

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan suatu bangsa diukur dari suksesnya penyelenggaraan pendidikan di negara tersebut. Pengukuran ini menitikberatkan pada kualitas pelaksanaan, termasuk mutu sumber daya manusia (SDM) sebagai komponen yang melaksanakan proses pendidikan. Pengadaan proses pendidikan diperuntukkan bagi setiap individu tanpa kecuali untuk dapat meningkatkan kualitas hidupnya (Ridwan, 2016). Pendidikan yang dimaksud berkorelasi dengan sintak yang terencana dan masif sehingga dapat menunjang perkembangan fisik, pikiran, kreativitas, kecakapan, batin, sosial, dan spiritual siswa (Warkintin & Mulyadi, 2019). Aspek pendidikan menempati kedudukan krusial dalam kehidupan karena merupakan kunci untuk mengonstruksikan karakter individu dalam menghantarkan menjadi masyarakat cerdas (Nurulanjani, 2018). Maka dari itu, tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan merupakan salah satu upaya secara sadar dan terencana.

Pelbagai yuridis mengatur jalannya pendidikan beberapa di antaranya Pembukaan UUD 1945 alinea keempat yang menyatakan bahwa salah satu tujuan ialah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Regulasi lainnya, yaitu Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (3) yang berbunyi bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang memuat tujuan pendidikan Indonesia ialah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Secara normatif, pemerintah telah menginstruksikan penyelenggaraan pendidikan yang ideal sesuai regulasi tercantum. Beragamnya landasan yuridis mengartikan bahwa pendidikan merupakan hal urgen. Namun, dewasa ini bukan hanya desakan penyelenggaraan pendidikan menjadi poin primer, melainkan ukuran kualitas pendidikan sehingga

menghasilkan lulusan berkarakter. Proporsi pendidikan dan hasil ideal pelaksanaan pendidikan dapat sesuai dengan yuridis yang berlaku.

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang majemuk bukan dilahirkan dari persamaan, tetapi dibangun berdasarkan keberagaman. Identiknya Indonesia bermula dari beragamnya suku bangsa, agama, dan bahasa yang dimiliki berdasarkan sosial budaya, geografis, dan sejarah. Meskipun begitu, pandangan hidup yang sama menjadi instrumen penyatu bangsa Indonesia. Sebagaimana tersirat dalam *Bhinneka Tunggal Ika* yang bermakna ragam (suku bangsa, agama, dan bahasa), tetapi tetap satu (Indonesia). Kemajemukan bangsa Indonesia ditinjau dari dua pandangan, yakni vertikal—berdasarkan struktur lapisan masyarakat dan strata sosial—dan horizontal—berdasarkan kesatuan sosial yang berasal dari suku, agama, adat istiadat, dan kedaerahan (Pettalongi, 2013). Heterogenitas ini seyogianya menjadi fondasi kuat untuk membentuk citra dan jati diri bangsa Indonesia yang positif. Sebagaimana dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 29 (2) bahwa negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agama dan kepercayaannya.

Lebih jauh menelaah kondisi saat ini, keberagaman kerap dijadikan alasan perpecahan. Ketidakharmisan kehidupan sosial di masyarakat dapat menimbulkan masalah dan konflik berkelanjutan. Sebagaimana terjadi isu sara pada pertengahan tahun 2019 melibatkan warga Papua disebabkan oleh aksi rasisme oknum ormas terhadap mahasiswa Papua di Kota Surabaya (Ruslan, 2019). Selanjutnya, seorang siswi dipulangkan dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) Entrop, Kecamatan Jayapura Selatan, Kota Jayapura, Papua karena mengenakan jilbab saat berlangsungnya proses pembelajaran (Soryani, 2015).

