

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Isi Teknik Permainan Simulasi

1. Pengertian Permainan Simulasi

Pada dasarnya bimbingan dan konseling sangat penting peranannya dalam system pendidikan karena dalam bimbingan dan konseling merupakan suatu kegiatan bantuan dan tuntunan yang diberikan kepada individu yang pada umumnya dan siswa pada khususnya di sekolah dalam rangka meningkatkan mutu dan pendidikan itu sendiri adalah merupakan usaha yang berfungsi mengembangkan kepribadian dan potensinya (bakat, minat, dan kemampuannya).

Permainan adalah suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya.¹² Adapun Pengertian Permainan Menurut Kimpraswil mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.¹³

Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami munandar mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai

¹² Ahmad Munjih Nasih, dan Lilik Nur Khalidah, *Metode & Teknik Pembelajaran PAI* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), h. 139

¹³ <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/> (diakses pada tanggal 28 April 2014)

perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.¹⁴

Sedangkan Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.¹⁵

Menurut Udin Syaefudin Sa'ud, simulasi dalam perspektif model pembelajaran 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.¹⁶ Sementara menurut Sri Anitah, W. dkk, metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam

¹⁴ <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/> (diakses pada tanggal 28 April 2014)

¹⁵ Dr. Wina Sanjaya, M.Pd. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Purnama Media Group, 2008), h. 159

¹⁶ Udin Syaefudin Sa'ud , *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 129

pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Kegiatan simulasi dapat dilakukan oleh siswa pada kelas tinggi di sekolah dasar.¹⁷

Dalam praktiknya teknik simulasi dapat mengambil bentuk bermain peran, seperti seorang murid perempuan bermain peran sebagai ibu, atau murid laki-laki bermain peran sebagai ayah. Selain itu, simulasi dapat pula mengambil bentuk permainan sandiwara dengan melibatkan sejumlah orang yang masing-masing memainkan perannya sesuai scenario yang di tetapkan. Simulasi tersebut kemudian di analisis bersama untuk diketahui pesan ajaran yang terkandung didalamnya dan disimpulkan.¹⁸

Dengan kata lain system simulasi adalah tingkah laku seseorang berlaku seperti orang yang dimaksud. Dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itumerasa dan berbuat sesuatu.¹⁹

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada obyek yang sebenarnya. Belajar bagaimana cara mengoperasikan sebuah mesin yang mempunyai karakteristik khusus misalnya, siswa sebelum menggunakan mesin yang sebenarnya akan lebih bagus melalui simulasi terlebih dahulu.

¹⁷ Anitah, Sri, W, dkk , *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka., 2007), h.5..22

¹⁸ Prof.DR.H.Abuddin Nata,M.A. *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Perdana Media Group, 2009), h. 192

¹⁹ Rustiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bina Aksara, 1985) h. 22-23

Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan sangat bermanfaat.²⁰

Simulasi telah diterapkan dalam pendidikan lebih dari tiga puluh tahun. Pelopornya antara lain Sarane Boocock dan Harold Guetzkow. Walaupun model simulasi bukan berasal dari disiplin ilmu pendidikan, tetapi merupakan penerapan dari prinsip sibernetik, suatu cabang dari psikologi sibernetik yaitu suatu studi perbandingan antara mekanisme control manusia (biologis) dengan system elektromekanik, seperti computer. Jadi, berdasarkan teori sibernetika, ahli psikologi menganalogikan mekanisme kerja manusia seperti mekanisme mesin elektronik. Menganggap siswa (pembelajar) sebagai suatu system yang dapat umpan balik sendiri (*self regulated feedback*). System kendali umpan balik ini, baik pada manusia atau mesin (seperti computer) mempunyai tiga fungsi yakni:

- a. Menghasilkan gerakan atau tindakan system terhadap target yang diinginkan (untuk mencapai tujuan tertentu yang diinginkan),
- b. Membandingkan dampak dari tindakannya tersebut, apakah sesuai tidak dengan jalur atau rencana yang seharusnya (mendeteksi kesalahan), dan
- c. Memanfaatkan kesalahn (*error*) untuk mengarahkan kembali kea rah atau jalur yang seharusnya.

²⁰ Dr.Wina Sanjaya, M.Pd. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Purnada Media Group, 2008), h. 159-160

Jadi, ahli siberetik menginterpretasikan manusia sebagai suatu system control yang dapat mengarahkan tindakannya dan memperbaiki tindakannya dengan mendasarkan pada umpan balik. Dengan demikian, belajar dalam konteks siberetik merupakan proses mengalami konsekuensi lingkungan secara sensorik dan melibatkan perilaku koreksi diri (*self corrective behavior*). Oleh karena itu, pembelajaran harus didesain rupa sehingga tercipta suatu lingkungan yang dapat menghasilkan umpan balik yang optimal bagi siswa.

Aplikasi prinsip siberetik dalam pendidikan terlihat dengan semakin banyaknya simulator yang dikembangkan untuk berbagai kebutuhan. Simulator adalah suatu alat yang merepresentasikan realitas, dimana kerumitan aktivitasnya dapat dikendalikan. Contoh simulator pilot pesawat terbang, simulator pengendara mobil dan lain-lain.²¹

Permainan simulasi merupakan situasi tiruan atau ada unsur yang bukan sebenarnya. Dalam permainan simulasi, para pelaku perannya berlomba-lomba untuk mencapai tujuan dengan menaati aturan permainan yang berlaku seperti catur, miniature, sepak bola, dan sebagainya.²² Permainan Simulasi adalah salah satu permainan edukatif yang digunakan dalam bimbingan

²¹ Hamzah Buno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), h. 28-29.

