

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Setiap orang memiliki modal yang sangat besar untuk mencapai keberhasilan dalam hidupnya. Modal tersebut salah satunya adalah “otak” yang bila dimanfaatkan dengan maksimal akan menghasilkan penemuan-penemuan yang mengagumkan sepanjang sejarah manusia. Penemuan-penemuan seperti listrik, telepon, mesin percetakan hingga komputer yang saat ini berkembang dengan pesat, diawali dengan pemanfaatan otak manusia.

Banyak ungkapan yang menggambarkan kehebatan otak manusia. Para ahli menyebutnya dengan sebutan “raksasa tidur”, komputer supercanggih”, “mesin yang dapat mengubah manusia”, alat revolusi biologis”, “anugerah Tuhan yang maha dahsyat”, struktur kompleks manusia dan banyak lagi sebutan lainnya. Otak merupakan bagian terkompleks manusia yang dapat difungsikan untuk merevolusi kemampuan, pola hidup, dan cara berpikir manusia.

Otak manusia adalah struktur pusat pengaturan yang memiliki volume sekitar 1350 cc dan terdiri dari hampir seratus miliar sel syaraf. Sebagian sel dapat dipergunakan oleh para pakar tokoh seperti para pemikir hebat, filsuf, ilmuwan, penjelajah, pemikir dunia, dan peraih hadiah nobel yang merupakan orang-orang terbaik dari setiap bidang kehidupan sepanjang sejarah. Otak manusia jauh lebih hebat dan lebih canggih dibanding dengan komputer yang paling hebat di muka bumi sekalipun.

Kedahsyatan tentang otak juga dapat ditemukan dalam Wikipedia (2010) yang menjelaskan otak (*encephalon*) adalah pusat sistem syaraf (*central nervous system*, CNS) pada *vertebrata* dan banyak *intervebrata* lainnya. Otak mengatur dan mengkoordinasi sebagian besar gerakan, perilaku, pola hidup, hingga sebagian hal yang biasa terjadi di dalam tubuh seperti tekanan darah, pernafasan, suhu badan, detak jantung, dan lain sebagainya. Otak juga bertanggung jawab atas fungsi seperti : pengenalan, emosi, ingatan, hal-hal yang menyangkut trauma (*traumatis*), pembelajaran motorik, dan segala bentuk pembelajaran lainnya.

Penelitian Roger W Sperry tahun 1960 (Wikipedia: 2010) menemukan bahwa otak manusia terdiri dari belahan kiri dan kanan yang masing-masing belahan otak tersebut mempunyai fungsi yang berbeda. Tugas belahan kiri paling utama adalah untuk bahasa (*verbal*) termasuk kata-kata, logika, matematika, urutan, analisis, dan sebagainya. Tugas belahan kanan berfungsi selain dari bahasa (*non-verbal*) yang meliputi kreativitas, irama, kesadaran ruang, imajinasi, melamun/fantasi, warna, dan sebagainya.

Kedua belahan otak tersebut harus dapat distimulasi secara seimbang karena akan memberikan pengaruh terhadap sikap dan perilaku seseorang. Santoso (2002: 7) mengemukakan siswa yang seimbang aktivitas otak kanan dan kirinya akan menampilkan perilaku sebagai berikut, yaitu : (1) memiliki perhatian yang lebih pada keadaan sekelilingnya dan keingintahuannya besar dalam arti positif, (2) kreatif dan memiliki imajinatif yang kuat tentang berbagai hal, (3) mudah bergaul dan mendapatkan teman tanpa bersusah payah, (4) mudah memahami hal-hal yang tidak matematis, metaforis, dan pola-pola persepsi abstrak

(dimensi, ruang, suara, dan sebagainya), (5) memiliki kemampuan orientasi yang objektif dan subjektif secara terpadu dan seimbang, (6) tidak mudah terperangkap dalam situasi yang penuh tekanan karena kemampuan keseimbangan otaknya bisa mengelola stress, (7) memiliki rasa tanggung jawab yang baik terhadap diri sendiri maupun sekelilingnya, (8) berani mengemukakan pendapat dan bisa menghargai pendapat orang lain, (9) tidak berpura-pura, tulus dan selalu terbuka.