Peneliti melakukan studi pendahuluan yang melibatkan 55 siswa terdiri dari 29 perempuan dan 26 laki-laki yang berlokasi di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Gunungsari dan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cikondang II Kota Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Pertanyaan dalam bentuk *open-ended survey* dibagikan kepada siswa demi menggali data terkait keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar. Penelitian pendahuluan memperoleh temuan terkait peran-peran siswa dalam konflik perundungan, pertama, konflik fisik pernah

dialami oleh 32 siswa. Kedua, 43 siswa mengalami konflik verbal sebagai korban perundungan dan sebaliknya 13 siswa mengaku pernah menjadi pelaku perundungan. Ketiga, 23 siswa menjadi korban pengucilan dan sebaliknya enam siswa mengaku sebagai pelaku pengucilan. Keempat, dua siswa mengaku sebagai pelaku pemerasan dan 16 siswa menjadi korban pemerasan. Kelima, perilaku vandalisme terhadap fasilitas sekolah dilakukan oleh 22 siswa. Keenam, 21 siswa mengalami konflik fisik berupa pemukulan dan sebaliknya 13 siswa melakukan pemukulan. Ketujuh, 40 siswa merasa menjadi korban fitnah dan delapan siswa pernah melakukan fitnah. Beranjak dari hasil wawancara, keterlibatan pihak lain didominasi oleh teman sebaya, adik kelas, dan kakak kelas di sekolah.

Penelitian pendahulu pun menemukan bahwa dampak yang dialami oleh siswa setelah mengalami konflik beragam. Pertama, sembilan siswa merasa kecewa setelah mengalami konflik. Kedua, timbulnya perasaan bersalah dialami oleh tujuh siswa. Ketiga, delapan siswa merasa tidak ada perasaan berbeda setelahnya. Keempat, dua siswa kesulitan mengungkapkan perasaan mereka. Kelima, satu siswa mengaku bahwa ia mengalami putus hubungan pertemanan dan menjadi musuh. Keenam, kondisi ketakutan dan trauma dialami oleh 15 siswa. Ketujuh, perasaan panik dialami oleh 19 siswa. Kedelapan, perasaan marah ditunjukkan oleh dua orang siswa. Kesembilan, keinginan untuk membalas dendam muncul dari dua siswa.

Bertolak dari hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Burujulwetan III, Kecamatan Jatiwangi, Kabupaten Majalengka, Provinsi Jawa Barat diperoleh hasil bahwa bentuk konflik yang terjadi berupa terbaginya siswa ke dalam kelompok pertemanan sehingga menghasilkan satu siswa sekolah dasar yang dikucilkan. Temuan lainnya masih berkaitan, yakni satu kelompok pertemanan sebagai salah satu yang menjadi raja atau sosok dominan di kelas sehingga kerap melakukan perundungan. Manifestasi perundungan didominasi terhadap bentuk fisik penyintas termasuk warna kulit. Hasil perundungan secara kontinu, akhirnya penyintas melakukan pembelaan diri berupa serangan fisik terhadap pelaku. Upaya yang dilakukan oleh guru dan pihak sekolah ialah meleraikan pertikaian, memanggil orang tua siswa yang bersangkutan, dan menjembatani antara pihak pelaku dan penyintas.

Telaah lebih jauh bahwa perbedaan kerap menjadi alat atau alasan untuk memulai masalah sehingga menjadi suatu konflik. Kenyataannya, masalah terletak pada pemahaman untuk memecahkan masalah dan mengatasi konflik. Lain sisi, prestise individu merasa lebih baik daripada individu lain dapat memantik permasalahan. Robbins & Judge (2009) menguatkan bahwa konflik dimulai dari proses yang dimulai saat satu pihak beranggapan pihak lainnya memberi pengaruh negatif terhadap sesuatu yang dipedulikan oleh pihak pertama. Sebagaimana temuan Mustofa & Rusdiana (2016) bahwa keterampilan siswa dalam memecahkan masalah tidak memuaskan. Pengetahuan, keterampilan, dan perilaku perlu diberikan kepada siswa selama masa sekolah dasarnya untuk membentuk kepribadian dan landasan general yang mengarahkan kehidupan masa depannya (Serin et al., 2009). Usia sekolah dasar memunculkan banyak perbedaan di antara siswa. Hal ini tidak memungkirkan dapat mengakibatkan konflik, seperti berebut benda, tidak dihargai, atau tidak menerima pendapat (Hidayah et al., 2019). Perilaku pelajar saat ini bertentangan dengan etika dan moral sosial serta hukum Negara Indonesia, seperti kekerasan dan perundungan (*bullying*), tawuran antarpelajar, rasa benci dan curiga, geng motor dan geng pelajar, tindakan kriminal sampai pada pembunuhan (Herawan & Sudarsana, 2017; Pulungan, 2012; Rachman, 2013; Tim Yayasan Semai Jiwa Amini, 2008).