²² Prof.DR.H.Abuddin Nata,M.A. *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Perdana Media Group, 2009), h. 193

kelompok.²³ Permainan simulasi juga seperti permainan yang lainnya mempunyai batas waktu dan aturan-aturan tertentu yang agak membatasi kebebasan pemain.

Menurut Adams permainan simulasi yaitu permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya. Tetapi situasi itu hampir selalu dimodifikasi, apakah dibuat lebih sederhana, atau diambil sebagian, atau dikeluarkan dari konteksnya. Dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa situasi yang disimulasikan hendaknya tidak terlalu kompleks dan tidak terlalu sederhana. Apabila terlalu kompleks para pemain menjadi kurang berani memainkannya, permainan simulasi tetap dapat menyediakan suatu gambaran kehidupan dan kenyataan yang berarti.²⁴

2. Jenis-jenis Simulasi

Dilihat dari segi bentuk dan jenisnya, simulasi ini dapat mengambil bentuk di antaranya seperti :

- a. *Sosiodrama* adalah permainan yang dilakukan dengan bertitik tolak dari permasalahan social, baik yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia seperti pergaulan remaja yang nakal, dan gambaran kehidupan yang kacau balau.²⁵ Sosiodrama digunakan untuk

²³ Hasan, Lilik Muyassaroh, *Efektifitas Teknik Permainan Simulasi dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Hubungan Interperonal Siswa Kelas VII di SMP Negeri 20 Malang, Skripsi 2009.*

²⁴ Munjin Nasih, Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Agama Islam*, (Bandung: PT. Rieka Aditama, 2009), h. 139.

²⁵ Prof.DR.H.Abuddin Nata,M.A. *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Perdana Media Group, 2009), h. 193.

memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosia serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan.²⁶

- b. *Psikodrama* adalah sebuah kegiatan pengajaran yang bertitik tolak dari permasalahan yang lebih menyangkut psikologi manusia atau dalam hubungan antara manusia, seperti situasi keluarga yang sedih karena orang tuanya tiba-tiba meninggal dunia, sedangkan anaknya masih banyak yang kecil dan membutuhkan bimbingan dan biaya. Psikodrama dilakukan dengan tujuan sebagai terapi, yaitu agar individu atau peserta didik memperoleh *insight* (pemahaman) yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, serta menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya.²⁷
- c. *Role Playing* atau bermain peran adalah jenis metode simulasi yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lalu, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan, mengekspos kejadian-kejadian masa kini, dan seterusnya. Permainan peran tersebut misalnya berkenaan dengan gambaran cara memberikan penyuluhan dalam pelaksanaan program keluarga berencana dan sebagainya.²⁸

Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya kejadian

²⁶ Dr.Wina Sanjaya, M.Pd. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Purnada Media Group, 2008), h. 161.

²⁷ Prof.DR.H.Abuddin Nata,M.A. *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Perdana Media Group, 2009), h. 193

²⁸ Prof.DR.H.Abuddin Nata,M.A. *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Perdana Media Group, 2009), h. 194

seputar pemberontakan G 30 S/PKI, memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.²⁹

- d. *Peer teaching* adalah termasuk metode simulasi yang digunakan guru dalam memberikan pengalaman mengajar bagi para calon guru. Tujuannya adalah agar dengan pengalaman mengajar tiruan ini, diharapkan ia dapat memiliki pengalaman tentang cara mengajar yang sesungguhnya.³⁰ Selain itu *peer teaching* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang siswa kepada siswa lainnya dan salah satu siswa itu lebih memahami materi pembelajaran.

3. Prinsip-prinsip Simulasi

Agar Pemakaian simulasi dapat mencapai tujuan yang diharapkan, maka dalam pelaksanaannya memperhatikan prinsi-prinsip sebagai berikut:

- 1) simulasi itu dilakukan oleh kelompok peserta didik dan setiap kelompok mendapat kesempatan untuk melaksanakan simulasi yang sama maupun berbeda;
- 2) semua peserta didik harus dilibatkan sesuai peranannya;
- 3) penentuan topik dapat dibicarakan bersama;
- 4) petunjuk simulasi terlebih dahulu disiapkan secara terperinci atau secara garis besarnya, tergantung pada bentuk dan tujuan simulasi;
- 5) dalam kegiatan

²⁹ Dr.Wina Sanjaya, M.Pd. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Pernerda Media Group, 2008), h. 161

³⁰ Prof.DR.H.Abuddin Nata,M.A. *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Perdana Media Group, 2009), h. 194

simulasi hendaknya mencakup semua ranah pembelajaran; baik kognitif, afektif maupun psikomotorik; 6) simulasi adalah latihan keterampilan agar dapat menghadapi kenyataan dengan baik; 7) simulasi harus menggambarkan situasi yang lengkap dan proses yang berurutan yang diperkirakan terjadi dalam situasi yang sesungguhnya; dan 8) hendaknya dapat diusahakan terintegrasinya beberapa ilmu, terjadinya proses sebab akibat, pemecahan masalah dan sebagainya.³¹

Prinsip-prinsip tersebut harus menjadi acuan dalam pelaksanaan simulasi agar benar-benar dapat dilakukan sesuai konsep simulasi dalam berbagai bentuknya. Prinsip ini berlaku dalam setiap mata pelajaran dan standar kompetensi yang sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut yang berhubungan dengan peristiwa nyata. Oleh sebab itu untuk memilih materi atau topik mana yang akan digunakan dengan metode simulasi sangat bergantung pada karakteristik dan prinsip-prinsip simulasi dihubungkan dengan karakteristik mata pelajaran sebagaimana dijelaskan di atas. Oleh sebab itu tidak semua mata pelajaran, kompetensi dasar, indikator, dan topik pembelajaran berbagai mata pelajaran dapat digunakan dengan simulasi. Disinilah pentingnya pemahaman dan analisa guru tentang karakteristik dan prinsip metode simulasi dihubungkan dengan karakteristik mata pelajaran setiap kompetensi dasarnya.

