

BAB IV

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Secara keseluruhan studi ini telah memenuhi tujuannya yaitu menghasilkan bimbingan kelompok melalui metode permainan dalam meningkatkan fungsi otak kanan siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Gambaran fungsi otak kanan siswa sebelum mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan berada pada kategori sedang. Hal ini berarti bahwa pada umumnya fungsi otak kanan siswa yang meliputi kemampuan cerita, simponi, empati, permainan dan makna belum optimal.
2. Gambaran fungsi otak kanan siswa setelah mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan berada pada kategori sedang. Tetapi pada aspek-aspek tertentu mengalami peningkatan seperti pada aspek simponi, permainan dan makna.
3. Bimbingan kelompok melalui metode permainan adalah suatu rencana kegiatan bimbingan melalui tahapan-tahapan prosedur bimbingan kelompok yang di dalamnya terintegrasi unsur permainan. Rencana dan pola kegiatan tersebut dijabarkan ke dalam komponen-komponen : 1) dasar pemikiran; 2) visi dan misi; 3) deskripsi kebutuhan; 4) tujuan; 5) strategi layanan; 6) pelaksana; 7) sasaran; 8) rencana operasional; 9) pengembangan tema dan satuan layanan; serta 11) evaluasi.

4. Bimbingan kelompok melalui metode permainan efektif untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa yang meliputi kemampuan mendesain, kemampuan bercerita, kemampuan simponi, kemampuan empati, kemampuan memanfaatkan permainan serta kemampuan untuk mencari makna.

B. Rekomendasi

Berdasarkan analisis terhadap temuan penelitian dan pembahasan maka dikemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Kepala Sekolah
 - a. Menyediakan sarana dan prasarana, tenaga dan berbagai fasilitas untuk kemudahan bagi terlaksananya kegiatan bimbingan kelompok dalam meningkatkan fungsi otak kanan siswa.
 - b. Melakukan pengawasan dan pembinaan terhadap perencanaan dan pelaksanaan bimbingan peningkatan fungsi otak kanan serta penilaian dan upaya tindak lanjut bimbingan.
2. Guru Pembimbing dan Wali Kelas
 - a. Melaksanakan dan mengevaluasi pelaksanaan bimbingan kelompok melalui metode permainan.
 - b. Mencoba jenis-jenis permainan baru untuk meningkatkan fungsi otak kanan siswa.
 - c. Memberikan tugas-tugas yang merangsang fungsi otak kanan siswa misalnya menganalisa lagu-lagu, puisi-puisi, film-film yang mengandung unsur pendidikan.

3. Peneliti Selanjutnya
 - a. Meneliti kembali fungsi otak kanan dengan aspek-aspek yang berbeda dengan yang dilakukan oleh peneliti.
 - b. Meneliti jenis permainan yang dapat meningkatkan fungsi otak kanan siswa terutama pada aspek makna.
 - c. Melakukan penelitian tentang fungsi otak kanan dengan pengambilan sampel secara random.

