

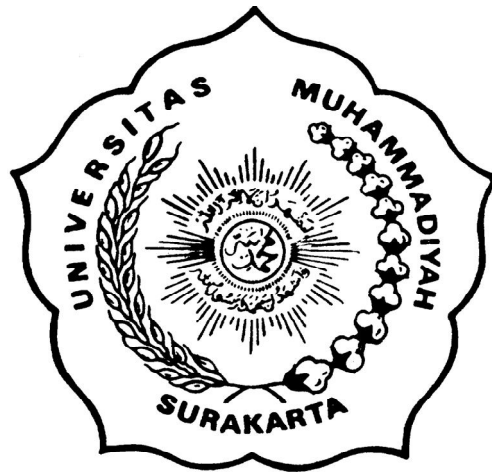
**MODEL PELATIHAN FUN FAUNA GAMES UNTUK MENURUNKAN
PERILAKU AGRESIF DALAM MENYELESAIKAN KONFLIK
INTERPERSONAL DI KALANGAN PELAJAR**

TESIS

Disusun dan Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Memperoleh Derajat Magister Profesi Psikologi

Kekhususan Psikologi Pendidikan



Oleh :
SUPRPTI HAMDAN, S.Psi

T 100 080 075

**PROGRAM PENDIDIKAN MAGISTER PROFESI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

**MODEL PELATIHAN *FUN FAUNA GAMES* UNTUK MENURUNKAN
PERILAKU AGRESIF DALAM MENYELESAIKAN KONFLIK
INTERPERSONAL DI KALANGAN PELAJAR**

TESIS

Disusun dan Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Memperoleh Derajat Magister Profesi Psikologi

Kekhususan Psikologi Pendidikan

Oleh:

SUPRPTI HAMDAN, S.Psi

T 100 080 075

**PROGRAM PENDIDIKAN MAGISTER PROFESI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

**MODEL PELATIHAN *FUN FAUNA GAMES* UNTUK MENURUNKAN
PERILAKU AGRESIF DALAM MENYELESAIKAN KONFLIK
INTERPERSONAL DI KALANGAN PELAJAR**

TESIS

Telah dipersiapkam dan disusun oleh:

SUPRPTI HAMDAN, S.Psi
T 100 080 075

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari Sabtu, 19 November 2011
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dr. Yadi Purwanto, MM, MBA, Psi
Pembimbing I

Dra. Partini, M.Si, Psi
Pembimbing II

Dr. Rahma Widiana, M.Si, Psi
Penguji Himpsi

Mengetahui,
Ketua Program Magister Profesi Psikologi

Dr. Yadi Purwanto, MM, MBA, Psi

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sungguh-sungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Profesi Psikologi dari Program Pendidikan Magister Profesi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta merupakan hasil karya tulis saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam Tesis ini, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surakarta, Januari 2012

Suprapti Hamdan, S.Psi
T 100 080 075

MOTTO

“Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan ﷻ Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah ﷻ Bacalah, dan Tuhanmu lah Yang Maha Pemurah ﷻ Yang mengajarkan manusia dengan perantaraan kalam ﷻ Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”

(QS. Al-‘Alaq: 1-5)

Berjalanlah di muka bumi dengan hati yang lapang

(Penulis)

PERSEMBAHAN

“Ya Rabb, hamba mohonkan kebaikan dunia dan akhirat untuk diri ini, dan untuk segenap orang-orang yang hamba kasih: orang tua, saudara, teman juga sahabat, dan guru-guru hamba...”

Penulis persembahkan karya sederhana ini untuk:

Ayah dan Bunda yang selalu ada untuk penulis. . .

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya sederhana ini akhirnya dapat terselesaikan juga. Bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak memacu semangat penulis hingga tesis ini terwujud. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan ketulusan jiwa, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Yadi Purwanto, MM., MBA., Psi selaku direktur Program Magister Profesi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta , dan selaku pembimbing utama yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian, dan senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan kepada penulis.
2. Ibu Dra. Partini, M.Si., Psi selaku pembimbing pendamping yang telah ikhlas dan sabar juga memberikan dorongan, bimbingan dan masukan yang penulis butuhkan sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Ibu Dr. Rahma Widiana, M.Si., Psi., selaku penguji tamu wakil Himpsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan bagi penulis sehingga isi tesis ini dapat menjadi lebih baik.
4. Ibu Dra. Wiwien Dinar Prastiti, M.Si Selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dan masukan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.

