

## EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DISKALKULIA

**Eska Ayu Nursalamah, Mulyani**

Universitas Pancasakti Tegal

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa diskalkulia sebelum diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, sesudah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan efektif atau tidaknya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal sebanyak 31 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel diambil sebanyak 19 siswa yang diperoleh dari data Guru Mata Pelajaran Matematika. Penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain penelitian menggunakan *one group pre-test and post-test design*. Adapun pengumpulan data berupa teknik angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, berdasarkan rata-rata hasil *pre-test* adalah 88,1053 dari 19 responden. Sedangkan rata-rata hasil *post-test* adalah 102,9474 dari 19 responden. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *post-test* lebih baik daripada hasil *pre-test*. Selanjutnya dari hasil uji t-test diperoleh nilai thitung sebesar 13,167. Kemudian dikonsultasikan dengan ttabel pada taraf signifikansi 5% de derajat kebebasan N-1 atau 19-1 = 18 diperoleh ttabel 2,101. Dikarenakan nilai thi 13,167 > ttabel 2,101 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia

Kata kunci : **Bimbingan Kelompok, Teknik Role Playing, Motivasi Belajar Siswa Diskalkulia.**

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the learning motivation of dyscalculia students before being given group guidance services with role playing techniques, after being given group guidance services using role playing techniques and whether or not group guidance services using role playing techniques were given to increase students' learning motivation with dyscalculia.all students of class VIII at the IT Daar Al-Faradis Middle School based on the Adiwerna Islamic Boarding School, Tegal Regency as many as 31 students. Sampling using purposive sampling technique. The sample was taken as many as 19 students obtained from the data of Mathematics Subject Teachers. This research is a quantitative approach with the type of experimental research and research design using one group pre-test and post-test design. The data collection in the form of questionnaires, interviews, observations and documentation. The results showed that, based on the average result of the pre-test, it was 88,1053 out of 19 respondents. Mean while, the average post-test results were 102,9474 from 19 respondents. This shows that the post-test results are better than the pre-test results. Furthermore, from the results of the t-test, the tcount value is 13.167. Then consulted with ttable at a significance level of 5% with degrees of freedom N-1 or 19-1 = 18 obtained ttable 2.101. Due to the value of tcount 13.167 > ttable 2.101, H0 is rejected and Ha is accepted. It can be concluded that group guidance services using role playing techniques are effective in increasing the learning motivation of students with dyscalculia*

*Key: Group Guidance, Role Playing Techniques, Student Learning Motivation, Dyscalculia.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unit aktivitas mengharuskan terjadinya mode belajar dan perkembangan di suatu area. Hubungan yang mendorong terjadinya proses belajar didefinisikan sebagai pendidikan. Dengan mencari ilmu dan memiliki motivasi belajar maka terbentuk pertumbuhan jasmani serta psikis siswa yang dialami oleh mereka (Dimiyati dan Mudjiono, 2018: 7). Motivasi menyandang peranan penting dalam sebuah keberhasilan yang diraih. Motivasi yang luhur lebih tampak melalui kegigihan yang tak gampang putus asa guna memperoleh suatu keberhasilan meskipun menghadapi beragam macam persoalan. Siapa pun yang masih menginginkan hidup lebih lama di dunia ini haruslah mempunyai motivasi untuk menjalani semua itu. Lebih-lebih motivasi belajar menggambarkan suatu hal yang penting untuk mendalami sebuah pendidikan. Tanpa adanya motivasi, seseorang tidak mampu mendapatkan proses belajar yang teratur. Suatu pengkajian dapat dikatakan sempurna apabila tujuan awal, umum dan khususnya terlaksana (Subini, 2012:115-116).

Salah satu bentuk kelainan belajar yang sering dialami pada anak adalah gangguan perihal berhitung biasa disebut dengan *diskalkulia*. Istilah "*diskalkulia*" ini lazimnya menjadi suatu persoalan khusus yang terjadi dalam menghitung angka maupun mengerjakan proses pokok aritmatika, yakni dijumlahkan, dikurangi, dikalikan serta dibagi. Dalam perihal ini, seorang anak mengalami kesulitan untuk memahami dan mengerjakan ulang operasi-operasi penghitungan yang sederhana. Anak yang mengalami masalah kesulitan dalam berhitung atau mengalami diskalkulia menggambarkan persoalan atas kemampuan belajar yang dimiliki. Anak seperti ini bukan berarti menjadi anak yang lemah secara intelektual. Misalnya seorang anak mengalami kesulitan dalam melakukan operasi hitungan, tetapi di sisi lain ia sangat pandai melukis, memiliki kemampuan berbahasa yang luar biasa atau pandai dalam hal-hal lain selain berhitung (Saputra, 2017: 2-3).

