

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Menurut Undang-undang Sisdiknas Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Menurut UNESCO pendidikan hendaknya dibangun dengan empat pilar, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*.

Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Pendidikan terhadap anak menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut *the golden age* (usia emas).

Pendidikan mempunyai peranan yang terpenting dalam sebuah kehidupan. Banyak hal yang ditemui saat ini peserta didik memiliki masalah yang kompleks. Dalam mengatasi siswa yang mengalami masalah atau tingkah laku yang kurang baik di lingkungan sekolah maka perlu adanya suatu bimbingan dengan beberapa

---

<sup>1</sup> Permen Diknas No. 20 tahun 2003

metode atau teknik. Seorang guru pembimbing dapat menerapkan teknik yaitu salah satunya adalah teknik permainan simulasi. Perlu diketahui permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan bersifat kompetitif, atau keduanya. Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata.<sup>2</sup>

Permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya.

Permainan simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang

---

<sup>2</sup> Udin Syaefudin, *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif*. ( Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005) h. 129

menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura.<sup>3</sup>

Tujuan dari permainan simulasi ini adalah untuk Membantu siswa untuk mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial. Permainan simulasi dapat dikatakan merupakan gabungan antara teknik bermain peranan dengan teknik diskusi. Topik-topik permainan simulasi disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan latar belakang lingkungan anak.

Tanggung jawab menurut kamus umum Bahasa Indonesia adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Sehingga bertanggung jawab menurut kamus umum bahasa Indonesia adalah berkewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya, atau memberikan jawab dan menanggung akibatnya.<sup>4</sup> Tanggung jawab pada taraf yang paling rendah adalah kemampuan seseorang untuk menjalankan kewajiban karena dorongan dari dalam dirinya, atau biasa disebut dengan panggilan jiwa. Ia mengerjakan sesuatu bukan semata-mata karena adanya aturan yang menyuruh untuk hal itu.<sup>5</sup>

Setiap manusia pasti memiliki tanggung jawab masing-masing. Maka disini perlu di jelaskan bahwa Tanggung jawab atau yang disebut dengan (Responsibilitas) yaitu kesiapan untuk menerima resiko dari tindakan atau

---

<sup>3</sup> Sri Anitah, W. DKK, *Strategi Pembelajaran di SD*. ( Jakarta: Universitas Terbuka, 2007 )  
h. 22

<sup>4</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. ( Jakarta: Balai Pustaka, 1990 )

<sup>5</sup> Munir Abdullah, *pendidikan karakter*, ( Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani Anggota IKAPI, 2010), h. 90

perbuatan yang dilakukan. Misalnya, menerima resiko secara wajar, “cuci tangan” atau melarikan diri dari resiko yang dihadapi.<sup>6</sup>

Tanggung jawab merupakan indikator penting bahwa seseorang memiliki nilai lebih : kualitas merupakan dambaan banyak orang. Dalam setiap tindakan apabila tidak dilandasi tanggung jawab biasanya seseorang akan ceroboh. Lebih jauh Soemarno Soedarsono mengatakan bahwa tanggung jawab merupakan hal yang sangat urgen dalam pembentukan watak seseorang . Oleh karena itu sudah saatnya dunia pendidikan kita harus merubah orientasinya dari orientasi kognitif ke arah orientasi afektif ( tanggung jawab ) atau dari orientasi kecerdasan intelektual ( IQ ) ke arah kecerdasan spiritual ( SQ ) dan emosional ( ESQ ).

Seseorang yang tidak mengambil tanggung jawab tidak akan pernah belajar. Di dalam tanggung jawab ada sejumlah media pembelajaran, seperti resiko, kesulitan dan keberanian mental. Hal ini akan menyebabkan seseorang tumbuh dewasa. Orang yang pintar, cerdas dan terampil apabila tidak memiliki tanggung jawab tidak ada orang yang akan memanfaatkan keterampilannya tersebut.

Untuk itulah seorang anak dalam proses pendidikan baik formal maupun non formal perlu dilatih agar memiliki rasa tanggung jawab.

Yang menjadi ukuran peningkatan tanggung jawab siswa adalah menyerahkan tugas tepat pada waktunya, mandiri (tidak mencotek), mengerjakan

---

<sup>6</sup> Drs.Anas Salahudin, M.Pd, *Bimbingan dan konseling*, ( Bandung: CV.Pustaka, 2010 ), h.

tugas rumah dengan baik, melaksanakan tugas piket kelas, menjaga kebersihan lingkungan kelas. Tanggung jawab siswa dapat dilihat dari sikap atau tingkah laku dalam keseharian siswa di sekolah terutama dikelas. Suatu tanggung jawab siswa dapat terbentuk dengan pemberian motivasi yang tepat, pemberian penyegaran disetiap pertemuan belajar, penyegaran tersebut contohnya seperti memberikan permainan simulasi yang menyenangkan.