5. Pengelola dan Staff pengajar Program Magister Profesi Psikologi yang telah memberikan ilmu dan fasilitas selama mengikuti studi.
6. Bapak Ngatno selaku TU Program Magister Profesi Psikologi yang telah sabar melayani kebutuhan mahasiswa
7. Ibu Setya Asyanti, M.Psi, Psi selaku sekretaris Program Magister Profesi Psikologi dan juga telah meminjamkan buku analisis data untuk penulis.
8. Bapak Haryadi Nurwanto, S.Psi, Psi selaku trainer dalam pelatihan penulis yang telah membantu pelaksanaan penelitian penulis.
9. Ibu Darini selaku bagian Kurikulum SMK Harapan Kartasura yang selalu siap sedia dimintai bantuannya oleh penulis.
10. Adik-adik SMK Harapan Kartasura yang telah berpartisipasi dalam penelitian penulis serta guru-guru SMK Harapan Kartasura yang telah meluangkan waktu mengjarnya untuk penyebaran angket dan skala penelitian penulis.
11. Bapak dan Mama tercinta, terima kasih untuk kesabarannya mendoakan dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Kakak dan adik-adik penulis yang telah bersama-sama menghidupkan 'surga' dalam rumah.
13. Teman penulis Maslichah Raihatul Jannah, teman yang selalu ada untuk penulis selama menjalani studi di Program Magister Profesi Psikologi.
14. Teman-teman Magister Profesi Psikologi angkatan VI (Eka, mba Atik, mba Rani, mba Ela, mba Is, mba Ida, Rifa, Dinda, Ahid, mba Dian, Ria, Anis, mba Oki) terima kasih atas dukungan, semangat, kebersamaannya selama menyelesaikan proses studi di MPP.

15. Angkatan Program Percepatan mba Lia, mba Atik, mba Tata, mba Wiwik, mba Vera, mba Onil, mas Gagat, mba Rohma, dkk, terimakasih atas kebersamaannya selama menyelesaikan program percepatan.
16. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih semoga amal dan kebbaikannya mendapat balasan dari Allah SWT.

Sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Tetapi penulis tetap menaruh harapan besar bahwa tugas akhir ini dapat bermanfaat, amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAKSI	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	7
C. Manfaat Penelitian.....	8
D. Keaslian Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Perilaku Agresif Dalam Menyelesaikan Konflik Interpersonal.....	11
1. Perilaku Agresif.....	11

a.	Pengertian Perilaku Agresif.....	11
b.	Bentuk Perilaku Agresif.....	12
c.	Aspek Perilaku agresif.....	16
d.	Faktor Penyebab Perilaku Agresif.....	17
2.	Konflik Interpersonal.....	23
a.	Pengertian konflik Interpersonal.....	23
b.	Tahapan Konflik.....	25
c.	Dampak Konflik interpersonal.....	25
d.	Faktor Penyebab Konflik Interpersonal.....	27
3.	Perilaku Agresif dalam Menyelesaikan Konflik Interpersonal di Kalangan Pelajar.....	29
B.	Manajemen Konflik.....	31
1.	Pengertian Manajemen Konflik.....	31
2.	Tujuan dan Manfaat Manajemen Konflik.....	32
3.	Strategi Manajemen Konflik.....	32
4.	Dimensi Manajemen Konflik.....	35
5.	Pengertian Pelatihan <i>Fun Fauna Games</i>	37
6.	Langkah-langkah Dalam Pelatihan.....	39
7.	Metode Pelatihan.....	40
8.	Langkah dan Metode Pelatihan <i>Fun Fauna Games</i>	41
C.	Pelatihan <i>Fun Fauna Games</i> untuk Menurunkan Perilaku Agresif dalam Menyelesaikan Konflik	

Inerpersonal.....	42
D. Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Identifikasi Variabel.....	45
B. Definisi Operasional Variabel.....	46
1. Perilaku Agresif Dalam Menyelesaikan Konflik	
Interpersonal.....	46
2. Pelatihan Manajemen Konflik.....	46
C. Subjek Penelitian.....	47
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	48
1. Wawancara	49
2. Observasi	51
3. Angket	52
a. Angket Survei Konflik.....	53
b. Angket Evaluasi Pelatihan.....	55
4. Skala Psikologi.....	57
E. Validitas dan Reliabilitas.....	59
1. Validitas	59
2. Reliabilitas	60
F. Rancangan Eksperimen.....	61
G. Modul Pelatihan <i>Fun Fauna Games</i>	64
H. Metode Analisis data.....	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	68