Sebaliknya apabila hanya belahan otak kiri yang sering digunakan siswa yang bersangkutan akan menampilkan perilaku sebagai berikut, yaitu: (1) acuh tak acuh pada masalah-masalah keseharian yang berlangsung di sekelilingnya, hanya peduli pada hal-hal yang bersangkutan paut dengan dirinya secara langsung atau yang mengakibatkan kerugian/ keuntungan pada dirinya secara langsung, (2) sulit bergaul secara umum, kikuk dan kaku dalam bergaul dengan lingkungan yang baru, (3) tidak memiliki tanggung jawab pada masalah pelajaran ataupun hal-hal lain yang seharusnya menjadi tanggung jawabnya, (4) perilaku kasar dan emosional, sering meledak hanya dengan sedikit pemicu, (5) malas dan sering melemparkan bebannya kepada pihak lain, (6) tidak memiliki kreativitas dan cenderung meniru, (7) sering merasa *nervous* dalam keadaan biasa.

Pendidikan yang ada di Indonesia pada umumnya lebih mengutamakan pada penggunaan atau stimulasi otak kiri (Mulyadi: 2010). Hal ini dapat ditemukan salah satunya saat guru menggunakan metode favoritnya yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan. Siswa jarang sekali diajak untuk berpendapat, mengomentari segala hal yang ada di sekelilingnya. Siswa serius mencatat materi pelajaran sementara guru aktif memberikan penjelasan. Guru

jarang merangsang menumbuhkan sisi kreativitas siswa apalagi melaksanakan metode permainan yang membuat siswa senang.

Studi pendahuluan di Madrasah Tsanawiyah Persis Tarogong Garut menemukan hal-hal sebagai berikut, yaitu: (1) siswa merasa malas untuk menghafal pelajaran karena hampir semua pelajaran harus dihafalkan. Akibatnya mereka menghafal hanya apabila ada ulangan. Sebagian di antara mereka tidak menikmati aktivitas pembelajaran bahkan cenderung merasa capek dengan banyaknya hafalan, (2) siswa lebih menyenangi kegiatan ekstrakurikuler dan menikmati segala yang dilakukannya. Dalam kegiatan ekstrakurikuler mereka terjun langsung mempelajari suatu keterampilan baru. Kegiatan yang dilakukan pun sangat variatif bahkan sering menggunakan simulasi/ permainan, dan (3) siswa lebih sering ke warnet bermain *facebook* dan *game online* daripada mengeksplorasi materi pelajaran. Mereka memiliki waktu khusus untuk sms-an dan bermain *game* sementara tidak memiliki jadwal khusus untuk belajar baik di rumah maupun di asrama.

Ketiga temuan di atas tentu menjadi permasalahan penting untuk dikaji. Pada intinya sebagian siswa merasa malas dan bosan untuk belajar. Hal ini boleh jadi disebabkan karena siswa lebih dirangsang untuk menggunakan otak kirinya sehingga otak kirinya menjadi capek dan pada akhirnya enggan untuk belajar lebih lanjut. Sementara itu, belahan otak kanannya belum banyak digunakan sehingga sesuai dengan fungsinya otak kanan mencari unsur-unsur kesenangan melalui permainan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh Konselor/Guru BK adalah dengan mengoptimalkan bimbingan kelompok melalui metode permainan. Strategi bimbingan kelompok dipandang tepat untuk meningkatkan fungsi otak siswa karena dengan bimbingan kelompok konselor dapat memberikan *treatment* kepada sejumlah individu sekaligus sehingga beberapa orang atau individu sekaligus dapat menerima bimbingan yang dimaksudkan. Surya dan Natawidjaja, (1986: 105-106) mengemukakan keuntungan bimbingan kelompok sebagai berikut, yaitu: (1) bimbingan kelompok lebih bersifat efektif dan efisien, (2) bimbingan kelompok dapat memanfaatkan pengaruh-pengaruh seseorang atau beberapa orang individu terhadap kelompok lainnya, (3) dalam bimbingan kelompok terjadi saling tukar pengalaman (*sharing experience*) di antara para anggotanya sehingga dapat berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku individu, (4) bimbingan kelompok dapat merupakan awal dari konseling individual, (5) bimbingan kelompok dapat menjadi pelengkap dari teknik konseling individual, (6) bimbingan kelompok dapat digunakan sebagai *substitusi*, yaitu dilaksanakan karena kasus tidak dapat ditangani dengan teknik lain, dan (7) dalam bimbingan kelompok terdapat kesempatan untuk menyegarkan watak para anggotanya.

