BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. SOSIODRAMA

a. Pengertian Metode *Sosiodrama*

Metode *Sosiodrama* ini dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun pada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, kongkrit dan dapat diamati. Berikut adalah beberapa definisi mengenai teknik *Sosiodramaing*.

Pembelajaran dengan *Sosiodramaing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil anak Desmigratif, bertujuan mrngeksploitasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman (Prasetyo, 2001: 74).

Dalam *Sosiodramaing* pembelajar diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan paktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris, Bahasa Indonesia atau Bahasa Daerah setempat) bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Muslich, 2010: 247).

Berdasarkan pemaparan tentang pengertian *Sosiodramaing* di atas, maka peneliti menyimpulkan *Sosiodramaing* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya pada keterampilan bercakap-cakap.

b. Jenis *Sosiodrama*

Sosiodrama merupakan suatu yang berkaitan dengan pendidikan di mana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan, menunjukkan perilaku kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkahlaku.

Menurut Moedjiono & Dimyati (1992: 80) ada dua jenis *Sosiodrama*, yaitu mikro dan makro, akan peneliti jabarkan sebagai berikut:

1. *Sosiodrama* mikro, anak-anak belajar menjadi sutradara, memainkan boneka, dan mainan berukuran kecil seperti rumah-rumahan, kursi sofa mini, tempat tidur mini (seperti bermain boneka *Barbie*). Biasanya mereka akan menciptakan percakapan sendiri.
2. Dalam *Sosiodrama* makro, anak berperan menjadi seseorang yang mereka inginkan. Bisa mama, papa, tante, polisi, sopir, pilot, dsb.

Saat *Sosiodramaing* ini bisa menjadi ajang belajar bagi mereka, baik belajar membaca, berhitung, mempelajari proses/alur dalam mengerjakan sesuatu, mengenal tata tertib/tata cara di suatu tempat, yang semua ada dalam kehidupan kita. Tentu saja kita hanya cukup memberikan informasi sebelum mereka mulai bermain, dan atau lebih bik kalo kita terlibat dalam permainan tersebut agar kita bisa menggali imaginasi dan mengenalkan informasi yang ingin kita kenalkan.

c. Langkah-langkah *Sosiodramaing*

Model pembelajaran *Sosiodramaing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran Bermain Peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Anak Desmigratif diberi kebebasan berimprofisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Menurut Uno (2008: 7-8) Prosedur *Sosiodramaing* terdiri atas sembilan langkah, yaitu: 1. Persiapan/pemanasan, 2. Memilih partisipan, 3. Menyiapkan pengamat (observer), 4. Menata panggung atau tempat *Sosiodramaing*, 5. Memainkan peran, 6. Diskusi dan evaluasi, 7. Memainkan peran ulang, 8. Diskusi dan evaluasi kedua, dan 9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan atau Pemanasan

   Guru berupaya memperkenalkan murid pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi murid atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat murid berpikir tentang hal tersebut.

2. Memilih Pemain (Partisipan)

Murid dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih murid yang sesuai untuk memainkannya (jika murid pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau murid sendiri yang mengusulkannya.

3. Menata Panggung (Ruang Kelas)

   Guru mendiskusikan dengan murid di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

4. Menyiapkan Pengamat (Observer)

   Guru menunjuk murid sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

5. Memainkan Peran

   Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak murid yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6. Diskusi dan Evaluasi

   Guru bersama dengan murid mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada murid yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

7. *Sosiodramaing* Ulang

   Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, murid dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8. Diskusi dan Evaluasi Kedua

   Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang murid memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

9. Berbagi Pengalaman dan Diskusi

   Murid diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya murid akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya murid menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi Ayah dari murid tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, murid akan belajar tentang kehidupan.

Jannah (2009: 90) mengemukakan sembilan tahap *Sosiodramaing* yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran antara lain:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik,
   Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.
2. Memilih partisipan/peran,

Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

3. Menyusun tahap-tahap peran,
   Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.
4. Menyiapkan pengamat,
   Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
5. Pemeranan,
   Pemeranan cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama.
6. Diskusi dan evaluasi,
   Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam *Sosiodramaing*, baik secara emosional maupun secara intelektual.
7. Pemeranan ulang,
   Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah.
8. Diskusi dan evaluasi tahap dua,
   Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.
9. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.
   Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama *Sosiodramaing* ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Sosiodramaing* sebagai berikut:

1. Peneliti menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa anak Desmigratif untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