A. Persiapan Penelitian.....	68
1. Orientasi Kanchah.....	68
a. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	68
b. Penentuan Lokasi Penelitian	69
2. Uji Coba Skala	70
3. Persiapan Fasilitator	72
4. Uji Coba Modul Pelatihan	73
a. Pengujian Validasi Modul	73
b. Pengujian Kepraktisan Modul	74
B. Proses Pengumpulan Data.....	77
1. Pelaksanaan <i>Pretest</i>	77
2. Pelaksanaan Pelatihan.	79
3. Pelaksanaan <i>Posttest</i>	81
4. Pelaksanaan <i>follow up</i>	82
C. Hasil Penelitian.....	83
1. Pembahasan Kelompok Eksperimen	84
2. Pembahasan Kelompok Kontrol	89
D. Analisis Individual	91
1. Subjek SAP	91
2. Subjek A	94
3. Subjek ANC	96
4. Subjek AB	98
5. Subjek MSF	99

6. Subjek PSA	101
7. Subjek MAA	103
8. Subjek FTW	105
9. Subjek S	107
10. Subjek RNR	108
E. Pembahasan	111
F. Keterbatasan Penelitian.....	118
BAB V PENUTUP	119
A. Kesimpulan	119
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil angket survei konflik.....	4
Tabel 2. Penggunaan alat pengumpulan data dalam penelitian.....	49
Tabel 3. Guide wawancara saat <i>scanning problem</i>	49
Tabel 4. Guide wawancara sebelum pelatihan.....	50
Tabel 5. Guide wawancara saat pelatihan.....	50
Tabel 6. Guide wawancara setelah pelatihan.....	51
Tabel 7. Guide observasi saat pelatihan.....	52
Tabel 8. Blue print angket survei konflik.....	54
Tabel 9. Blue print angket evaluasi pelatihan.....	56
Tabel 10. Blue print skala perilaku perilaku agresif.....	59
Tabel 11. Rincian materi pelatihan manajemen konflik.....	65
Tabel 12. Susunan item skala perilaku agresif untuk penelitian.....	71
Tabel 13. Kategorisasi norma kelompok skala perilaku agresif.....	71
Tabel 14. Jadwal kegiatan pelatihan <i>fun fauna games</i>	74
Tabel 15. Hasil evaluasi peserta pelatihan.....	76
Tabel 16. Hasil skoring keseluruhan siswa.....	77
Tabel 17. Skor hasil seleksi subjek.....	78
Tabel 18. Hasil skor pretest dan pembagian kelompok.....	78
Tabel 19. Hasil posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.....	82
Tabel 20. Hasil penghitungan nonparametrik uji Wilcoxon pretest, posttest, dan follow-up kelompok eksperimen.....	83
Tabel 21. Hasil skor pretest, posttest, dan follow up kelompok eksperimen.....	84
Tabel 22. Hasil gain skor pretest posttest dan follow up kelompok eksperimen...	84
Tabel 23. Statistik descriptive kelompok eksperimen.....	85

Tabel 24. Hasil skor pretest dan posttest kelompok kontrol.....	89
Tabel 25. Hasil gain skor pretest dan posttest kelompok kontrol.....	90
Tabel 26. Hasil penghitungan nonparametrik uji Wilcoxon pretest, dan posttest kelompok kontrol.....	91

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Perubahan skor perilaku agresif subjek SAP.....	92
Grafik 2. Perubahan skor perilaku agresif subjek A.....	94
Grafik 3. Perubahan skor perilaku agresif subjek ANC.....	96
Grafik 4. Perubahan skor perilaku agresif subjek AB.....	98
Grafik 5. Perubahan skor perilaku agresif subjek MSF.....	100
Grafik 6. Perubahan skor perilaku agresif subjek PSA.....	102
Grafik 7. Perubahan skor perilaku agresif subjek MAA.....	104
Grafik 8. Perubahan skor perilaku agresif subjek FTW.....	106
Grafik 9. Perubahan skor perilaku agresif subjek S.....	108
Grafik 10. Perubahan skor perilaku agresif subjek RNR.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil survei reaksi siswa ketika menghadapi konflik interpersonal.....	5
Gambar 2. Faktor penyebab perilaku agresif.....	23
Gambar 3. Kerangka strategi manajemen konflik menurut Thomas & Kilmann, dan Dayaksini & Hudaniah.....	35
Gambar 4. Kerangka berpikir pelatihan <i>fun fauna games</i> untuk menurunkan perilaku agresif dalam menyelesaikan konflik interpersonal.....	44
Gambar 5. Rancangan prosedur penelitian.....	63
Gambar 6. Diagram standar deviasi kelompok eksperimen.....	86
Gambar 7. Perbandingan skor pretest posttest follow up kelompok eksperimen.....	86
Gambar 8. Perbandingan skor pretest dan posttest kelompok kontrol.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket survei konflik.....	125
Lampiran 2. Skala perilaku agresif try out.....	126
Lampiran 3. Skala perilaku agresif setelah try out.....	129
Lampiran 4. Hasil validitas dan reliabilitas skala perilaku agresif.....	131
Lampiran 5. Kategorisasi norma skala agresif.....	133
Lampiran 6. Riwayat Hidup Trainer.....	134
Lampiran 7. Hasil penilaian pelatihan secara keseluruhan.....	135
Lampiran 8. Hasil analisis data SPSS	
a. Skor pretest, posttest, dan follow up kelompok eksperimen.....	137
b. Hasil analisis data nonparametrik Wilcoxon kelompok eksperimen.....	138
c. Hasil data deskriptif kelompok eksperimen.....	139
d. Skor pretest dan posttest kelompok kontrol.....	140
e. Hasil analisis nonparametrik Wilcoxon kelompok kontrol.....	141
Lampiran 9. Matriks pelatihan manajemen konflik dengan perilaku agresif....	142
Lampiran 10. Hasil rangkuman pelaksanaan pelatihan.....	144
Lampiran 11. Hasil evaluasi keterkaitan tiap permainan dengan perilaku agresif	146
Lampiran 12. Hasil rangkuman analisis individual.....	149
Lampiran 13. Materi ceramah dua arah pelatihan.....	159
Lampiran 14. Hasil validasi modul (<i>professional judgment</i>).....	168

