi dapat dianggap sebagai salah satu tantangan yang sering menghambat proses belajar dan pengembangan sosial di lingkungan pendidikan. Siswa sering menghadapi konflik karena perbedaan latar belakang, persaingan akademik, dan tekanan sosial dan emosional. Konflik adalah proses pertentangan yang terjadi di antara dua pihak atau lebih yang saling tergantung mengenai objek konflik, menggunakan pola perilaku dan interaksi konflik yang menghasilkan keluaran konflik (Muspawi, 2014). Konflik yang tidak dikelola dengan baik dapat menyebabkan prestasi akademik yang buruk dan masalah dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat (Fisher, 2000).

Siswa memiliki lingkungan belajar yang heterogen, jadi seringkali tenaga pendidik sulit untuk menangani konflik siswa. Konflik yang dimiliki siswa dapat mempengaruhi kinerja akademik dan kesejahteraan psikologis siswa, sehingga pengendalian konflik yang efektif sangat penting. Siswa juga memiliki beragam latar belakang yang berbeda, mulai dari latar belakang ekonomi, keluarga, sosial, dan budaya. Hal ini tentu membuat siswa juga memiliki konflik yang berbeda-beda. Manajemen konflik yang efektif dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang baik dan produktif (Jones *et al*, 2008).

Manajemen konflik adalah keterampilan penting yang membantu individu menemukan dan mengatasi konflik secara konstruktif. Ini termasuk mendengarkan secara aktif, memahami perspektif yang berbeda, dan mencari solusi yang diterima semua pihak dalam konteks pendidikan. Menurut

Shahmohammadi (2014), manajemen konflik yang efektif berarti mengetahui tingkat konflik yang ada dan menggunakan strategi yang tepat, tergantung pada situasi, mulai dari kerja sama hingga kompetisi. Puspita (2018) menggambarkan manajemen konflik sebagai proses di mana satu pihak atau pihak ketiga membuat strategi konflik dan menggunakannya untuk mengendalikan konflik agar mencapai solusi yang diinginkan. Oleh karena itu, topik dalam layanan bimbingan dan konseling tentang manajemen konflik sangat penting untuk membantu siswa mengatasi masalah ini dan menciptakan suasana belajar yang harmonis.

Selain itu, manajemen konflik juga mencakup aspek-aspek preventif dan proaktif, bukan hanya reaktif. Ini berarti pendidikan manajemen konflik harus juga melibatkan pengajaran tentang cara-cara mencegah konflik sebelum muncul. Aspek ini melibatkan pendidikan karakter dan pengembangan kecerdasan emosional, di mana siswa diajarkan untuk mengenali emosi sendiri dan orang lain, serta mengelolanya dengan cara yang sehat sebelum konflik dapat berkembang menjadi lebih serius. Teknik-teknik seperti negosiasi, mediasi, dan kerjasama adalah bagian penting dari pemahaman manajemen konflik yang efektif.

Pada praktik layanan bimbingan klasikal dalam bimbingan dan konseling terdapat berbagai macam strategi untuk pemberian layanan kepada siswa, seperti ekspositori, *role playing*, sosiodrama, psikodrama, sinema edukasi, permainan simulasi, dsb. Dalam dunia pendidikan, penggunaan permainan simulasi sebagai metode pembelajaran telah menunjukkan efektivitasnya dalam membangun keterampilan sosial dan emosional, termasuk manajemen konflik (Fisher, 2000). Permainan simulasi KOKO, atau Kotak Kelola Konflik, adalah pendekatan inovatif yang dirancang untuk memberikan layanan pada topik manajemen konflik yang memungkinkan siswa menerapkan keterampilan tersebut dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Metode ini sesuai dengan tren pendidikan terbaru yang mengutamakan pembelajaran aktif dan partisipatif (Mansi, 2021).