Siswa beranggapan bahwa matematika itu susah, tidak menyukai matematika, memandang matematika hanya berfungsi mengenai penyajian yang berwujud angka sehingga siswa canggung ketika kurang bisa menghitung, malas dan tidur di kelas. Kemudian guru juga kurang memberikan motivasi terhadap siswanya dan kurang memberikan pendekatan atau strategi dalam pembelajaran.

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alfiana dan Fadhilah (2019) mengenai "Diskalkulia (Kesulitan Matematika) Berdasarkan Gender Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Malang", dapat disimpulkan bahwa gangguan belajar dalam matematika yang biasa disebut diskalkulia sekitar 20% siswa perempuan dan 12,5% siswa laki-laki di kota Malang yang mereka alami di umur sekolah dasar. Hasil sebuah eksperimen mengindikasikan sebenarnya bagian respon yang menyimpang timbul kesalahan yaitu respon atas siswa perempuan. Pendidik mengharapkan dapat memonitor mode belajar di dalam kelas supaya tertib serta sesekali menyelenggarakan penilaian. Kemudian menurut penelitian yang dilakukan oleh Baqiyatul dan Huda (2019) mengenai "Development Learning Sequence dalam Kemampuan Berhitung Operasi Bilangan Bulat Anak Diskalkulia" dapat disimpulkan bahwa kemampuan subjek dalam berhitung namun berupaya memecahkan tiga dari sepuluh pertanyaan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang diberikan oleh guru, karena itu dalam mengaplikasikan pertanyaan serta menetapkan peringkat perolehan atas tiap-tiap pertanyaan benar-benar rendah serta subjek masih banyak memerlukan pertolongan ketika mengaplikasikan pertanyaan. Akhirnya setelah diberikan intervensi berupa penerapan pendekatan development learning squence mengalami peningkatan. Dalam hal tersebut kemahiran subjek yang berupaya mengaplikasikan pada umum delapan dari sepuluh pertanyaan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang diberikan, sehingga berdampak efektif atas kemahiran berhitung operasi bilangan bulat yang mengacu pada kondisi pendapatan mean level sesudah diberi campur tangan sejumlah delapan bagian mencapai trend stabil melalui skor sejumlah 67,4% tercantum atas tolok ukur kapasitas melalui kemahiran yang tinggi.

Selanjutnya, menurut penelitian yang dilakukan oleh Suzana dan Maulida (2019) mengenai "Mengatasi Dampak Negatif Diskalkulia Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika" dapat disimpulkan bahwa memberantas dampak negatif pada siswa diskalkulia di dalam mengaplikasikan persoalan matematika yakni membentuk pembelajaran matematika sebagai sesuatu yang menawan, mengaplikasikan persoalan matematika yang tercantum supaya lebih kontekstual, diberikan momen untuk menyalahgunakan benda-benda konkrit, pencitraan tiap simbol-simbol, melaksanakan secara sistematis dan bertingkat, menciptakan keadaan menggembirakan jauh dari desakan, serta menjadi saudara yang tersedia menemani mereka.

Persamaan pada penelitian ini melalui ketiga penelitian terdahulu di atas yakni disesuaikan mengenai diskalkulia (kesulitan berhitung). Sebaliknya pada perbedaan penelitian bahwa penulis meneliti

tentang meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal. Dengan demikian diharapkan siswa dapat memiliki motivasi belajar tinggi dalam mata pelajaran matematika, khususnya bagi siswa yang mengalami diskalkulia (kesulitan berhitung) rendah perlu ditingkatkan kembali motivasi belajarnya. Supaya mereka memiliki nilai matematika yang lebih baik lagi dari sebelumnya, kemudian siswa yang mengalami diskalkulia mampu berhitung dengan baik dan lancar tanpa mengalami kesulitan. Serta guru dapat memberikan semangat tinggi, memberikan motivasi belajar yang optimal terhadap siswa diskalkulia, memberikan pendekatan atau strategi dalam pengkajian yang ampuh dan realistis.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah bahwa layanan bimbingan kelompok diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang termasuk dalam kategori diskalkulia sehingga dengan mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* tersebut peserta didik setelah mendapatkan layanan akan meningkat motivasi belajarnya terutama pada siswa diskalkulia motivasi belajarnya meningkat.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :1.Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.2.Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.3.Untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal.