³¹ Ramayulis, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, cet. VII, (Jakarta: Kalam Mulia, 2012), h. 382

4. Tujuan Metode Simulasi

Metode simulasi bertujuan untuk: 1) Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari; 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip; 3) Melatih memecahkan masalah; 4) Meningkatkan keaktifan belajar; 5) Memberikan motivasi belajar kepada siswa; 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok; 7) Menumbuhkan daya kreatif siswa; dan 8) Melatih Peserta didik untuk memahami dan menghargai pendapat serta peranan orang lain.³²

Dengan demikian penggunaan metode simulasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kecenderungan pembelajaran modern yang menuju kepada pembelajaran peserta didik yang bersifat individu dan kelompok kecil, *heuristik* (mencari sendiri perolehan) dan aktif. Sesuai dengan hal ini simulasi menurut Derick, U dan Mc Aleese, R, bahwa simulasi memiliki tiga sifat utama yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Simulasi adalah bentuk teknik mengajar yang berorientasi pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas, baik guru maupun peserta didik mengambil peran di dalamnya; 2) Simulasi pada umumnya bersifat pemecahan masalah yang sangat berguna untuk melatih peserta didik melakukan pendekatan

³² Ramayulis, *ibid*, dan lihat juga Abu Ahmadi (et, al), *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka setia, 2005), h. 84

interdisiplin di dalam pembelajaran. Di samping itu dapat juga mempraktekkan keterampilan-keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat; 3) simulasi adalah model pembelajaran yang bersifat dinamis dalam arti sangat sesuai untuk menghadapi situasi-situasi yang berubah yang membutuhkan keluwesan dalam berpikir dan memberikan jawaban terhadap keadaan yang cepat berubah.

5. Peranan Guru dalam Metode simulasi

Ada tiga peranan yang dapat dilakukan guru dalam memimpin dan mengelola simulasi bagi peserta didik, *pertama*, Menjelaskan (*Explaining*); peserta didik sebagai pemegang peran perlu memahami garis besar berbagai aturan dari kegiatan atau peralatan yang diperlukan, atau tentang implikasi dari setiap tindakan yang ia lakukan. Dalam hal ini dapat menjelaskan sekedarnya kepada peserta didik, pemahaman peserta didik terhadap pokok kegiatan simulasi serta implikasi-implikasinya akan menjadi lebih jelas setelah peserta didik melakukannya sendiri atau setelah dilakukan diskusi. *Kedua*, mewasiti (*refereeing*); guru harus membentuk kelompok-kelompok dan membagi peserta didik dalam kelompok atau peran sesuai dengan kemampuan dan keinginan peserta didik. Selain itu guru harus mengawasi partisipasi peserta didik dalam permainan simulasi. *Ketiga*, melatih (*Coaching*) guru juga harus bertindak sebagai seorang pelatih yang memberikan petunjuk-petunjuk kepada peserta didik agar

mereka dapat berperan dengan baik. *Keempat*, memimpin diskusi (*discussing*); selama permainan berlangsung guru akan memimpin kelas dalam suasana diskusi, misalnya membicarakan tanggapan peserta didik dan kesukaran yang dijumpai, cara-cara untuk menguji kebenaran permainan dan bagaimana permainan simulasi itu dinyatakan dengan kehidupan yang sebenarnya.³³

6. Langkah-langkah Penggunaan Metode Simulasi

Pada dasarnya Simulasi dilaksanakan oleh sekelompok peserta didik meskipun dalam beberapa hal dapat dilakukan secara individu atau berpasangan. Bila dilakukan secara kelompok kecil, tiap kelompok dapat melakukan simulasi yang sama atau berbeda dengan kelompok lainnya. Oleh sebab itu dalam prinsip pelaksanaannya harus terjadi proses kegiatan yang menghasilkan domain efektif, (seperti menyenangkan, menggairahkan, suka, sedih, terharu, simpati, solidaritas, gotong royong, dan sebagainya), psikomotor (misalnya, keterampilan berbicara, bertanya, berdebat, mengemukakan pendapat, memimpin, mengorganisir, dan sebagainya) dan kognif. (misalnya, memahami konsep-konsep tertentu, pengertian teori dan sebagainya). Simulasi juga harus menggambarkan situasi yang lengkap dan proses atau tahap dalam situasi tersebut.

³³ Dahlan, M.D, *Model-model mengajar*, Bandung: CV. Diponegoro, 1984), h. 158-160

hubungan sebab akibat, percobaan-percobaan, fakta-fakta dan pemecahan masalah.

Oleh sebab itu perlu jelas langkah-langkah dalam pelaksanaan simulasi, yang terdiri dari tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap penutup. Berikut langkah-langkah tersebut:³⁴

Tahap Awal Simulasi;

- 1) Guru menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru membentuk kelompok dan menentukan alat yang digunakan.
- 4) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- 5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

Pelaksanaan Simulasi:

- 1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- 3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.