Data statistik dari tahun 2011 sampai 2014 dari hasil survei dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2014) mengungkapkan bahwa KPAI menerima 369 pengaduan terkait masalah perundungan atau 25% dari jumlah pengaduan dalam bidang pendidikan secara keseluruhan sejumlah 1.480 kasus. Temuan terbaru diperbaharui oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia KPAI (2020) bahwa dalam waktu sembilan tahun terhitung dari tahun 2011 sampai dengan 2019 pengaduan meningkat menjadi 37.381 kekerasan terhadap anak berupa perundungan di lingkungan pendidikan dan media sosial, menyentuh angka 2.437 laporan dan mengalami peningkatan. Adanya peningkatan tersebut, perundungan menjadi desakan serius dalam pelbagai bidang, termasuk pendidikan. Data terbaru dikeluarkan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2023) terkait pemenuhan hak anak dan perlindungan khusus anak sebanyak 1800 kasus. Lebih lanjut, sebaran korban jumlahnya mencapai 2.427. Masing-masing wilayah

sebaran pertama untuk pulau Sumatera, Provinsi Sumatera Utara 4.9%, dan Provinsi Sumatera Selatan 1.9%. Wilayah kedua, yakni Provinsi Sulawesi Selatan mencapai 2%. Wilayah ketiga, yakni Provinsi Jawa Barat mencapai 22.8% yang merupakan persentase sebaran korban tertinggi, disusul oleh Provinsi DKI Jakarta sebanyak 22.6%.

Sejalan dengan hasil survei internasional yang dilakukan oleh *United Nations* (2016), survei ini melibatkan 46 negara termasuk Indonesia pada tahun 2011, 55% anak Indonesia berusia 11 sampai 15 tahun pernah menjadi korban perundungan di sekolah. Kasus tindak kekerasan pada anak merupakan kasus yang terjadi secara luas dan tidak mengenal batasan negara (Agustin et al., 2018). Data lainnya berasal dari mancanegara, hasil penelitian Wang et al. (2009) di Amerika Serikat terhadap 7.182 siswa menunjukkan bahwa 20.8% mengalami perundungan fisik (dipukul), 53.6% mengalami perundungan verbal (diejek), dan 51.4% mengalami perundungan psikologis (dikucilkan). Ironisnya pelaku tindak kekerasan merupakan orang-orang yang dekat dengan anak (Agustin et al., 2018). Sejalan hasil penelitian yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2015) kekerasan paling banyak dilakukan oleh teman sekelas (42%), guru (29.9%), dan teman lain kelas (28%).

Perundungan tidak dapat dipungkiri memiliki efek domino yang menjarah kehidupan pribadi individu, dalam hal ini siswa sekolah dasar, secara multifaset. Ini dikuatkan oleh Christin (2009) bahwa tindakan perundungan memberikan pengaruh negatif terhadap penyintas secara fisik dan psikologis. Munculnya perasaan sulit bergaul, takut untuk pergi ke sekolah, tingkat absensi yang tinggi, pelajaran tertinggal, dan kesulitan berkonsentrasi dalam pelajaran (Rigby, 2007). Ciri penyintas umumnya ialah seseorang yang lemah, pendiam, pemalu, atau memiliki ciri khusus tertentu secara fisik sehingga dapat menjadi bahan ejekan orang lain (Astuti, 2008). Perundungan seyogianya mempengaruhi rasa keberhargaan diri individu dan berdampak krusial bagi tumbuh kembangnya, baik secara makhluk individu ataupun sosial (Dombrowski & Gischlar, 2006). Invabilitas perilaku pro sosial dan memupuk problematik tingkat laku tidak dapat dihindarkan dari korban perundungan (Wolke et al., 2000). Meninjau kronisnya dampak dari perundungan, hal tersebut merusak seseorang dalam sisi emosional dan fisik serta meruntuhkan