## METODE

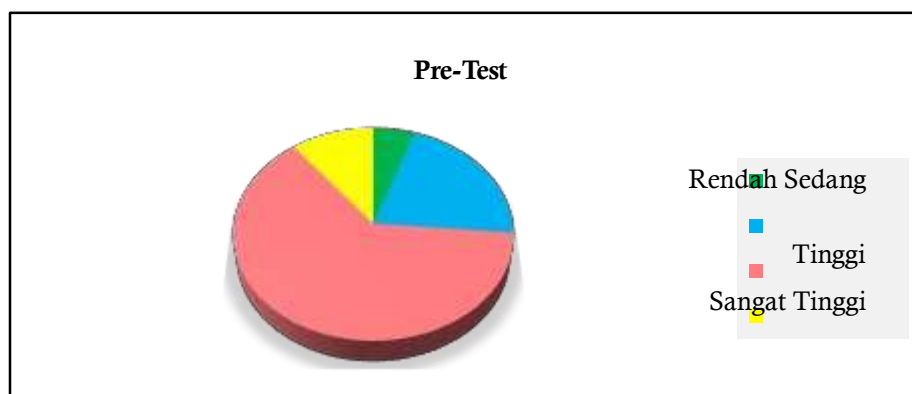
Penelitian ini memakai jenis penelitian melalui metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2018: 11) menggambarkan bahwa metode penelitian eksperimen digunakan guna menyelidiki dampak *treatment* (perlakuan). Alasan peneliti dikarenakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas menggunakan *treatment* (perlakuan) yaitu layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa diskalkulia. Adapun Desain Penelitian penelitian yang digunakan adalah berupa *pre-experimental design* yang menggambarkan langkah awal dalam metode eksperimen dengan subjek sebagai respondennya yang masih belum terkondisikan. Penelitian ini menggunakan *one group pre-test and post-test design*. Metode ini menggunakan kelompok sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*) (Mertha Jaya, 2020: 55-56). Di dalam penelitian ini selaku populasi yakni seluruh siswa kelas VIII SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal berjumlah 31 siswa terbentuk dua kelas yakni kelas VIII A berjenis kelamin (laki-laki) dan kelas VIII B berjenis kelamin (perempuan). Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel (*sampling*) menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan), sebab sasarannya hingga menentukan siswa yang menyandang motivasi belajar siswa diskalkulia yang rendah. Perihal tersebut disesuaikan melalui konsep yang dikemukakan oleh Mertha Jaya (2020: 80) bahwa teknik *purposive sampling* yakni teknik pemilihan sampel melalui pertimbangan ataupun kriteria khusus. Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini memakai angket (kuesioner), wawancara, observasi serta dokumentasi. Analisis data didefinisikan mengenai tindakan sesudah bahan dari seluruh informan ataupun sumber bahan lain yang dikumpulkan. Tindakan dalam analisis data yaitu menggolongkan bahan berdasar pada faktor serta jenis informan, mentabulasi bahan berdasar pada faktor dari seluruh informan, menyediakan bahan tiap faktor yang diteliti, melaksanakan rekapitulasi guna merespons rumusan masalah, serta melaksanakan rekapitulasi guna menyelidiki dugaan yang sudah tepat.

Statistik deskriptif yakni menganalisis data melalui metode mendefinisikan ataupun memvisualkan bahan yang sudah terakumulasi seperti adanya tanpa berencana memakai abstrak yang bertindak umum ataupun generalisasi (Sugiyono, 2018: 207-208). Analisis deskriptif difungsikan guna menganalisis jawaban angket yang diperoleh berupa data kuantitatif yang merefleksikan tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sebelum serta sesudah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. **Analisis Statistik Uji-t** Analisis statistik Uji-t difungsikan guna mengerti efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal. Maka untuk perhitungan analisis statistik Uji-t memanfaatkan alat bantu program SPSS *for windows* 21.0. Dengan kriteria jika thitung > tabel dengan db = N-1 dengan taraf signifikansi 5%, maka Ha diterima, yang berarti bimbingan

kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal. Sebaliknya jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak, yang berarti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal.