Permainan simulasi telah berkembang menjadi metode yang menarik dan efektif untuk memberikan materi layanan kepada siswa tentang manajemen konflik. Permainan simulasi dimaksudkan untuk memberikan pemain pengalaman langsung dalam menangani dan menyelesaikan konflik dalam lingkungan yang terkontrol. Pada permainan simulasi KOKO, siswa belajar tentang berbagai aspek dan dinamika konflik melalui permainan ini. Siswa juga dapat mencoba berbagai cara untuk menyelesaikannya. Banyak penelitian telah melihat manfaat permainan simulasi dalam pendidikan. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan simulasi dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam berbagai topik (Fithriyana, 2014; Anggraeni, 2019; Mayasari, 2022).

Tujuan utama dari pengembangan permainan simulasi KOKO adalah untuk memberikan media bimbingan dan konseling yang inovatif dan interaktif dalam upaya meningkatkan pemahaman manajemen konflik di kalangan siswa. Melalui kegiatan simulasi ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya komunikasi efektif, empati, negosiasi, dan mediasi sebagai komponen penting dalam manajemen konflik. Dengan demikian, mereka akan lebih siap menghadapi dan mengelola konflik yang mungkin muncul dalam kehidupan sehari-hari mereka baik di sekolah maupun di masyarakat.

Implementasi permainan simulasi KOKO bertujuan untuk memperkaya pendekatan bimbingan dan konseling di SMKN 1 Malang dengan mengintegrasikan teori konflik ke dalam praktik nyata. Pengembangan permainan simulasi KOKO telah dikembangkan pada penelitian skripsi yang dilakukan oleh Pratiwi (2019), namun penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada pengembangan media permainan simulasi. Penelitian ini fokus pada penerapan permainan simulasi KOKO untuk meningkatkan keterampilan manajemen konflik siswa SMK. Dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan, tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang lebih konstruktif. Sebagaimana ditegaskan oleh Anggraeni (2019), penggunaan simulasi dalam pendidikan dapat meningkatkan retensi materi ajar dan memfasilitasi pembelajaran yang berdampak. Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan perubahan positif dalam cara siswa mengelola konflik di lingkungan sekolah.

Rasional di balik penerapan permainan simulasi ini adalah memperkaya *toolbox* bimbingan dan konseling dengan teknik yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif bagi siswa.

Mengingat urgensi untuk meningkatkan keterampilan manajemen konflik di kalangan siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan simulasi KOKO dalam meningkatkan pemahaman manajemen konflik siswa. Diharapkan, dengan peningkatan pemahaman ini, siswa akan lebih kompeten dalam menyelesaikan konflik secara konstruktif, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada penciptaan lingkungan belajar yang lebih harmonis dan produktif di SMKN 1 Malang.

## 2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, metode deskriptif kualitatif ini didefinisikan sebagai suatu metode penelitian tertentu yang lebih menitikberatkan terhadap pengamatan fenomena serta lebih mendalami ataupun meneliti pada substansi atau inti makna atas fenomena itu sendiri. Menurut Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk memahami tentang permasalahan apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti suatu perilaku atau tindakan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata pada konteks khusus yang naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat memperoleh gambaran implementasi, respon, kesulitan dan kendala dalam layanan bimbingan klasikal dengan metode permainan simulasi terhadap topik manajemen konflik.

Metode penelitian kualitatif adalah metode yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis yang berasal dari hasil pengamatan penulis terkait perilaku subjek yang diamati. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode wawancara terbuka dan observasi yang bertujuan untuk memahami perasaan, perilaku, sikap, dan pemahaman individu secara mendalam. Subjek dari penelitian ini yakni peserta didik kelas XI TKJ SMKN 1 Malang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan sebelum, selama, dan setelah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan metode Permainan Simulasi KOKO.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Proses menemukan dan mengatasi konflik secara konstruktif dan efektif dikenal sebagai manajemen konflik. Pada konteks pendidikan, hal ini mencakup pendekatan dan kemampuan yang digunakan oleh guru dan siswa untuk menangani dan menyelesaikan perbedaan pendapat atau perselisihan dengan cara yang mendorong pemahaman, belajar, dan kerja sama (Deutsch *et al*, 2014). Untuk membantu siswa belajar keterampilan interpersonal yang penting, yang akan berguna sepanjang kehidupan mereka, topik tentang pemahaman manajemen konflik ini penting untuk diberikan di sekolah.