3. Peneliti membentuk kelompok anak Desmigratif yang anggotanya disesuaikan dengan jumlah anak Desmigratif di kelas atau kelompok.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para anak Desmigratif yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing anak Desmigratif berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing anak Desmigratif diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Peneliti memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

2. PERMAINAN TRADISIONAL

a. Definisi Permainan Tradisional

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main yang mendapat imbuhan “per-an”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja (Tim penyusun, 2008: 968). Sedangkan menurut Mulawan (2009: 17) permainan adalah situasi atau konsidi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main” wujudnya dapat berbentuk benda konkret dan benda abstrak. Kesimpulan pengertian permainan adalah

situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan dan tujuan tertentu, untuk mencari suatu kesenangan dan kepuasan.

Permainan tradisional menurut Mulyani (2016: 47-48) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzoan & Hamidi (2017: 46) menyimpulkan bahwa "permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun". Sejalan dengan pernyataan tersebut, "permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun yang bernilai suatu budaya dan biasa dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu" (Putri, 2016: 4).

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainnan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikkan apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Manfaat permainan tradisional menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 49-52) antara lain :

> (1) anak menjadi lebih kreatif, (2) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (4) mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak, (5) mengembangkan kecerdasan logika anak, (6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, (7) mengembangkan kecerdasan natural anak, (8)

mengembangkan kecerdasan spasial anak, (9) mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan (10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Permainan tradisional biasanya aturan yang digunakan dibuat langsung oleh para pemainnya, dengan permainan tradisional anak dapat menggali wawasan terhadap beragam pengetahuan yang ada dalam permainan tersebut. Permainan tradisional juga mengenalkan konsep menang dan kalah sehingga saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Menurut Laksmitaningrum (2017: 9-10) permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu manfaat sosial, manfaat disiplin, dan manfaat budipekerti. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Selain itu manfaat permainan tradisional diantaranya dapat mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Permainan tradisional tidak hanya dapat mempengaruhi aspek anak tetapi dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai positif bagi anak.

c. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Setiap bentuk kegiatan dalam bermain ataupun permainan bagi anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangannya. Menurut Nugroho (2005: 33-34) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah (1) Nilai demokrasi, (2) nilai pendidikan, (3) nilai kepribadian**,** (4) nilai keberanian, (5) nilai kesehatan, (6) nilai persatuan, dan (7) nilai moral. Unsur-unsur nilai budaya dalam permainan tradisional menurut Dharmamulya (dalam Putri, 2016: 8) yaitu (1) nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kebebasan, (3) rasa berteman, (4) nilai demokrasi, (5) nilai kepemimpinan, (6) rasa tanggung jawab, (7) nilai kebersamaan dan saling membantu, (8) nilai kepatuhan, (9) melatih cakap dalam berhitung, dan (10) nilai kejujuran dan sportivitas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada anak. Nilai-nilai tersebut

yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan anak. Permainan tradisional juga dapat membantu anak dalam menjalin hubungan sosial sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Permainan tradisional memiliki berbagai jenis permainan seperti petak umpet, congkak, egrang, engklek, gobak sodor dll. Penelitian ini berfokus pada permainan tradisional gobak sodor.

3. KARAKTER ANAK

Berlatar belakang bahwa nilai, norma, dan mental bangsa mulai surut, maka di situlah muncul ide untuk memperbaiki karakter bangsa Indonesia melalui pendidikan karakter. selain itu menurut Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa "pendidikan merupakan daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*), dan tubuh anak. Jadi sedah jelas, bahwa pendidikan merupakan kunci utama untuk menumbuhkembangkan karakter bangsa menjadi baik.

Menurut Diknas mulai tahun ajaran 2011, seluruh pendidikan di Indonesia harus menyisipkan nilai-nilai pendidikan berkarakter kepada para anak migran dalam proses pendidikannya. Ada 18 nilai-nilai pendidikan karakter, yaitu:

1. Religius: sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur : perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. Toleransi: sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin: tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja Keras: tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

6. Kreatif: berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri: sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. Demokratis: cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. Rasa Ingin Tahu: sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10. Semangat Kebangsaan: cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta Tanah Air: cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
12. Menghargai Prestasi: sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/Komunikatif: sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
14. Cinta Damai: sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
15. Gemar Membaca: kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. Peduli Lingkungan: sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17. Peduli Sosial: sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung Jawab: sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam kajian psikologi, karakter berarti gabungan segala sifat kejiwaan yang membedakan seseorang dengan lainnya. Selain itu, secara psikologis karakter juga dapat dipandang sebagai kesatuan seluruh ciri atau sifat yang menunjukkan hakikat seseorang.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Saptono, 2011: 17) istilah karakter berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat; watak.