lembaga pendidikan yang seyogianya dijaga (Agustin et al., 2018). Siklus perundungan melibatkan peran-peran seperti korban, pelaku sekaligus pendukung, dan pengamat. Peran-peran tersebut dapat berubah setiap waktu, seperti korban dapat menjadi pelaku begitu pun seterusnya. Jika perundungan terus terjadi siklus peran tidak akan pernah berhenti maka hal ini memerlukan solusi. Oleh karena itu, siswa perlu dibelajarkan tentang keterampilan memecahkan masalah perundungan demi mencapai pembentukan diri serta pemutusan rantai perundungan. Hasilnya ialah berupa tindakan preventif dan tindakan kuratif yang diputuskan oleh siswa.

Ketimpangan antara harapan dan kenyataan utamanya dikarenakan perbedaan pandangan dan tidak adanya saling menerima. Pembinaan perlu dilakukan salah satu caranya melalui proses pendidikan. Pembelajaran di kelas seyogianya memungkinkan siswa dibekali landasan pengetahuan yang kokoh. Munculnya masalah ini terkait konsep masalah dan konflik serta cara menanganinya. Kondisi ini berkaitan erat dengan guru sebagai faktor penentu kualitas pendidikan terlepas dari segala kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah (Aeni, 2015). Guru memerankan diri sebagai fasilitator utama untuk mendidik, mengajar, memberikan arahan dan bimbingan, melatih, memberikan penilaian, serta evaluasi hingga dukungan moral dan mental kepada siswa (Churiyah et al., 2020). Hal ini mengingat sumber daya manusia (SDM) berkualitas hanya dapat diperoleh melalui pendidikan yang juga selaras berkualitas (Tilaar, 2009). Rangkaian landasan yuridis pendidikan Indonesia memungkinkan posisi guru tidak dapat terbantahkan. Guru menempati kedudukan krusial, strategis, dan sebagai kunci tercapainya pembelajaran bermutu dan efektif (Agustin et al., 2020). Bertolak dari pelbagai peran guru yang tidak mudah tersebut selaras dengan keadaan bangsa saat ini. Karakter bangsa dapat menjadi kekuatan dan tantangan tersendiri bagi setiap individu. Adanya tujuan dan kondisi ideal yang harus dicapai memungkinkan guru merancang pembelajaran dengan desain berpusat pada siswa. Guru dapat menggunakan waktu maksimal, menyampaikan materi dengan metode bervariasi, melakukan penilaian siswa, memberikan pengalaman belajar, mengulang materi, dan menetapkan target belajar (Setyosari, 2014). Salah satu caranya ialah penggunaan desain pembelajaran dapat bertolak pada sintak dalam model pembelajaran tertentu.

Model Resolusi Konflik (MRK) muncul sebagai solusi krusial pada problematik perundungan. Hal ini didasarkan pada adanya penawaran solusi kepada guru dalam menciptakan pembelajaran di kelas berkaitan dengan pembelajaran konflik dan resolusi konflik yang dikemas secara menarik, berkualitas secara proses dan produk, serta memberi makna bagi siswa, menstimulus pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan efektif (Lasmawan, 2010). Model Resolusi Konflik (MRK) lahir sebagai paradigma baru dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang saat ini sedang menjadi tren di berbagai negara, seperti Amerika dan Eropa (Widiasih et al., 2013).