³⁴ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), hal. 100-101.

- 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

Penutup

- 1) Guru dan siswa melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.

- 2) Guru merumuskan kesimpulan

Untuk terlaksananya tahapan kegiatan simulasi sebagaimana yang diharapkan, seorang guru perlu mengetahui sumber bahan, seperti buku pelajaran, surat kabar, majalah, radio, televisi, problema-problema kehidupan sehari-hari di sekolah, buku-buku khusus tentang simulasi dan alat-alat simulasi seperti, gambar-gambar, foto, peta, maket, benda model, tirua alat, alat-alat khusus sesuai dengan topik, perangkat keras, audio visual aids; radio, vidio, tape, kaset, recorder, dan lain-lain.

Adapaun setelah mengetahui langkah-langkah dalam metode simulasi maka yang perlu disiapkan adalah:

Cara membuat permainan simulasi

- Meneliti masalah yang banyak dialami anak, terutama menyangkut bidang pendidikan dan social. Merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan itu
- Membuat daftar atau sumber-sumber yang dapat dipakai untuk membantu penyelesaian topik yang akan dikerjakan.
- Memilih situasi dalam kehidupan sebenarnya yang ada kaitannya dengan kehidupan siswa.
- Membuat model atau scenario dari situasi-situasi yang sudah dipilih.
- Identifikasi apa saja dan berapa orang yang akan terlibat dalam permainan tersebut. Pemegang peran apa saja sangat diperlukan dan apa peran masing-masing.
- Membuat alat permainan simulasi, misalnya beberapa simulasi, kartu pesan, kartu yang berisi kegiatan yang harus dilakukan untuk mengisi kegiatan selingan, dsb.

Cara melaksanakan permainan simulasi, sebelum pelaksanaan permainan simulasi dilaksanakan konselor menentukan peserta simulasi yang tergolong sbb:

- Fasilitator, yaitu individu yang bertugas memimpin permainan simulasi. Tugas fasilitator yaitu menjelaskan tujuan permainan,

mendorong pemain dan penonton untuk aktif ikut berdiskusi, membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, menjawab pertanyaan yang tidak bias dijawab oleh peserta lain, mengarahkan diskusi, dan memberikan tugas penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan hasilnya.

- Penulis, bertugas mencatat segala sesuatu yang terjadi selama permainan berlangsung.
- Pemain yaitu individu-individu yang memegang peran tanda bermain dan menjawab dan mendiskusikan pesan-pesan permainan simulasi.
- Pemegang peran yaitu individu yang berperan sebagai orang-orang atau tokoh-tokoh yang ada pada skenario permainan
- Penonton yaitu mereka yang menyaksikan permainan simulasi dan berhak mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan diskusi.

Setelah permainan penentuan pemain maka dilaksanakan permainan dengan langkah-langkah sbb:

- Menyediakan alat permainan beserta kelengkapannya.
- Fasilitator menjelaskan tujuan permainan dan yang menjadi fasilitator yaitu guru, konselor dan wali kelas.
- Menentukan pemain, pemegang peran dan penulis.

- Menjelaskan aturan permainan
- Bermain dan berdiskusi.
- Menyimpulkan hasil diskusi setelah seluruh permainannya selesai dan mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan pada saat itu.
- Menutup permainan serta menentukan waktu dan tempat bermain berikutnya.

Metode simulasi ini menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau benda yang sebenarnya.

Penggunaan metode simulasi ini perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pada tahap permulaan proses belajar, diperlukan tingkat di bawah realitas. Peserta didik diharapkan mengidentifikasikan lokasi tujuan, sifat-sifat benda, tindakan yang sesuai dengan kondisi tertentu, dan sebagainya.
- b. Pada tahap pertengahan proses belajar, diperlukan tingkat realitas yang memadai. Peserta didik diharapkan dapat mempelajari sesuatu dalam kaitan dengan pengetahuan yang lebih luas dan memulai mengkoordinasikan keterampilan – keterampilan.
- c. Pada Tahap akhir, diperlukan tingkat realitas yang tinggi
- d. Peserta didik diharapkan dapat melakukan pekerjaan seperti seharusnya.

Metode simulasi ini dapat dilakukan bila:

- a. Semua tahap belajar
- b. Pendidikan formal atau magang
- c. Memberikan kegiatan – kegiatan yang analogis
- d. Memungkinkan praktik dan umpan balik dengan resiko kecil
- e. Diprogramkan sebagai alat pelajaran mandiri ³⁵

7. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Simulasi

Terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan teknik simulasi, diantaranya yaitu:

- Siswa dapat melakukan interaksi sosial dan komunikasi dalam kelompoknya
- Aktivitas siswa cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran
- Dapat membiasakan siswa untuk memahami permasalahan sosial (merupakan implementasi pembelajaran yang berbasis kontekstual);
- Dapat membina hubungan personal yang positif,
- Dapat membangkitkan imajinasi, Membina hubungan komunikatif dan bekerja sama dalam kelompok.³⁶

³⁵ Dr.H.Martinis Yamin,M.Pd. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. (Jakarta: GP Press Group, 2003),

³⁶ Anitah, Sri, W, dkk , *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka., 2007), h.5..24

- Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
- Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.³⁷
- Dapat ditemukan bakat-bakat baru dalam bermain atau beracting
- Memupuk daya cipta peserta didik
- Mengurangi hal-hal yang bersifat abstrak dengan menampilkan kegiatan yang nyata.³⁸

Di samping memiliki kelebihan, simulasi juga mempunyai kelemahan, di antaranya yaitu:

- Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dengan kenyataan di lapangan.

