**Lampiran 2**

**SKENARIO PELAKSANAAN EKSPERIMEN PENGARUH PENERAPAN**

**MANAJEMEN KONFLIK TERHADAP KECENDERUNGAN TAWURAN**

**SISWA DI SMA NEGERI 2 TAKALAR**

* + 1. **Tujuan**

Tujuan dari pendekatan *manajemen konflik* dengan kecenderunga tawuran siswa ini adalah untuk membantu siswa dalam mengantisipasi/mengatasi terjadi tawuran antar siswa (kelompok).

* + 1. **Persiapan**

 Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu peneliti memfasilitasi pelaksanaan *manajemen konflik.* Kegiatan-kegiatan yang dilakukan konselor adalah :

1. Menyiapkan media penunjang yaitu:
2. Bahan permainan simulasi
3. Bahan informasi
4. Lembar pedoman observasi
5. Menata setting pertemuan
6. Tempat : Pelaksanaan kegiatan dilakukan didalam ruang kelas yang ada disekolah yang menunjang kegiatan ini.
7. Perlengkapan : Meja, kursi, papan tulis, spidol, penghapus, dan kamera.
	* 1. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan latihan simulasi terbagi ke dalam 5 tahap pertemuan dengan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

* 1. Tahap I: Latihan Mengakomodasi
		+ 1. Konselor membina hubungan baik (rapport).
			2. Konselor menjelaskan tujuan kegiatan dan mekanisme kegiatan latihan simulasi sesuai dengan contoh kasus yang ada pada lampiran media kegiatan simulasi.
			3. Konselor memberi kesempatan kepada siswa untuk memerankan latihan simulasi selama 30 menit.
			4. Konselor memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan diskusi.
			5. Konselor memberikan balikan dan menyimpulkan hasil diskusi setelah permainan selesai serta mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan.
			6. Konselor menutup permainan dan menentukan tempat dan waktu permainan berikutnya.
	2. Tahap II: Latihan Persaingan dan Dominasi
		+ 1. Konselor membina hubungan baik (rapport)
			2. Konselor menjelaskan tujuan kegiatan dan mekanisme kegiatan latihan simulasi sesuai dengan contoh kasus yang ada pada lampiran media kegiatan simulasi.
			3. Konselor memberi kesempatan kepada siswa untuk memerankan latihan simulasi selama 30 menit.
			4. Konselor memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan diskusi.
			5. Konselor memberikan balikan dan menyimpulkan hasil diskusi setelah permainan selesai serta mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan.
			6. Konselor menutup permainan dan menentukan tempat dan waktu permainan berikutnya.
	3. Tahap III: Latihan Konfromi
		+ 1. Konselor membina hubungan baik (rapport).
			2. Konselor menjelaskan tujuan kegiatan dan mekanisme kegiatan latihan simulasi sesuai dengan contoh kasus yang ada pada lampiran media kegiatan simulasi.
			3. Konselor memberi kesempatan kepada siswa untuk memerankan latihan simulasi selama 45 menit.
			4. Konselor memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan diskusi.
			5. Konselor memberikan balikan dan menyimpulkan hasil diskusi setelah permainan selesai serta mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan.
			6. Konselor menutup permainan dan menentukan tempat dan waktu permainan berikutnya.
	4. Tahap IV: Latihan Menghindar
		+ 1. Konselor membina hubungan baik (rapport).
			2. Konselor menjelaskan tujuan kegiatan dan mekanisme kegiatan latihan simulasi sesuai dengan contoh kasus yang ada pada lampiran media kegiatan simulasi.
			3. Konselor memberi kesempatan kepada siswa untuk memerankan latihan simulasi selama 30 menit.
			4. Konselor memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan diskusi.
			5. Konselor memberikan balikan dan menyimpulkan hasil diskusi setelah permainan selesai serta mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan.
			6. Konselor menutup permainan dan menentukan tempat dan waktu permainan berikutnya.
	5. Tahap VI: Latihan Berkolaborasi/ Berintegrasi
		+ 1. Konselor membina hubungan baik (rapport).
			2. Konselor menjelaskan tujuan kegiatan dan mekanisme kegiatan latihan simulasi sesuai dengan contoh kasus yang ada pada lampiran media kegiatan simulasi.
			3. Konselor memberi kesempatan kepada siswa untuk memerankan latihan simulasi selama 30.
			4. Konselor memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan diskusi.
			5. Konselor memberikan balikan dan menyimpulkan hasil diskusi setelah permainan selesai serta mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan.
			6. Konselor menutup permainan dan mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa dalam kegiatan latihan simulasi, serta mengumumkan jadwal pelaksanaan *post-test*.