Secara partikular, salah satu desain Model Resolusi Konflik (MRK) dikembangkan oleh Powers dan Kirkpatrick yang disebut sebagai desain *Playing with Conflict*. Powers & Kirkpatrick (2012) mengembangkan *Playing with Conflict* untuk mahasiswa sarjana dan pascasarjana di *Portland State University*. Desain ini dilakukan dalam lima sesi, dengan rincinya setiap sesinya memiliki pola pembelajaran dengan permainan berbeda. Para mahasiswa berpartisipasi dalam bentuk simulasi, permainan, dan latihan pengalaman. Penelitian ini memanfaatkan dua fasilitator untuk memfasilitasi mahasiswa ketika satu fasilitator lainnya beristirahat serta menyediakan dua sudut pandang untuk pembekalan, dan menawarkan model untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul di antara mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa melaporkan bersenang-senang sambil belajar tentang diri mereka sendiri, konflik antarpribadi, dan beberapa konflik sosial berskala besar.

Temuan penelitian menjadi pertimbangan bahwa desain dapat dijadikan solusi atas masalah perundungan. Penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan desain dalam konteks siswa sekolah dasar. Para siswa dapat melakukan permainan, simulasi, dan pelatihan pengalaman melalui masalah perundungan yang pernah mereka hadapi atau yang pernah mereka saksikan. Prinsip utama penelitian ini tidak hanya terletak pada permainan, simulasi, dan pelatihan pengalaman, tetapi juga kegiatan *description*, *interpretation*, dan *evaluation* (DIE). Hal ini berdasarkan pada penelitian orisinal yang menjadikan kegiatan *description*, *interpretation*, dan *evaluation* (DIE) sebagai prinsip utama desain. Kebaruan penelitian ini memanfaatkan desain *Playing with Conflict*. Lebih rincinya, terdapat beberapa

modifikasi desain disesuaikan dengan karakteristik sampel penelitian yakni siswa sekolah dasar dan jenis permainan dengan konteks lokasi penelitian. Jika sebelumnya desain dituju untuk keterampilan resolusi konflik, penelitian ini menuju pada pengembangan keterampilan memecahkan perundungan. Dengan beberapa penyesuaian dan modifikasi menghasilkan bahan ajar pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah perundungan. Hal ini berkorelasi pada studi kasus cerita perundungan, penggalian pengalaman perundungan, menstimulasi solusi yang pernah siswa lakukan dalam menghadapi perundungan, cara-cara mencegah diri sebagai pelaku atau korban, dan siklus peran dalam perundungan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan menitikberatkan pada permasalahan keterampilan memecahkan masalah perundungan bagi siswa sekolah dasar. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada *Pembelajaran dengan Desain Playing with Conflict untuk Mengembangkan Keterampilan Memecahkan Masalah Perundungan Siswa Sekolah Dasar*.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Meninjau pemaparan latar belakang, pertanyaan berikut ini menyangkut lemahnya keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa. Maka dari itu, pertanyaan penelitian berikut ini berkaitan dengan upaya meningkatkan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa. Sebagaimana berikut ini.

- 1.2.1 Bagaimana profil keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar?
- 1.2.2 Apakah terdapat perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional model *Direct Instruction*?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan desain *Playing with Conflict*?
- 1.2.4 Apakah terdapat perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar antara kelas yang menggunakan pembelajaran

konvensional model *Direct Instruction* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran desain *Playing with Conflict*?

1.3 Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini dipaparkan sebagaimana berikut ini:

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk menghasilkan desain *Playing with Conflict* yang efektif mengembangkan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Untuk mengetahui profil keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar;

1.3.2.2 Untuk mengetahui perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional model *Direct Instruction*;

1.3.2.3 Untuk mengetahui perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan desain *Playing with Conflict*; dan

1.3.2.4 Untuk mengetahui perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar antara kelas menggunakan pembelajaran konvensional model *Direct Instruction* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran desain *Playing with Conflict*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih kepada pelbagai elemen terlibat, baik dari segi teoretis, kebijakan, ataupun praktis, sebagaimana dipaparkan berikut ini.