## HASIL

Hasil penelitian ditemukan tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sebelum diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang tergolong pada kategori rendah sejumlah 1 (5%), sedang sejumlah 4 (21%), tinggi sejumlah 12 (64%) dan sangat tinggi sejumlah 2 (10%). Maka, dapat ditemukan hasil tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sebelum diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang tergolong pada kategori tinggi sejumlah 12 siswa (64%). Berikut ini hasil gambar diagram motivasi belajar siswa diskalkulia sebelum diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* :



Gambar Grafik Lingkaran

Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Post-Test* Motivasi Belajar Siswa Diskalkulia

Post-Test			
Interval	Frekuensi	Relatif	Kategori
89-96	1	5%	Rendah
97-104	13	69%	Sedang
105-111	4	21%	Tinggi
112-118	1	5%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>	

Pada penelitian ini ditemukan dua variabel, yaitu variabel bebas/independen (X) dan variabel terikat/dependen (Y). Variabel bebas/independen (X) Menurut Mertha Jaya (2020: 62) variabel bebas/independen yakni variabel yang memengaruhi perubahan ataupun munculnya variabel terikat/dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Variabel terikat/dependen (Y) Menurut Mertha Jaya (2020: 63) variabel dependen/terikat yakni

variabel yang dikonsekuensikan akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat didalam penelitian ini yakni motivasi belajar siswa diskalkulia.

## PEMBAHASAN

Pada penelitian ini membahas mengenai “Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Diskalkulia Kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal”. Langkah yang perlu ditempuh didalam pembahasan yaitu pembahasan dari sisi penggunaan teori, penggunaan teknik, serta ketercapaian tujuan yang disesuaikan dengan deskripsi data dan analisis data sebagai berikut :

### 1. Penggunaan Teori dengan Hasil Penelitian

Diskalkulia (kesulitan berhitung) merupakan suatu rintangan dalam perkembangan kemampuan dasar aritmatika ataupun keterampilan matematika yang sangat berpengaruh terhadap pencapaian prestasi akademik maupun berpengaruh dalam kehidupan anak sehari-hari (Subini, 2012: 64). Siswa yang mengalami diskalkulia (kesulitan berhitung) akan mampu berhitung dengan baik apabila ia memiliki motivasi belajar tinggi, mau berusaha secara maksimal mungkin dalam mempelajari rumus materi-materi mata pelajaran matematika yang notabennya berhubungan dengan angka.

Siswa harus memiliki mindset “*saya menyukai matematika, saya harus bisa berhitung dengan baik, saya harus memahami rumus, saya yakin saya pasti bisa mempelajarinya*”. Dengan mindset seperti itulah siswa mampu memiliki tekad niat untuk belajar matematika, memiliki rasa percaya diri, semangat dan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sedangkan mindset yang mereka miliki itu berupa “*saya tidak suka matematika karena matematika itu susah, matematika selalu berhubungan dengan angka, matematika bikin pusing membuat saya jadi tidak bersemangat dalam belajar matematika*”, jika yang ada di pikiran siswa mindsetnya selalu seperti itu maka siswa akan menjadi pemalas dalam belajar matematika termasuk dalam berhitung dan nilai prestasi yang di dapat menjadi rendah. Jadi rubah pola mindset yang siswa miliki karena sampai kapanpun matematika itu akan tetap melekat pada kehidupan sehari-hari, mau tidak mau pasti bertemu dengan angka.

Siswa diskalkulia (kesulitan berhitung) merupakan salah satu jenis gangguan belajar yang membuat siswa kurang mampu dalam berhitung dengan baik dan kurangnya memiliki motivasi belajar matematika. Siswa menganggap bahwa matematika itu sulit seperti sulit berhitung, sulit memahami rumus-rumus, sulit untuk menyelesaikan soal-soal dari guru dan siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika. Faktor yang membuat siswa mengalami diskalkulia (kesulitan berhitung) adalah siswa belum bisa menguasai penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Siswa sulit memahami penggunaan rumus-rumus materi yang diberikan oleh guru, sulit berhitung dengan bilangan positif dan negatif, kemudian kurang memahami maksud soal dengan tipe cerita..Upaya penulis untuk menangani suatu permasalahan tersebut adalah melalui layanan bimbingan kelompok. Menurut Hartinah (2017: 104) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling melalui dinamika kelompok, mewajibkan banyak siswa untuk berkumpul berhubungan berbagai sumber materi dari informan khusus (terutama dari bimbingan guru) serta mendiskusikan sejumlah topik secara berhubungan. Ini adalah layanan konsultasi. Membantu mendukung pemahaman. Sebagai individu dan siswa, hal ini harus dipertimbangkan dalam pengambilan keputusan ataupun perilaku siswa sehubungan dengan kehidupan sehari-hari serta perkembangannya.