Dalam pendidikan karakter terdapat nilai-nilai karakter, di dalamnya terdapat nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri, yang salah satunya yaitu mandiri. Menurut Mustari (2011: 94) kemandirian (*self-reliance*) adalah sifat yang harus dibentuk oleh orang tua dalam membangun kepribadian anak-anak mereka.

Sedangkan menurut Aqib dan Sujak (2011: 7) mandiri yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

Dari beberapa pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakter mandiri adalah suatu sifat, sikap dan perilaku seseorang yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Dalam penelitian ini mandiri merupakan perilaku yang akan diukur di mana anak migran sebagai subjek yang akan diteliti, jadi mandiri yang dimaksud adalah karakter mandiri, agar anak migran mampu mengerjakan segala sesuatu yang harus dikerjakannya secara sendiri atau tanpa harus menggantungkan orang lain, memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain atau teman dan

percaya terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam mengerjakan tugas-tugas. Dalam hal ini anak migran dikatakan memiliki karakter mandiri apabila ia telah mampu melakukan segala tugas-tugasnya sendiri tanpa ketergantungan dari orang lain dan selalu percaya terhadap kemampuan yang dimiliki bahwa ia pasti mampu dalam mengerjakan segala sesuatunya itu sendiri.

Dalam meningkatkan karakter mandiri anak migran, peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok. Adanya bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi akan menumbuhkan kemandirian anak migran dalam melakukan atau mengerjakan segala tugas-tugasnya tanpa menggantungkan orang lain.

Ciri-ciri mandiri menurut Gilmore (dalam Thoha, 1993: 123) di antaranya meliputi:

1. Ada rasa tanggung jawab.
2. Memiliki pertimbangan dalam menilai problem yang dihadapi secara intelegen.
3. Adanya perasaan aman apabila memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain.
4. Adanya sikap kreatif sehingga menghasilkan ide yang berguna bagi orang lain.

Dalam penelitian ini ciri-ciri mandiri yang dimaksud adalah adanya rasa tanggung jawab pada diri anak migran itu sendiri dalam mengerjakan tugas-tugasnya sebagai seorang anak migran dan memiliki pertimbangan dalam menilai problem yang dihadapi atau mampu mengatasi masalahnya sendiri tanpa bantuan orang lain.

Sedangkan menurut Antonius (2002: 145) mengemukakan bahwa ciri-ciri mandiri sebagai berikut:

1. Percaya diri.
2. Mampu bekerja sendiri.

3. Menguasai keahlian dan ketrampilan yang sesuai dengan kerjanya.
4. Menghargai waktu.
5. Tanggung jawab.

Dari beberapa ciri-ciri mandiri di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri mandiri/kemandirian sebagai berikut:

1. Mampu mengerjakan tugas rutin yang dipertanggung jawabkan padanya, tanpa mencari pertolongan dari orang lain.
2. Mampu mengatasi rintangan yang dihadapi dalam mencapai kesuksesan.
3. Mampu berpikir secara kritis, kreatif dan inovatif terhadap tugas dan kegiatan yang dihadapi.
4. Tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda pendapat dengan orang lain dan merasa senang karena dia berani mengemukakan pendapatnya walaupun nantinya berbeda dengan orang lain.

Dalam penelitian ini, karakter mandiri adalah mandiri yang mencerminkan ciri-ciri di antaranya: tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang dihadapi, mampu mengatasi rintangan atau masalahnya sendiri tanpa bantuan orang lain, mampu berpikir dalam mengerjakan tugas-tugas yang harus diselesaikan dan percaya terhadap kemampuan yang dimiliki. Jika semua ciri di atas sudah ada pada diri anak migran, itu berarti anak migran sudah mempunyai karakter mandiri yang tertanam pada dirinya.