Lampiran 15. Dokumentasi.....	170
Lampiran 16. Informed consent.....	174
Lampiran 17. Surat keterangan telah melakukan penelitian.....	178

MODEL PELATIHAN *FUN FAUNA GAMES* UNTUK MENURUNKAN PERILAKU AGRESIF DALAM MENYELESAIKAN KONFLIK INTERPERSONAL DI KALANGAN PELAJAR

Suprpti Hamdan

Magister Profesi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRAK

Penggunaan kekerasan dalam menyelesaikan konflik interpersonal di kalangan pelajar telah lama terjadi. Cara paling umum yang digunakan oleh pihak sekolah untuk menyelesaikan konflik interpersonal para siswanya adalah dengan memberikan sanksi, ancaman, dan sebagainya. Meski demikian, perilaku agresif dalam menyelesaikan konflik interpersonal di kalangan pelajar justru semakin mengkhawatirkan. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa program sekolah guna mencegah terjadinya kekerasan adalah melakukan latihan penyelesaian konflik secara konstruktif atau disebut pelatihan manajemen konflik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelatihan manajemen konflik yang diberi nama pelatihan *fun fauna games* terhadap perilaku agresif dalam menyelesaikan konflik interpersonal di kalangan pelajar. Hipotesis yang diajukan adalah pelatihan *fun fauna games* dapat menurunkan perilaku agresif dalam menyelesaikan konflik interpersonal di kalangan pelajar.

Hasil analisis uji Wilcoxon untuk *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen diperoleh nilai $Z = -2,807$, signifikansi $0,0025$; $p < 0,01$. Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan *fun fauna games* sangat efektif untuk menurunkan perilaku agresif dalam menyelesaikan konflik interpersonal di kalangan pelajar.

Kata kunci: *Pelatihan manajemen konflik, fun fauna games, Perilaku agresif, Konflik interpersonal*

MODELS OF FUN FAUNA GAMES TRAINING TO REDUCE AGGRESSIVE BEHAVIOR IN RESOLVING INTERPERSONAL CONFLICT AMONG STUDENTS

Suprpti Hamdan

Master of Professional Psychology, Muhammadiyah University of Surakarta

ABSTRACT

The use of violence in resolving interpersonal conflicts among students has long occurred. The most common way used by the school to resolve interpersonal conflicts is to give students sanctions, threats, and so on. However, aggressive behavior in resolve interpersonal conflicts among students even more alarming. In previous research, school programs to prevent violence is to develop a conflict management training.

This study aims to find out the effectiveness of conflict management training that given the name of 'fun fauna games' training against aggressive behavior in resolving interpersonal conflicts among students. The hypothesis put forward is 'fun fauna games' training can reduce aggressive behavior in resolving interpersonal conflict among students.

Wilcoxon test analysis results for the pretest and posttest experimental group obtained value of $Z = -2,807$, a significance is 0.0025 , $p < 0.01$. The conclusion of the results of this study indicate that 'fun fauna games' training very effective to reduce aggressive behavior in resolving interpersonal conflict among students. Conflict management strategy that widely used by vocational students of SMK Harapan that the study sample is compromise (the fox) and avoidance (the turtle) strategies. Students who use avoidance strategy tend to decrease then stabilize or rise in the scores of aggressive behavior in resolving interpersonal conflict. While the students who use the conflict management strategy compromise decreased twice at the score of aggressive behavior in resolving interpersonal conflict.

Keywords: Training of conflict management, fun fauna games, Aggressive behavior, Interpersonal conflict