Manajemen konflik menurut Thomas dan Killman (2008) terdiri dari 5 pendekatan, diantaranya adalah 1) *Collaboration* (kerjasama), 2) *Acomodating* (Mengakomodasi), 3) *Compromising* (Kompromi), 4) *Competiting* (Kompetisi), 5) *Avoiding* (Menghindar). Manajemen konflik merupakan suatu keterampilan penting yang membantu individu untuk mengidentifikasi dan menangani konflik secara konstruktif. Pemahaman manajemen konflik termasuk salah satu hal mendesak untuk diberikan kepada siswa, karena konflik tidak hanya mengganggu prestasi akademik saja tetapi juga kesejahteraan siswa (Mansi *et al*, 2021). Hal ini menunjukkan pentingnya keterampilan manajemen konflik di kalangan remaja.

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan sebelum, selama, dan setelah penerapan permainan simulasi KOKO, terungkap beberapa temuan penting. Sebelum pelaksanaan permainan, banyak siswa kelas XI TKJ di SMKN 1 Malang menyatakan kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam mengelola konflik. Siswa sering kali mengambil pendekatan yang defensif atau agresif dalam menghadapi konflik. Selama penerapan permainan simulasi, teramati perubahan signifikan dalam cara siswa menanggapi situasi konflik. Mereka mulai menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mendengarkan, memahami berbagai perspektif, dan mencari solusi yang memuaskan semua pihak. Setelah simulasi, mayoritas siswa melaporkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengelola konflik dan menunjukkan kesediaan yang lebih besar untuk terlibat dalam diskusi yang konstruktif ketika konflik muncul.

### 3.1. Layanan Bimbingan Klasikal Metode Permainan Simulasi KOKO (Kotak Kelola Konflik)

Permainan simulasi, sebagai salah satu metode *experiential learning* yang melibatkan pengalaman langsung dan refleksi untuk memperoleh pemahaman yang mendalam telah diakui karena efektivitasnya dalam mengajarkan keterampilan sosial dan emosional. Dalam konteks ini, Permainan Simulasi KOKO (Kotak Kelola Konflik) dirancang untuk memberi siswa kesempatan untuk mempraktikkan teknik manajemen konflik dalam skenario yang terstruktur dan aman. Permainan simulasi memungkinkan peserta untuk mempelajari konsekuensi dari berbagai tindakan dalam lingkungan yang risikonya dikontrol, sehingga membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang dinamika konflik dan cara-cara mengatasinya (Bellotti *et al*, 2013).

Implementasi permainan simulasi KOKO bertujuan untuk memperkaya pendekatan bimbingan dan konseling di SMKN 1 Malang dengan mengintegrasikan teori konflik ke dalam praktik nyata. Dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan, tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang lebih konstruktif. Sebagaimana ditegaskan oleh Kato (2010), penggunaan permainan simulasi dalam pendidikan dapat meningkatkan retensi materi dan memfasilitasi pembelajaran yang berdampak kepada siswa. Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan perubahan positif dalam cara siswa mengelola konflik yang dimilikinya baik dalam lingkungan sosial atau lingkungan sekolah.



