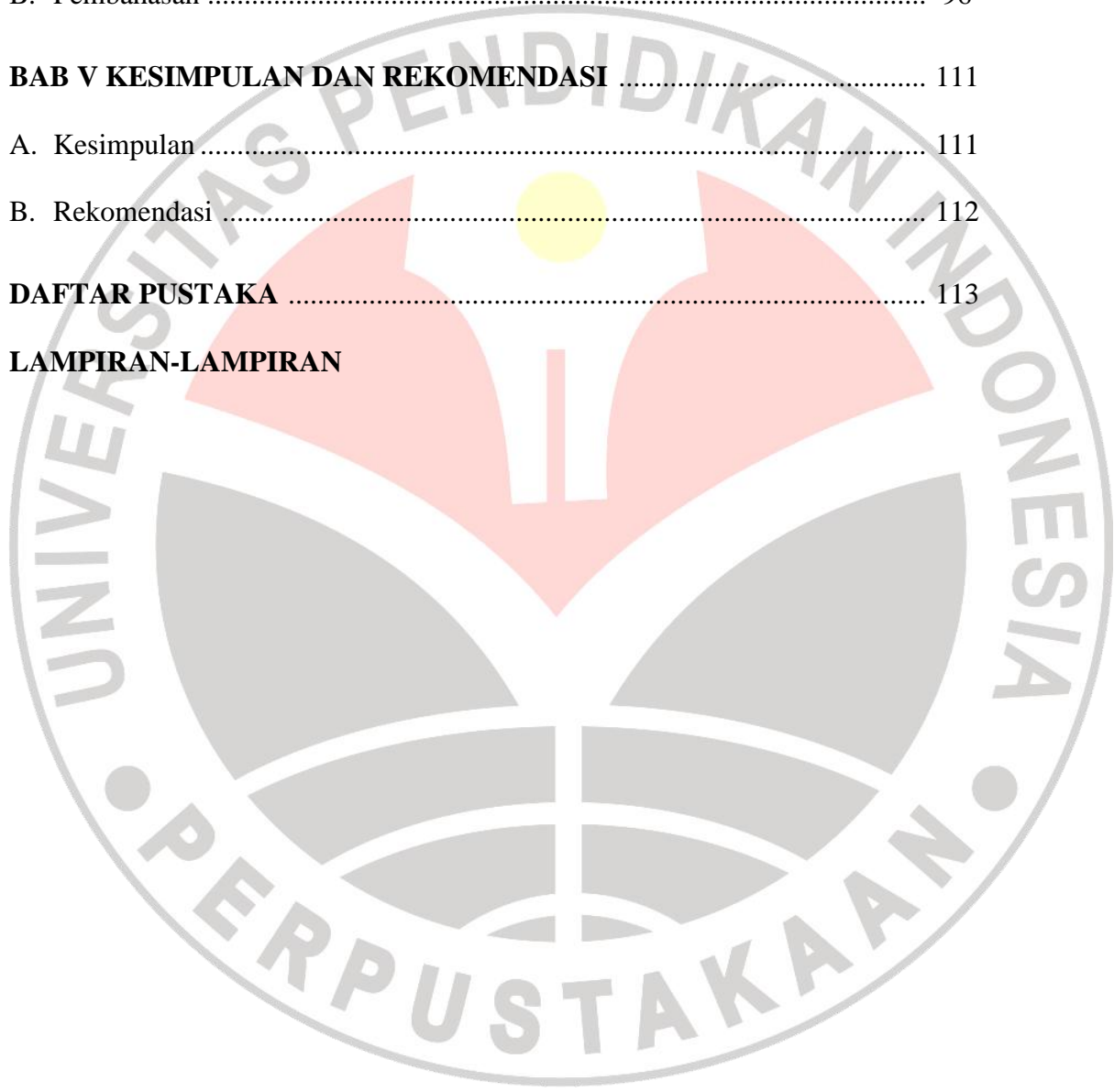


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Asumsi Penelitian.....	9
F. Hipotesis Penelitian	9
BAB II KONSEP BIMBINGAN KELOMPOK DAN KONSEP	
OTAK KANAN	10
A. Konsep Bimbingan Kelompok	10
B. Konsep Permainan dalam Bimbingan Kelompok	20
C. Konsep Otak Kanan	34
D. Upaya Pengembangan Fungsi Otak Kanan	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Pendekatan dan Teknik.....	48
B. Definisi Operasional	49
C. Lokasi dan Sampel Penelitian.....	50

D. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	52
E. Prosedur dan Teknik Pengolahan Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Hasil Penelitian	61
B. Pembahasan	96
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Rekomendasi	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
2.1 Fungsi Otak Kanan dan Kiri Menurut Afifi.....	42

2.2	Fungsi Otak Kanan dan Kiri Menurut Santosa	54
3.1	Desain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	52
3.2	Kisi-kisi Instrumen Fungsi Otak Kanan Siswa sebelum Uji Coba	53
3.3	Hasil Validasi Kisi-kisi Instrumen Fungsi Otak Kanan Siswa	55
3.4	Rancangan Bimbingan Kelompok melalui Metode Permainan	57
4.1	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa sebelum Mengikuti Bimbingan Kelompok melalui Metode Permainan	60
4.2	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Desain	61
4.3	Gambaran Aspek Desain berdasarkan Indikator	61
4.4	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Cerita	62
4.5	Gambaran Aspek Cerita berdasarkan Indikator	63
4.6	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Simponi	64
4.7	Gambaran Aspek Simponi berdasarkan Indikator	64
4.8	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Empati	65
4.9	Gambaran Aspek Empati berdasarkan Indikator	65
4.10	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Permainan	66
4.11	Gambaran Aspek Permainan berdasarkan Indikator	67
4.12	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Makna	68
4.13	Gambaran Aspek Makna berdasarkan Indikator	68
4.14	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa setelah Mengikuti Bimbingan Kelompok melalui Metode Permainan	69
4.15	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Desain	70
4.16	Gambaran Aspek Desain berdasarkan Indikator	70
4.17	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Cerita	71
4.18	Gambaran Aspek Cerita berdasarkan Indikator	71
4.19	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Simponi	72
4.20	Gambaran Aspek Simponi berdasarkan Indikator	73
4.21	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Empati	74
4.22	Gambaran Aspek Empati berdasarkan Indikator	74
4.23	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Permainan	75
4.24	Gambaran Aspek Permainan berdasarkan Indikator	75
4.25	Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa pada Aspek Makna	76
4.26	Gambaran Aspek Makna berdasarkan Indikator	77
4.27	Hasil Uji Normalitas Skor <i>Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok	

Kontrol	86
4.28 Hasil Uji Homogenitas Skor <i>Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	87
4.29 Hasil Group Statistik Gain dari Kelompok Eksperimen dan Kontrol	87
4.30 Hasil <i>Mann-Whitney Test</i> dari Skor Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	87
4.31 Rata-rata Skor <i>Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Eksperimen ...	90
4.32 Rata-rata Skor <i>Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Kontrol	91
4.33 Rata-rata Skor <i>Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	92
4.34 Perbedaan Fungsi Otak Kanan Siswa sebelum dan sesudah Mengikuti Bimbingan melalui Permainan	95

DAFTAR GRAFIK

Grafik

Hal

4.1 Gambaran Fungsi Otak Kanan Siswa berdasarkan Aspek-aspeknya 81