³⁷ Dr. Wina Sanjaya, M.Pd. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Media Group, 2008), h.

³⁸ Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), h. 94

- Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- Factor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.³⁹
- Biaya pengembangannya tinggi dan perlu waktu lama
- Fasilitas dan alat-alat khusus yang dibutuhkan mungkin sulit diperoleh serta mahal harga dan pemeliharaannya.⁴⁰

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa simulasi sekalipun banyak keunggulan namun sebagai sebuah metode pembelajaran tetap memiliki kelemahan. Berbagai kelebihan di atas perlu diketahui oleh seorang guru agar potensi yang ada dapat dimaksimalkan, namun kelemahan bisa diatasi dengan berbagai cara agar pembelajaran sesuai kondisi dan waktu yang telah disediakan.

8. Manfaat Metode Simulasi

Simulasi dapat meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik terhadap topik dan belajar peserta didik, serta meningkatkan keterlibatan langsung dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, Meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar kognitif, meliputi informasi

³⁹ Dr.Wina Sanjaya, M.Pd. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Purnada Media Group, 2008), h. 160

⁴⁰ Dr.H.Martinis Yamin,M.Pd. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. (Jakarta: GP Press Group, 2003),

faktual, konsep, prinsip dan keterampilan membuat keputusan. Belajar siswa lebih bermakna.

Meningkatkan afektif atau sikap dan persepsi anak terhadap isu yang berkembang di masyarakat. Meningkatkan sikap empatik dan pemahaman adanya perbedaan antara dirinya dengan orang lain. Afeksi umum anak meningkat, kesadaran diri dan pandangan terhadap orang lain lebih efektif. Struktur kelas dan pola interaksi kelas berkembang, hubungan guru—siswa hangat, mendorong kebebasan anak dalam mengeksplorasi gagasan, peran guru minimal sedang otonomi anak meningkat, meningkatkan tukar pendapat dari pandangan anak yang berbeda-beda.

B. Tinjauan tentang Tanggung Jawab

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.⁴¹

Tanggung jawab merupakan salah satu wujud sifat hakekat manusia. Menurut Ahmad Dardiri tanggung jawab diartikan sebagai kesediaan untuk menanggung akibat dari perbuatan yang menuntut jawab.⁴²

⁴¹ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Balai Pustaka: Jakarta, 1990)

⁴² Ahmad Dardiri. *Urgensi Memahami Hakekat Manusia. Ilmu Pendidikan* . (Yogyakarta: UNY Press, 2007), h. 37-50

Tanggung jawab merupakan salah satu nilai karakter yang berasal dari olah hati. Nilai ini didefinisikan oleh Marzuki sebagai sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan YME.⁴³

Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun tidak disengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajibannya.

Makna dari tanggung jawab itu sendiri ialah siap menerima kewajiban atau tugas. Dalam artian disini bahwa ketika seseorang diberikan kewajiban atau tugas, seseorang tersebut akan menghadapi suatu pilihan yaitu menerima dan menghadapinya dengan dedikasi atau menunda dan mengabaikan tugas atau kewajiban tersebut.

Tanggung jawab mungkin bisa diartikan sebagai konsekuensi yang harus diterima atau dijalankan terhadap apa yang sudah dilakukan atau dijalani. Kita sering mendengar kata “lepas tanggung jawab” artinya tidak mau mempertanggung jawabkan apa yang sudah dilakukan (lempar batu sembunyi tangan).

⁴³ Marzuki. . Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*. diakses melalui www.staff.uny.ac.id pada 28 April 2014

Tanggung jawab sebagai seorang siswa atau pelajar yaitu setiap siswa harus menanamkan rasa tanggungjawab pada diri masing-masing. tanggungjawab siswa sebagai pelajar adalah belajar dengan baik, mengerjakan tugas sekolah yang sudah diberikan kepadanya, disiplin dalam menjalani tata tertib sekolah. Artinya setiap siswa wajib dan mutlak melaksanakan tanggungjawab tersebut tanpa terkecuali. Tapi kenyataannya banyak siswa yang merasa terbebani dengan kewajiban mereka sebagai pelajar. siswa berangkat ke sekolah tidak lagi untuk tujuan belajar, akan tetapi dijadikan sebagai ajang untuk ketemu, kumpul dengan teman-teman, ngobrol dan lain sebagainya. sementara tugas sejatinya untuk belajar dan menimba ilmu sudah bukan lagi menjadi pokok. tapi ini realita dan potret siswa masa kini. selalu menginginkan sesuatu tanpa bersusah payah. menyerah sebelum berjuang, kalah sebelum bertanding.⁴⁴

1. Jenis – jenis Tanggung Jawab

Manusia itu berjuang adalah memenuhi kebutuhannya sendiri atau untuk keperluan pihak lain. Untuk itu ia menghadapi manusia lain dalam masyarakat atau menghadapi lingkungan alam. Dalam usahanya itu manusia juga menyadari bahwa ada kekuatan lain yang ikut menentukan, yaitu kekuasaan Tuhan. Dengan demikian tanggung jawab itu dapat dibedakan menurut keadaan manusia atau hubungan yang dibuatnya, atas dasar ini, lalu dikenal beberapa jenis tanggung jawab, yaitu:

⁴⁴ <http://hlsrinkosgorobogor.wordpress.com/2008/10/24/tanggungjawab-seorang-siswa/> (di akses pada tanggal 28 April 2014)

- **Tanggung jawab terhadap diri sendiri**

Tanggung jawab terhadap diri sendiri menentukan kesadaran setiap orang untuk memenuhi kewajibannya sendiri dalam mengembangkan kepribadian sebagai manusia pribadi. Dengan demikian bisa memecahkan masalah-masalah kemanusiaan mengenai dirinya sendiri menurut sifat dasarnya manusia adalah makhluk bermoral, tetapi manusia juga pribadi. Karena merupakan seorang pribadi maka manusia mempunyai pendapat sendiri, perasaan sendiri, berangan-angan sendiri. Sebagai perwujudan dari pendapat, perasaan dan angan-angan itu manusia berbuat dan bertindak. Dalam hal ini manusia tidak luput dari kesalahan, kekeliruan, baik yang sengaja maupun yang tidak.