Munculnya berbagai metode dan teknik dalam bimbingan dan konseling diharapkan dapat meningkatkan perilaku seorang siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya, dan perilaku yang sudah baik menjadi lebih baik lagi.

Di tingkat Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda kalanganyar khususnya kelas VII yang merupakan siswa yang baru akan memasuki remaja memiliki banyak kompleks permasalahan yang diantaranya menegenai interaksi antar teman sebaya, tanggung jawab siswa, emosional, susah bergaul, jahil, bertengkar, suka membuat onar dan lain sebagainya. Dalam menangani siswa yang sering melakukan pelanggaran atau siswa yang memiliki perilaku kurang baik maka diperlukan penanganan secara khusus atau berkelompok dengan menggunakan teknik konseling yang sesuai dengan masalah yang dialami.

Tanggung jawab yang dimiliki seorang siswa terkadang masih minim sekali dan belum faham betul mengenai tanggung jawab yang harus dilakukan oleh siswa. Beberapa tanggung jawab siswa di lingkungan sekolah yaitu seperti

bertanggung jawab mengerjakan tugas dengan baik dan benar, tidak tidur di kelas ketika jam pelajaran, belajar setiap hari, tidak terlambat masuk sekolah dan lain sebagainya.

Permasalahan tersebut muncul dikarenakan kurangnya suatu pemahaman mengenai seberapa pentingnya meningkatkan suatu tanggung jawab yang harus dimiliki oleh setiap siswa, dan kurangnya maksimal dalam menangani atau menyelesaikan suatu permasalahan. Dimana siswa kurang maksimal dalam menjalankan tanggung jawab.

Berdasarkan pada keadaan tersebut maka yang harus diperhatikan adalah dengan memperbaiki teknik konseling yang cocok dalam menangani permasalahan tersebut.

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam meningkatkan tanggung jawab siswa di lingkungan sekolah dengan teknik permainan simulasi. Teknik permainan simulasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tingkah laku yang lebih baik seperti tingkah laku yang bertanggung jawab terutama di lingkungan sekolah. Sehingga siswa melakukan permainan simulasi dengan tepat dan benar yang dapat menjadikan tanggung jawab siswa meningkat.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Penerapan Teknik Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa Kelas VII di MTs Nurul Huda Sedati**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berangkat dari latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang perlu dikaji, antara lain:

1. Bagaimana penerapan teknik permainan simulasi di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati ?
2. Bagaimana perilaku Tanggung Jawab siswa di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati?
3. Apa kelebihan dan kekurangan teknik permainan simulasi dalam meningkatkan tanggung jawab siswa di Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penerapan teknik permainan simulasi kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati
2. Untuk mengetahui perilaku tanggung jawab siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurang teknik permainan simulasi dalam meningkatkan tanggung jawab siswa di Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu secara teoritis dan praktis :

## 1. Secara Teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan dan mengembangkan teori Bimbingan dan Konseling. Khususnya di Jurusan Kependidikan Islam Konsentrasi Bimbingan Konseling Fakultas Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dan masyarakat luas pada umumnya. Serta memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu pendidikan terutama dikaitkan dengan menggunakan Penerapan Teknik Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Tanggung jawab siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai ilmu yang berharga dalam kehidupan. Dan dapat dijadikan acuan ketika nanti terjun langsung di lembaga pendidikan.

## 2. Secara Praktis

### a. Individu

- Sebagai bahan pembelajaran bagi peneliti serta tambahan pengetahuan sekaligus untuk mengembangkan pengetahuan penulis dengan landasan dan kerangka teoritis yang ilmiah atau pengintegrasian ilmu pengetahuan dengan praktek serta melatih diri dalam penelitian Deskriptif Kualitatif.
- Sebagai tugas akhir skripsi.

b. Sosial

- Sebagai masukan dalam rangka mengetahui Penerapan Teknik Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Tanggung jawab siswa kelas VII di MTs Nurul Huda sedati.
- Bagi para pendidik, merupakan hasil pemikiran yang dapat dipakai sebagai pedoman dalam rangka mengetahui Penerapan Teknik Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Tanggung jawab siswa kelas VII di MTs Nurul Huda Sedati.
- Sementara manfaat praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru BK sebagai bahan evaluasi sekaligus sebagai masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi secara positif terhadap aktivitas siswa.

**E. Batasan Masalah**

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian MTs Nurul Huda Sedati diperlukan batasan masalah dengan maksud variabel yang diteliti tidak meluas dan tetap fokus pada permasalahan. Dalam penelitian ini peneliti hanya fokus pada Penerapan Teknik Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Tanggung jawab siswa kelas VII di MTs Nurul Huda Sedati.