Gambar 1. Siswa Kelas XI TKJ saat bermain Permainan Simulasi KOKO

Pada tahap awal guru BK memulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, setelah itu melakukan presensi dan memastikan kesiapan siswa. Guru BK juga membina hubungan baik dengan siswa menyapa dengan penuh semangat. Memasuki tahap pernyataan tujuan, Guru BK menjelaskan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab siswa, menyampaikan tentang tujuan khusus yang akan dicapai, dan menjelaskan cara kerja kelompok dengan bermain KOKO. Setelah itu, Guru BK memberikan tayangan video dengan topik manajemen konflik dilanjutkan siswa bermain KOKO secara berkelompok.

Alur permainan simulasi KOKO adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan satu siswa menjadi ketua kelompok, papan simulasi KOKO berisi kotak-kotak berwarna yang tiap warnanya memiliki makna yang berbeda, warna merah untuk kartu pesan yang berisi materi tentang manajemen konflik, kartu biru berisi kartu *challenge*, kartu hijau untuk penambahan poin, dan kartu kuning untuk pengurangan poin. Siswa bersama teman kelompoknya akan melempar sebuah dadu yang berwarna sesuai dengan kartu pesan, jika dadu yang jatuh dengan warna merah di atasnya, maka siswa akan mendapat kartu pesan yang berisi materi dan akan mendiskusikannya bersama teman kelompoknya. Siswa yang tidak mendapat giliran bermain wajib menyimak dan memberikan nilai untuk kelompok yang sedang bermain.

Pada tahap penutup Guru BK mengingatkan siswa bahwa kegiatan akan berakhir, kemudian meminta peserta didik menyimpulkan materi tentang Manajemen Konflik dan memberikan penguatan positif. Guru BK meminta peserta didik mengutarakan harapan dan rencana untuk

memahami manajemen konflik dan mengatasi konflik yang mungkin terjadi kemudian memberi motivasi agar peserta didik mampu menjadi pribadi yang mampu mengelola konflik yang terjadi dengan baik. Setelah itu Guru BK meminta siswa untuk mengisi form evaluasi hasil melalui *google form*. Guru BK menutup kegiatan dengan berdoa dan bersalaman.

### **3.1.1. Implementasi Permainan Simulasi KOKO (Kotak Kelola Konflik) untuk Meningkatkan Pemahaman Manajemen Konflik**

Pada penelitian ini, implementasi permainan simulasi KOKO telah membawa perubahan yang signifikan dalam pemahaman dan aplikasi manajemen konflik oleh siswa kelas XI TKJ di SMKN 1 Malang. Sebelum implementasi, observasi dan wawancara mengungkap bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam mengelola konflik, siswa cenderung memilih untuk menghindari atau bersikap agresif. Namun, setelah berpartisipasi dalam simulasi konflik, siswa menunjukkan peningkatan yang nyata dalam beberapa aspek kunci. Hal ini sejalan dengan Jones (2004) yang menyatakan bahwa pengalaman praktis melalui permainan simulasi dapat memperkuat pemahaman teoritis dan keterampilan praktis dalam manajemen konflik. Melalui permainan simulasi, siswa tidak hanya belajar tentang teori manajemen konflik, tetapi lebih jauh lagi, siswa mengalami secara langsung bagaimana menerapkannya dalam situasi yang dinamis dan sering kali emosional. Hal ini membantu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan dan praktik yang sering kali ditemui dalam pendidikan tradisional (Maulana *et al*, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa menyatakan bahwa melalui permainan simulasi, siswa menjadi lebih sadar akan pentingnya memahami konflik dari berbagai perspektif, tidak hanya dari sudut pandang pribadi mereka. Kesadaran merupakan salah satu hal yang perlu ditekankan dalam manajemen konflik (Folger *et al*, 2013) Siswa belajar mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain, yang merupakan langkah penting dalam mengelola konflik secara efektif. Lebih lanjut, temuan dalam penelitian ini menggambarkan pentingnya empati dan komunikasi efektif dalam manajemen konflik, sejalan dengan penelitian oleh Rahim (2002). Permainan simulasi memungkinkan siswa untuk 'berjalan di dalam sepatu orang lain', yang meningkatkan pemahaman mereka tentang bagaimana konflik dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Ini juga mendukung pemaparan oleh Thakore (2013) yang mengatakan bahwa manajemen konflik efektif sering memerlukan pemahaman mendalam tentang perspektif semua pihak yang terlibat.