- **Tanggung jawab terhadap keluarga**

Keluarga merupakan masyarakat kecil. Keluarga terdiri dari suami, isteri, ayah, ibu anak-anak, dan juga orang lain yang menjadi anggota keluarga. Tiap anggota keluarga wajib bertanggung jawab kepada keluarga. Tanggung jawab ini menyangkut nama baik keluarga. Tetapi tanggung jawab juga merupakan kesejahteraan, keselamatan dan kehidupan.

- **Tanggung jawab terhadap masyarakat**

Pada hakekatnya manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan manusia lain, sesuai dengan kedudukannya sebagai makhluk sosial. Karena membutuhkan

manusia lain maka ia harus berkomunikasi dengan manusia lain. Sehingga dengan demikian manusia disini merupakan anggota masyarakat yang tentunya mempunyai tanggung jawab seperti anggota masyarakat yang lain agar dapat melangsungkan hidupnya dalam masyarakat tersebut. Wajarlah apabila segala tingkah laku dan perbuatannya harus dipertanggung jawabkan kepada masyarakat.

- **Tanggung jawab kepada Bangsa / Negara**

Suatu kenyataan lagi, bahwa tiap manusia, tiap individu adalah warga negara suatu negara. Dalam berpikir, berbuat, bertindak, bertingkah laku manusia tidak dapat berbuat semaunya sendiri. Bila perbuatan itu salah, maka ia harus bertanggung jawab kepada negara

- **Tanggung jawab terhadap Tuhan**

Tuhan menciptakan manusia di bumi ini bukanlah tanpa tanggung jawab, melainkan untuk mengisa kehidupannya manusia mempunyai tanggung jawab langsung terhadap Tuhan. Sehingga tindakan manusia tidak bisa lepas dari hukum-hukum Tuhan yang dituangkan dalam berbagai kitab suci melalui berbagai macam agama. Pelanggaran dari hukum-hukum tersebut akan segera diperingatkan oleh Tuhan dan juga dengan peringatan yang keraspun manusia masih juga tidak menghiraukan maka Tuhan akan melakukan kutukan. Sebab dengan mengabaikan perintah-perintah Tuhan berarti mereka meninggalkan

tanggung jawab yang seharusnya dilakukan manusia terhadap Tuhan sebagai penciptanya, bahkan untuk memenuhi tanggung jawab, manusia perlu pengorbanan.

Setelah dipaparkan beberapa jenis – jenis mengenai suatu Tanggung Jawab, disin yang telah dipentingkan adalah mengenai tanggung jawab siswa. Berikut adalah beberapa tanggung jawab seorang siswa:

- **Belajar**

Seorang pelajar pasti tidak akan jauh dari belajar, sebab belajar merupakan tanggung jawab seorang pelajar. Dengan kita belajar kita sudah mempelajari pelajaran di sekolah. Biasanya bila ada seorang pelajar yang ingin melaksanakan semacam ulangan, Ujian Nasional (UN) bahkan Ulangan Tengah Semester (UTS) pasti mereka belajar, padahal belajar tidak hanya dilakukan hanya setiap ingin ulangan atau lainnya harus setiap hari supaya kita bisa mempelajari materi pelajaran secara maksimal

- **Mengerjakan PR**

Ini merupakan tanggung jawab seorang pelajar setelah belajar yaitu mengerjakan PR. Pelajar biasanya sangat tidak menyukai PR yang di berikan oleh guru di sekolah, padahal mengerjakan PR di rumah itu sangat bermanfaat. Misalnya, bisa membuat kamu memahami soal yang

diberikan oleh guru tersebut dan mampu mengerjakannya dengan bantuan teman kamu yang bisa maka kamu pasti bisa.

- **Melaksanakan Jadwal Piket**

Melaksanakan jadwal piket merupakan contoh tanggung jawab seorang pelajar di sekolah, mereka di sekolah sudah ditugaskan masing-masing piket setiap harinya (Misalnya: Si A piket hari Rabu dan Si B piket hari Sabtu). Biasanya pelajar melaksanakan piket berupa menyapu halaman kelas, membuang sampah, mengepel lantai, membersihkan selokan kelas dan masih banyak lagi.

Ini harus dilakukan oleh para pelajar di sekolah bertujuan untuk berpartisipasi dalam membersihkan lingkungan kelas dan sekolah dan kebersamaan. Percuma kita sekolah bila kita tidak mau melaksanakan piket.

- **Melakukan Upacara Bendera**

Ini adalah salah satu tanggung jawab seorang pelajar yang tidak asing lagi, pelajar harus mengikuti upacara bendera di sekolahnya. Biasanya para pelajar pada hari Senin berangkat pagi-pagi sekali sehingga sewaktu datang ke sekolah pelajar tersebut tidak terlambat dan bisa mengikuti upacara bendera.