Strategi bimbingan kelompok dilaksanakan melalui beberapa metode di antaranya adalah metode permainan. Metode permainan dipandang tepat diintegrasikan ke dalam bimbingan kelompok karena mengandung banyak keuntungan. Zulkifli (2001) menjelaskan beberapa keuntungan dalam permainan sebagai berikut, yaitu: (1) permainan dapat menjadi sarana untuk membawa siswa

ke alam bermasyarakat, (2) permainan dapat menjadi sarana untuk mengenal kekuatan sendiri sehingga dapat mengenal kedudukan di kalangan teman-temannya, (3) permainan dapat menjadi sarana untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya, (4) permainan dapat melatih siswa untuk menempa emosi, (5) permainan dapat menjadi sarana untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan, dan (6) permainan dapat menjadi sarana untuk melatih diri mentaati peraturan yang berlaku.

Berdasarkan uraian di atas muncul pertanyaan, “Apakah bimbingan kelompok melalui metode permainan efektif untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa?”. Untuk menjawabnya maka perlu dilakukan penelitian tentang keefektifan bimbingan kelompok melalui metode permainan untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa.

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan pada latar belakang terdapat tiga poin penting sebagai acuan dalam penelitian.

1. Pentingnya mengusahakan keseimbangan dalam menstimulasi fungsi otak terutama fungsi otak kanan, mengingat pendidikan di Indonesia pada umumnya lebih menstimulasi fungsi otak kiri.
2. Bimbingan kelompok merupakan strategi yang dianggap tepat untuk meningkatkan keberfungsian otak kanan siswa.

3. Metode permainan yang diintegrasikan ke dalam strategi bimbingan kelompok diasumsikan dapat memberikan kegembiraan kepada siswa sehingga diharapkan fungsi otak kanannya dapat meningkat.

Lebih lanjut, rumusan masalah dirinci ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran fungsi otak kanan siswa sebelum mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan?
2. Bagaimana gambaran fungsi otak kanan siswa setelah mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan?
3. Bagaimana bimbingan kelompok melalui metode permainan yang tepat untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa?
4. Bagaimana efektivitas bimbingan kelompok melalui metode permainan untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian adalah menguji bimbingan kelompok melalui metode permainan untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa. Secara khusus, tujuan penelitian adalah memperoleh data empirik tentang:

1. gambaran fungsi otak kanan siswa sebelum mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan;
2. gambaran fungsi otak kanan siswa setelah mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan;

3. bimbingan kelompok melalui metode permainan yang tepat untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa;
4. efektivitas bimbingan kelompok melalui metode permainan untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- a) Pengembangan khasanah baru bagi konselor dalam meningkatkan fungsi otak kanan siswa.
- b) Memperkaya studi keilmuan tentang bimbingan kelompok melalui metode permainan yang dipandang sesuai untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis penelitian adalah sebagai berikut.

- a) Rujukan bagi guru bimbingan dan konseling agar dapat lebih mengoptimalkan pelayanan dalam pengembangan fungsi otak kanan siswa.
- b) Masukan bagi Wali kelas/ guru agar dapat lebih memahami pentingnya melibatkan unsur permainan dalam bimbingan dan pengajarannya.
- c) Masukan bagi sekolah dalam pengembangan proses pembelajaran dan juga bimbingan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler.



### **E. Asumsi**

Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bimbingan kelompok merupakan teknik bimbingan yang menggunakan pendekatan kelompok dalam upaya memberikan bantuan kepada individu. Pendekatan kelompok adalah penggunaan situasi interaksi sosial-psikologis yang terjadi dalam kelompok untuk keperluan pencapaian tujuan bimbingan (Surya dan Natawidjaja, 1987:265).
2. Permainan memiliki suatu ciri khas dan dipandang sebagai pendekatan yang memiliki fitur-fitur unik yang menjadikannya tepat untuk digunakan dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (Rusmana, 2009: 18).
3. Apabila kita ingin mencerdaskan otak kanan maka otak kiri otomatis semakin cerdas. Sebaliknya jika otak kiri yang dicerdaskan, otak kanan tidak otomatis tambah cerdasnya sebab, otak kanan berkaitan dengan munculnya gagasan-gagasan baru, gairah, dan emosi (Purdi Chanda: 2010).

### **F. Hipotesis**

Berdasarkan asumsi di atas, maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut.

*“Bimbingan kelompok melalui metode permainan efektif untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa.”*