b). Penelitian Terdahulu

Pertama Ade Puspita Ayu (2013), dengan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kerjasama Tim Dalam Kelompok Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X-MS 3I Bahasa SMA NU AL Ma'ruf Kudus Tahun Pelajaran 2012/2013", dengan hasil penelitian pada kondisi awal kerjasama tim dalam kelompok belajar SMA NU AL Ma'ruf Kudus Tahun Pelajaran 2012/2013 masih rendah sebelum mendapatkan treatment layanan bimbingan kelompok. Sebelum layanan bimbingan kelompok, pada tahap siklus I

sekor yang diperoleh siswa pada penilaian indikator aspek-aspek kerjasama tim dalam kelompok belajar adalah 61,25% dan pada siklus II diperoleh sekor 82,8% yang memiliki peningkatan sebesar 21,55% pada siklus II dalam kategori baik. Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian diketahui pemahaman siswa dalam meningkatkan kerjasama tim dalam kelompok belajar pada siklus I memperoleh hasil 4 siswa "kurang" dan 3 siswa "sedang" dalam artian kerjasama tim dalam kelompok belajar siswa masih rendah dalam membangun kepercayaan dengan anggota kelompoknya. Sedangkan pada siklus II kondisi siswa terdapat 4 siswa baik dan 3 siswa sangat baik.Siswa sudah mampu bekerjasama dengan baik dalam hal komunikasi dan rasa kepercayaan dengan anggota kelompok sudah meningkat seperti yang diharapkan.

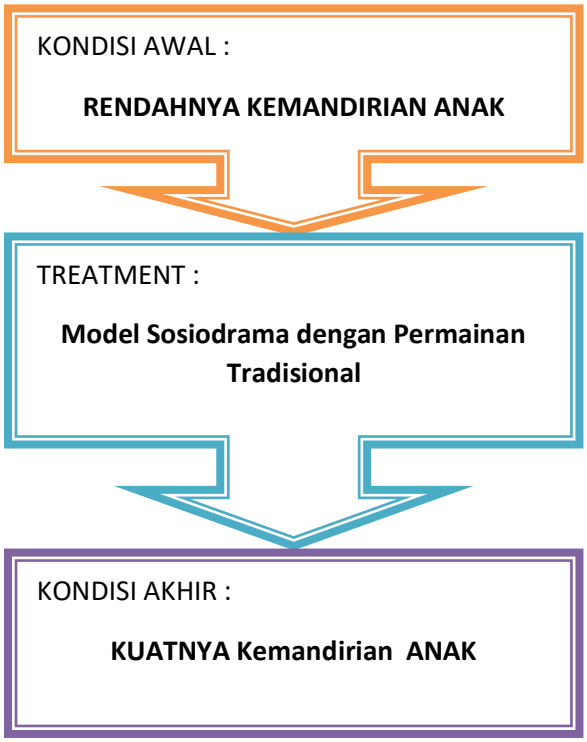
Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan layanan bimbingan kelompok, perbedaan dalam penelitian yang dilakukan Ade Puspita Ayu membahas tentang kerjasama tim dalam kelompok sedangkan penelitian yang dilakukan membahas tentang kerjasama dengan teman sebaya.Dan indikator yang meningkat berupa pemahaman siswa dalam meningkatkan kerjasama tim dalam kelompok belajar.

Kedua, Farida Nurul Aisah (2013) "Peningkatan Kemampuan Bersosialisasi Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X-MS 3II IPS 1 SMK Raden Umar Said Bidang Grafik Kudus Tahun 2012/2013". Berdasarkan penelitian tersebut bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa pada kondisi awal masih sangat rendah yaitu dalam kategori sangat kurang dengan perolehan skor rata-rata 10,4. Sedangkan pada siklus 1 kemampuan bersosialisasi siswa mengalami peningkatan menjadi kategori cukup dengan perolehan skor rata-rata 19,7 dan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik dengan perolehan skor rata-rata 28,4.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan layanan bimbingan kelompok, namun

terdapat perbedaan yaitu masalah yang diteliti. Dan indikator yang meningkat berupameningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa.

Ketiga, Mira Eryatama (2012) dengan penelitian yang berjudul "Upaya Peningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pugung Tanggamus Tahun Pelajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan menggunakan bimbingan kelompok, terbukti dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon, hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh z hitung= -2,254 dan z tabel 0,05= 4, karena z hitung < z tabel maka Ha diterima, artinya motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pungung Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2011/2012 dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok. Kesimpulannya adalah terdapat peningkatan motivasi belajar setelah pemberian layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pungung Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2012/2013.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan layanan bimbingan kelompok, namun terdapat perbedaan yaitu masalah yang diteliti. Dan indikator yang meningkat yaitumenunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan menggunakan bimbingan kelompok.

c). Kerangka Berfikir