- **Berbuat Baik Kepada Guru dan Teman di Sekolah**

Ini dia tanggung jawab seorang pelajar yang terakhir yaitu berbuat baik kepada guru dan teman di sekolah, guru sebagai orang tua kedua kita di sekolah harus berbuat baik dan sopan sebagaimana guru telah berbakti kepada negara yang telah rela mengajar materi kepada kita terutama kaum pelajar. Kita juga harus berbuat baik kepada teman kita di sekolah, sebagaimana teman kita di sekolah yang sering membantu kita di sekolah. Berbuat baiklah dan sopan kepada guru dan teman kita di sekolah.⁴⁵

Di antara kepribadian yang harus dimiliki murid ialah rasa tanggung jawab. Dengan memiliki rasa tanggung jawab, seseorang akan berpikir tentang akibat dari perbuatan yang akan dilakukannya. Begitupun jika perbuatan itu sudah terlanjur dilakukan, ia tidak akan berlepas tangan.

untuk memiliki rasa tanggung jawab, murid perlu juga dilatih. Beberapa caranya yakni:

- Memberi mereka tanggung jawab

Cara terbaik melatih murid bertanggung jawab ialah dengan memberi mereka tanggung jawab. Misalkan dengan memaksimalkan tugas pengurus kelas, berikan mereka porsi sesuai jabatan mereka.

Jika perlu buat detail tugas yang harus mereka jalankan, sehingga

⁴⁵ <http://panjiploembond.blogspot.com/2012/04/5-tanggung-jawab-seorang-pelajar.html> (di akses pada tanggal 27 April 2014)

pengurus kelas bukan hanya untuk daftar dan ditempel di papan administrasi kelas.

Demikian juga petugas piket kelas, uraikan apa saja tugas mereka ketika dapat jatah piket sehingga mereka tahu apa yang harus dikerjakan. Mulai dari membersihkan ruang kelas, menghapus papan tulis, meminjam buku ke perpustakaan dan lainnya.

- **Biarkan Mereka Membuat Pilihan**

Tidak selayaknya guru memaksakan keinginan kepada murid. Sekali waktu berikanlah sebuah pilihan, agar murid punya kesempatan untuk mengambil keputusan. Sebagai contoh memberikan dua alternatif tugas yang dikerjakan di rumah. Biarkan mereka memilih sesuai keinginan mereka. Dengan demikian mereka punya rasa tanggung jawab untuk mengerjakan karena merupakan pilihan mereka sendiri.

- **Perhatikan Buku Pinjaman**

Jika murid diberi pinjaman buku untuk dibawa pulang. Satu kesempatan, periksalah buku yang dipinjamkan kepada murid. Minta mereka untuk mengumpulkan di depan. Kita bisa meneliti bagaimana kondisi buku itu. Merawat buku pinjaman merupakan salah satu bentuk aktualisasi dari rasa tanggung jawab murid.

- **Memberi Contoh**

Ini adalah cara efektif mengajarkan rasa tanggung jawab. Jika terpaksa datang terlambat, guru sudah sepantasnya meminta maaf dengan tulus. Bukan basa-basi. Dan berjanji untuk tidak mengulanginya lagi. Ini akan menumbuhkan kesan kepada murid bahwa guru mereka memang punya tanggung jawab. Begitu juga ketika tidak bisa mengajar, sudah sepatutnya guru memberikan tugas atau materi pengganti.

- Hukuman dan Imbalan

Murid yang lalai dari tanggung jawabnya perlu diberi hukuman agar tidak mengulanginya lagi sekaligus memberikan ‘warning’ kepada murid lain agar tidak lalai dari tanggung jawab. Sebaliknya mereka yang berhasil menunaikan tanggung jawab, patut mendapat apresiasi meskipun sederhana berupa pujian atau doa.

Untuk memberikan hukuman dan imbalan, perlu didahului dengan pemantauan yang konsisten/terus-menerus agar menjadi adil. Sehingga tidak terjadi satu saat pelanggar dihukum, pada saat lainnya pelanggar dibiarkan saja. Karena ini akan menimbulkan kesan tidak adil kepada murid.

Tentu masih banyak cara untuk melatih tanggung jawab. Berika juga pengertian kepada mereka bahwa setiap orang memang akan

menerima atas apa yang mereka perbuat, bukan hanya di sekolah tetapi juga dalam kehidupan mereka nantinya.⁴⁶

Nilai Karakter dari Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap dirinya maupun orang lain dan lingkungan sekitar.⁴⁷

Pada dasarnya tanggung jawab tidak lahir dengan sendirinya dalam diri siswa, namun perlu diajarkan pada siswa sedini mungkin. Berikut Tanggung jawab yang dapat diajarkan pada siswa diantaranya:

Tanggung jawab untuk mandiri

Seiring bertambahnya usia, seorang siswa perlu diajari untuk bisa merawat dirinya sendiri secara jasmani dan mengambil tanggung jawab untuk perannya dalam hidup ini. Misalnya, mengganti baju sendiri, merapikan kamar sendiri, makan sendiri, dan lain-lain.

Tanggung jawab atas milik sendiri

Contohnya untuk hal ini misalnya adalah saat mainan seorang siswa tertinggal di salah satu rak *supermarket*. Padahal sebelumnya, sudah mengingatkannya untuk tidak membawanya turun dari mobil.