Permainan simulasi memberikan platform bagi siswa untuk berlatih negosiasi dan mencari solusi win-win, yang ditekankan dalam teori konflik oleh Fisher (2011). Dengan berulang kali mengalami skenario konflik yang berbeda dan mencoba berbagai strategi, siswa mampu mengembangkan keterampilan ini dengan lebih efektif. Keterampilan tersebut tidak hanya membantu mereka dalam situasi akademis tetapi juga dalam interaksi sosial mereka sehari-hari. Selanjutnya, data dari wawancara pasca-implementasi menunjukkan bahwa siswa dapat merefleksikan pengalaman mereka selama permainan simulasi KOKO dan memahami konsekuensi dari berbagai pilihan penanganan konflik. Ini sejalan dengan pendapat Burton (2012), yang menekankan pentingnya refleksi dalam praktik untuk pembelajaran mendalam. Siswa tidak hanya belajar tentang teori manajemen konflik tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam situasi kehidupan nyata, yang menunjukkan integrasi antara teori dan praktik.

### **3.1.2. Hambatan dalam Pelaksanaan Permainan Simulasi KOKO**

Selama implementasi permainan simulasi KOKO dengan topik manajemen konflik di kelas XI TKJ SMKN 1 Malang, terdapat beberapa kendala teridentifikasi yang mempengaruhi efektivitas metode ini dalam lingkungan kelas. Keterbatasan waktu menjadi salah satu kendala utama. Permainan simulasi membutuhkan waktu yang cukup untuk memungkinkan siswa meresapi dan berinteraksi secara efektif dalam simulasi, sesi yang terbatas membatasi kesempatan siswa untuk mendalami konflik dan mencari solusi secara komprehensif. Selain itu beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memasuki dan memainkan peran yang ditugaskan, yang menghambat proses simulasi. Peran dalam simulasi konflik harus dikelola dengan sensitivitas tinggi karena dapat mempengaruhi persepsi dan interaksi antar peserta (Anggraeni, 2019). Hal ini terutama penting dalam konteks pendidikan di mana siswa mungkin belum memiliki kematangan emosional untuk sepenuhnya memahami dan memanfaatkan dinamika peran.

Mengatasi hambatan yang terjadi diperlukan penyesuaian strategis dalam penerapan permainan simulasi untuk manajemen konflik. Penyesuaian waktu lebih fleksibel, uji coba awal atau simulasi singkat sebelum permainan untuk mempersiapkan siswa mengambil peran, dan metode pemberian umpan balik yang lebih sensitif perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas metode ini. Penelitian lebih lanjut mungkin juga diperlukan untuk mengembangkan pendekatan yang lebih adaptif dan inklusif yang dapat memfasilitasi partisipasi siswa secara lebih nyaman dan produktif.

#### 4. Simpulan

Implementasi permainan simulasi KOKO telah berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan manajemen konflik di kalangan siswa kelas XI TKJ di SMKN 1 Malang. Hal ini menggarisbawahi efektivitas pembelajaran aktif dan keterlibatan siswa dalam situasi pembelajaran yang realistis dan relevan. Permainan simulasi sebagai metode bimbingan klasikal memberikan bukti bahwa pendekatan inovatif dalam pendidikan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan berkesan tentang konsep-konsep penting seperti manajemen konflik. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan bagi Guru BK/peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media permainan simulasi yang dapat membantu siswa mencapai kesejahteraan diri dan memenuhi SKKPD sesuai dengan jenjang yang dimiliki siswa.