1.4.1 Segi Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan bagi kemajuan pendidikan di Indonesia dari segi kualitas, baik dalam menjadi individu ataupun makhluk sosial. Khususnya sumbangsih pengetahuan tata cara

pengajaran keterampilan memecahkan masalah perundungan di sekolah dasar sebagai bagian dari program studi Pendidikan Dasar.

1.4.2 Segi Kebijakan

Adanya penelitian ini diharapkan menjadi salah satu pertimbangan bagi *stakeholder* dalam mengembangkan kebijakan pendidikan. Hasil survei *Children's Worlds* di Indonesia menunjukkan angka kejadian perundungan terhadap 27 siswa sekolah dasar di 27 kabupaten/kota di Jawa Barat tergolong tinggi (Borualogo & Gumilang, 2019). Lebih rincinya, 52,5% siswa sekolah dasar mengalami perundungan fisik dengan dipukul oleh anak lain di sekolah setidaknya satu kali dalam satu bulan terakhir, sebanyak 60,6% siswa sekolah dasar mengalami perundungan verbal dengan diejek atau dipanggil dengan julukan buruk oleh anak lain di sekolah setidaknya satu kali dalam satu bulan terakhir, dan sebanyak 49,6% siswa sekolah dasar mengalami perundungan psikologis dengan dikucilkan oleh anak lain di kelas setidaknya satu kali dalam satu bulan terakhir. Perumusan regulasi atau yuridis diarahkan kepada keterampilan penyelesaian masalah perundungan. Dengan adanya hasil penelitian, *stakeholder* diharapkan dapat mempertimbangkan desain *Playing with Conflict* sebagai salah satu komponen paten dalam proses pembelajaran.

1.4.3 Segi Praktis

Penelitian ini menghasilkan panduan penggunaan desain *Playing with Conflict* untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar. Hal yang berkaitan berupa bahan ajar pembelajaran yang bermuara pada topik perundungan dengan memanfaatkan simulasi, permainan, dan latihan pengalaman serta kegiatan *description*, *interpretation*, dan *evaluation* (DIE).

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini terbagi menjadi lima bagian yang secara terperinci membahas konstruksi penelitian yang akan dilakukan.

Secara garis besar, bagian pertama, yaitu Bab I pendahuluan mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian bagi berbagai pihak, serta struktur organisasi penelitian. Latar belakang

membahas topik penelitian secara general, harapan yang berangkat dari topik general, kenyataan yang berupa fakta penghambat atau sumber permasalahan, dan pernyataan solusi. Pada penelitian ini dirumuskan empat pertanyaan masalah yang akan dijawab di Bab IV. Penelitian ini membatasi tujuan penelitian untuk menjawab rumusan penelitian. Penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan kebermanfaatan bagi tiga segi meliputi secara teoretis, kebijakan, dan praktis.

Bab II kajian pustaka berisikan muatan hasil telaah teori yang mendukung penelitian sekaligus landasan teori atas penelitian yang dilaksanakan. Bab II membahas tentang resolusi konflik, desain *Playing with Conflict*, keterampilan memecahkan masalah, dan memecahkan masalah perundingan. Bab ini pun memuat penelitian yang relevan (*state of the art*), kerangka berpikir teoretis, dan hipotesis penelitian.

Bab III metode penelitian, yakni rancangan dan prosedur penelitian yang hendak dilaksanakan oleh peneliti. Bab III memuat desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik analisis data, dan definisi operasional variabel. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan meliputi paparan temuan penelitian yang didapatkan melalui instrumen penelitian dan bertolak dari rumusan masalah. Bab ini memuat pembahasan yang mendeskripsikan hasil analisis masing-masing rumusan masalah yang diperoleh melalui padu-padan antara temuan dan teori yang relevan.

Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bab ini memiliki poin-poin yang meliputi kumulatif simpulan atas masing-masing jawaban rumusan masalah. Selain simpulan, bab ini memuat implikasi dan rekomendasi bagi pihak-pihak yang relevan dengan penelitian atas kajian masalah dan perolehan temuan.