⁴⁶ <http://guruberbudi.blogspot.com/2013/02/5-cara-melatih-murid-memilik-rasa.html#sthash.wmtlX2pE.dpuf> (diakses pada tanggal 27 april 2014)

⁴⁷ Retno Listyarti, *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*. (Jakarta: Erlangga Group, 2012), h. 7

Begitu kembali ke sana, mainan itu sudah hilang. Meski mungkin siswa mengalami kerugian akibat kelalaiannya, namun jadikan momen serupa sebagai bahan pembelajaran agar kelak mereka menjaga barangnya dengan lebih hati-hati.

Tanggung jawab atas resiko dari pilihan/ keputusan yang diambil

Selalu ada akibat dari sebuah sebab. Jika pilihan yang dibuat siswa salah, maka kewajiban untuk menasehatinya. Namun, bila ia bersikeras pada keputusannya itu, maka harus menghargainya. Biarkan dia belajar dari pilihan-pilihan yang dibuatnya, sekalipun itu salah (asal hal itu tidak sampai membahayakan hidup atau nyawanya tentunya).⁴⁸

Dengan demikian saat ia mendapati bahwa ia salah, maka kelak ia akan belajar untuk lebih berhati-hati lagi dalam memilih. Tujuan di sini adalah mengajari anak bahwa setiap pilihan mengandung konsekuensinya sendiri dan ia harus benar-benar menggunakan otak sebelum mengambil sebuah keputusan.

Ciri orang yang bertanggung jawab adalah:

- a. Dia akan lebih realistis. Anak-anak yang dilatih sejak kecil untuk belajar bertanggung jawab akan menjadi anak-anak yang mengerti realitas kehidupan.

⁴⁸ <http://bundadontworry.wordpress.com/2012/05/01/mengajarkan-tanggung-jawab-pada-si-kecil/> (diakses pada tanggal 28 April 2014)

- b. Mereka berani mengakui perbuatannya, itu salah satu ciri atau tolok ukur yang penting sekali.⁴⁹

2. Manfaat Tanggung Jawab

Mengetahui manfaat dari karakter tanggung jawab, akan menguatkan dan memotivasi kita untuk lebih bertanggung jawab. Hal-hal yang perlu diperhatikan:

- Pujian. Orang yang dapat melaksanakan tanggung jawabnya patut mendapatkan pujian. Orang yang bertanggung jawab membuktikan bahwa dirinya adalah orang yang dapat menguasai diri dan waktu.
- Kepercayaan. Orang yang bertanggung jawab adalah orang dapat dipercaya karena ia telah membuktikan dengan menyelesaikan pekerjaannya.
- Keuntungan. Orang yang bertanggung jawab selain mendapatkan pujian dan kepercayaan maka kepadanya akan diberikan kepercayaan lagi. Hal ini merupakan satu keuntungan bagi dirinya untuk dapat mengembangkan kompetensinya.⁵⁰

⁴⁹ http://www.telaga.org/audio/menanamkan_rasa_tanggung_jawab_pada_anak (diakses pada 28 April 2014)

⁵⁰ <http://hiskowanto.blogspot.com/2009/09/karakter-tanggung-jawab.html> (diakses pada tanggal 28 April 2014)

C. Tinjauan Teknik Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa kelas VII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo

Setelah dipaparkan diatas mengenai suatu metode simulasi dan tanggung jawab, maka dapat dijelaskan disini bahwa tanggung jawab siswa dapat ditingkatkan lagi melalui metode simulasi dengan menggunakan teknik permainan simulasi. Dengan adanya teknik permainan simulasi ini diharapkan siswa kelas VII khususnya di MTs Nurul Huda Sedati Kalanganyar Sidoarjo dapat meningkatkan rasa serta perilaku tanggung jawab mereka secara baik.

Di dalam bimbingan dan konseling tentunya guru pembimbing harus lebih memperhatikan tingkah laku siswa yang baik maupun sikap yang kurang baik. Dengan begitu tingkah laku siswa dapat terkontrol jauh lebih baik lagi. Dimana untuk saat ini rasa tanggung jawab yang telah dimiliki oleh siswa masih sangat minim dengan adanya siswa yang sering membolos, siswa yang datang ke sekolah tterlambat, siswa yang tidak mengumpulkan tugas tepat pada waktunya, siswa yang tidak mengerjakan tugas rumah, dan lain sebagainya. Diantara permasalahan tersebut maka kurangnya sikap tanggung jawab yang dimiliki oleh siswa.

Tujuan dari teknik permainan simulasi ini sebenarnya sangat penting bagi siswa yang kurang memiliki sikap tanggung jawab, oleh sebab itu dengan memberikan teknik permainan simulasi ini diharapkan siswa lebih semangat belajar, lebih meningkatkan tanggung jawab mereka sebagai siswa. Teknik

permainan simulasi ini mengajarkan siswa untuk lebih rileks dalam belajar dengan memberikan penyegaran dalam belajar seperti dengan bermain. Bermain yang dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, bermain yang lebih edukatif.

Bahwa teknik permainan simulasi yang dapat meningkatkan tanggung jawab siswa adalah permainan simulasi yang memberikan ruang kepada siswa (pemain, pemegang peran, penonton dan penulis) mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna selama proses pelayanan. Siswa dihadapkan kepada situasi yang berkaitan dengan tanggung jawab, menanggapi situasi yang ditemukan, merefleksikan tanggapan, menganalisa untuk menarik kesimpulan. Di samping itu, pemberian tugas tambahan kepada penonton berupa menulis pendapat mengenai setiap pesan yang dibahas dapat meningkatkan penguasaan dan aktivitas yang berkaitan dengan tanggung jawab siswa.