#### 5. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Sekolah Pascasarjana, Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan yang telah memberi dukungan ilmu, moral, dan material selama penyelesaian studi dan terkhusus penulisan artikel ini.

#### 6. Daftar Rujukan

- Anggraeni, N. F., & Makhmudah, U. (2019). Kemanjuran Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Self-Esteem Siswa SMK. *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*, 3(2), 68-76.
- Burhanuddin, H. (2022). Penerapan Permainan Simulasi Sebagai Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik Di SMK Negeri 4 Gowa. *Pedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 2(2), 193-201.
- Burton, B. (2012). Peer teaching as a strategy for conflict management and student re-engagement in schools. *The Australian Educational Researcher*, 39, 45-58.
- Deutsch, M., Coleman, P. T., & Marcus, E. C. (2014). *The Handbook of Conflict Resolution: Theory and Practice*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Fisher, R. J. (2000). Intergroup conflict. *Journal of Social Issues*, 56(1), 255-272.
- Fisher, R., Ury, W., & Patton, B. (2011). *Getting to Yes: Negotiating Agreement Without Giving In*. New York: Penguin Books.
- Fithriyana, A., & Sugiharto, D. Y. P. (2014). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2).
- Folger, J. P., Poole, M. S., & Stutman, R. K. (2013). *Working through Conflict: Strategies for Relationships, Groups, and Organizations. 7th Edition*. New York: Pearson.
- Jones, A. (2004). *Conflict Resolution Education: A Guide to Implementing Programs in Schools, Youth-Serving Organizations, and Community and Juvenile Justice Settings*. Program Report, U.S. Department of Justice.
- Khasanah, P. (2014). Meningkatkan kemampuan manajemen konflik melalui konseling kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 67.
- Longaretti, L., & Wilson, J. (2006). The impact of perceptions on conflict management. *Educational Research Quarterly*, 29(4), 3-15.
- Mansi, A. J., Hulukati, W., & Usman, I. (2021). Pengembangan Buku Saku Manajemen Konflik Sebagai Media Bimbingan dan Konseling Sosial di SMKS Gotong Royong Gorontalo. *Student Journal of Guidance and Counseling*, 1(1), 19-25.
- Maulana, A. R., Nurjanah, A., Kurnia, R., & Jannah, S. A. (2024). Manajemen Konflik Bimbingan Konseling Kelompok pada Siswa di SMP Negeri 1 Parigi. *J-STAF: Siddiq, Tabligh, Amanah, Fathonah*, 3(1), 194-205.
- Maulana, R., & Prasetiawan, H. (2022). Upaya Meningkatkan Percaya Diri melalui Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 7 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 298-305.
- Mayasari, H. S., & Agungbudiprabowo, A. (2022). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 12-21.
- Muspawi, M. (2014). *Manajemen konflik (upaya penyelesaian konflik dalam organisasi)* (Vol. 16). Jambi University.

- Nasrudin, A. H., Unsa, F. F., Aini, F. N., Arifin, I., & Adha, M. A. (2021). Manajemen Konflik dan Cara Penanganan Konflik dalam Organisasi Sekolah. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 1-18.
- Pratiwi, H. I. (2019). Pengembangan permainan simulasi kotak kelola konflik antar anggota untuk meningkatkan keterampilan manajemen konflik siswa SMA. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Puspita, W. (2018). *Manajemen konflik: Suatu pendekatan psikologi, komunikasi, dan pendidikan*. Deepublish.
- Setyana, D. A. (2012). *Pengembangan Paket Bimbingan Manajemen Konflik untuk Meningkatkan Pemahaman Konflik dan Sikap Positif dalam Menghadapi Konflik Interpersonal Siswa* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Shahmohammadi, N. (2014). Conflict management among secondary school students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 159, 630-635.
- Sugiono, S. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thakore, D. (2013). Conflict and conflict management. *Iosr Journal Of Business And Management (Iosr-Jbm)*, 8(6), 07-16.