## F. Definisi Konseptual

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi ini, maka penulis perlu memberikan penjelasan arti dari istilah-istilah yang terkandung di dalamnya, yaitu sebagai berikut:

1. **Teknik Permainan simulasi** : Dalam kegiatan Layanan Bimbingan dan konseling di Sekolah, Teknik Permainan simulasi merupakan suatu permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.<sup>7</sup>
2. **Meningkatkan Tanggung Jawab siswa**: Meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf, dan sebagainya), mempertinggi, memperhebat, mengangkat, diri, memegahkan diri.<sup>8</sup>

Tanggung jawab menurut kamus bahasa Indonesia adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Sehingga bertanggung jawab menurut kamus umum bahasa Indonesia adalah berkewajiban memikul, menanggung segala sesuatunya, dan menanggung segala akibatnya.<sup>9</sup> Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

---

<sup>7</sup> Ahmad Munjih Nasih, dan Lilik Nur Khalidah, *Metode & Teknik Pembelajaran PAI* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), h. 140

<sup>8</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), h. 1078

<sup>9</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1976),

Jadi maksud dari Penerapan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Tanggung Jawab siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Kalanganyar adalah suatu bentuk penerapan aktifitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif dengan cara pembelajaran melalui proses tingkah laku secara tiruan guna meningkatkan kewajiban menanggung segala sesuatunya agar menjadi manusia yang berkualitas.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian tentang Penerapan Teknik Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa Kelas VII di MTs Nurul Huda Sedati.

Sedangkan pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan analisa yang bersifat kualitatif. Karena dalam penelitian ini berbentuk deskriptif kualitatif, maka untuk menganalisa data (baik dari literatur maupun hasil penelitian) akan dianalisa dengan menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif yaitu suatu analisa yang menggambarkan obyek penelitian dengan didukung data yang bersifat kualitatif.

Penelitian ini berkenaan dengan kondisi atau hubungan yang ada praktik-praktik yang sedang berlaku, sudut pandang atau sikap yang dimiliki, proses-proses yang berlangsung, pengaruh-pengaruh yang sedang dirasakan, atau kecenderungan-kecenderungan yang sedang berkembang.

## 2. Sumber data

Untuk mengetahui sumber data, maka harus diketahui darimana data itu diperoleh sesuai dengan jenis dan pendekatan penelitian di atas maka sumber data penelitian ini adalah:

- a. *library research* yaitu peneliti membaca dan mempelajari literatur-literatur tentang pendidikan karakter dan yang ada hubungannya dengan permasalahan penelitian.
- b. *field research* yaitu peneliti mencari data dengan cara terjun langsung pada obyek penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data yang konkrit tentang segala sesuatu yang diselidiki.

## 3. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan adalah:

### a) Observasi

Yakni teknik pengumpulan data di mana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung atau tidak langsung terhadap gejala-gejala yang sedang berlangsung.<sup>10</sup>

- Teknik ini, peneliti gunakan untuk memperoleh gambaran secara umum tentang keadaan lingkungan sekolah mengenai penerapan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan tanggung jawab siswa untuk memperoleh informasi yang jelas.

---

<sup>10</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, ( Bandung: Alfabeta, 2007 ) , h. 145

b) Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).

Peneliti mengadakan komunikasi dengan sumber data, komunikasi tersebut dilakukan dengan dialog (tanya jawab) secara lisan baik langsung atau tidak langsung yakni yang berhubungan dengan penerapan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan tanggung jawab siswa kelas VII di MTs Nurul Huda Kalanganyar.

c) Dokumentasi

Dokumentasi dari asal kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis, berdasarkan hal ini metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa peninggalan tertulis seperti buku-buku, arsip-arsip, ataupun dokumen-dokumen lainnya yang berhubungan dengan masalah penelitian.<sup>11</sup>

- Peneliti menggunakan teknik ini guna mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda, dan sebagainya yang berkenaan dengan

---

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 149

penerapan teknik permainan simulasi dalam meningkatkan tanggung jawab siswa kelas VII di MTs Nurul Huda Sedati.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Agar penulisan skripsi ini dapat dipahami secara utuh dan berkesinambungan, maka perlu adanya penyusunan sistematika pembahasan, yaitu sebagai berikut :

- BAB I** : Terdiri dari Pendahuluan yang berisi gambaran secara keseluruhan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, definisi konseptual, metode penelitian dan sistematika pembahasan.
- BAB II** : Terdiri dari Kajian pustaka yang berisi kajian teori, Bahasan studi tentang Teknik Permainan Simulasi, Meliputi pengertian teknik permainan simulasi, Latar belakang teknik, langkah-langkah, tujuan, prinsip, bentuk, manfaat, kelebihan dan kekurangan. Tinjauan tentang tanggung jawab. Penerapan Teknik Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Tanggung jawab Siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Sedati.
- BAB III** : Terdiri dari Metode penelitian yang berisi pendekatan, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data.

- BAB IV** : Berisi tentang hasil penelitian yang membahas gambaran umum obyek penelitian, penyajian data dan analisis data.
- BAB V** : Memuat bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.