### 2. Penggunaan Teknik

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif melalui penelitian eksperimen, yaitu memberikan *treatment* (perlakuan) perihal layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Penulis memakai desain penelitian berupa *one group pre-test* dan *post-test design* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna

Kabupaten Tegal. Ketika penelitian, mengumpulkan data berupa angket (kuesioner), observasi, wawancara dan dokumentasi. Berikut ini ketercapaian dengan teknik yang dapat digunakan sebagai berikut :

a. Angket (kuesioner)

Kuesioner disebut sebagai bahan penelitian kuantitatif paling penting serta utama untuk digunakan dalam pengumpulan data. Angket berisi 50 butir pernyataan dengan menggunakan empat aspek seperti Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) serta Sangat Tidak Setuju (STS). Kemudian data dapat diperoleh memakai angket yaitu data berupa tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sebelum diberi *treatment* (perlakuan) serta sesudah diberi *treatment* (perlakuan) menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hasil jawaban data angket mengenai layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan motivasi belajar siswa diskalkulia sudah terkumpul selanjutnya dilakukan perhitungan.

b. Observasi

Observasi bertujuan untuk memerhatikan suatu perilaku siswa ketika pemberian *treatment* (perlakuan) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Pada penelitian ini, melaksanakan pengamatan siswa kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal yang mengalami diskalkulia (kesulitan berhitung) bertujuan agar siswa tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran matematika, mampu berhitung dengan baik dan lancar. Observasi yang dilakukan penulis terhadap siswa mengenai kesiapan siswa selama melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, antusias siswa dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, keaktifan siswa didalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, keterbukaan siswa didalam mengemukakan pendapat dari permasalahan yang dialami dan perilaku siswa sesudah mendapat layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

c. Wawancara

Pada penelitian saat ini, penulis melaksanakan teknik wawancara bersama guru bimbingan dan konseling, guru mata pelajaran matematika serta 19 siswa kelas VIII yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Menurut hasil teknik wawancara bersama guru bimbingan dan konseling beserta guru mata pelajaran matematika, bagi siswa yang mengalami diskalkulia (kesulitan berhitung) seperti kurang memahami dan memiliki kemampuan dalam persepsi, lemah dalam memahami konsep, terbatasnya waktu dan adanya gangguan/terbatasnya memori seseorang. Program khusus yang dilakukan untuk siswa diskalkulia adalah memberikan soal yang mudah dibandingkan dengan anak yang memahami pelajaran tersebut. Kemudian untuk siswa yang kesulitan dalam perhitungan dasar harus di tuntun, kalau tidak malah menyulitkan siswa yang lain dan yang lainnya diajak berdiskusi mengenai langkah-langkah yang harus dilewati. Sikap siswa yang mengalami diskalkulia ketika ditanya paham, tetapi setelah mengerjakan latihan soal yang berbeda sedikit sudah bingung membuat siswa kesulitan dalam mengerjakan soal tersebut. Adapun upaya untuk mengatasinya adalah pancing mereka dengan setoran perkalian dasar dan hafalan bilangan kuadrat, siswa yang lainnya hafalan konsep setiap materi terkadang menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya perolehan teknik wawancara bersama siswa yang mengalami diskalkulia (kesulitan berhitung) adalah mereka menganggap matematika itu sulit, tidak menyukai matematika karena berhubungan dengan angka dan berhitung.

d. Dokumentasi

Data yang diperoleh berupa data dokumen seperti foto-foto dan arsip- arsip mengenai data penelitian dalam proses implementasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, daftar nama siswa, daftar nilai matematika UH, UTS, UAS dan foto-foto lainnya yang berkaitan dengan proses selama penelitian.

3. Ketercapaian Tujuan Penelitian

Pada setiap penelitian tentu memiliki tujuan supaya dapat tercapai, sama seperti penelitian ini. Selanjutnya pembahasan hasil penelitian berdasar pada tujuan penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya antara lain :

- a. Tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sebelum diberi *treatment* (perlakuan) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal. Hasil analisis deskriptif/persentase *pre-test*, dapat diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sebelum diberi *treatment* (perlakuan) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki skor rendah sejumlah 1 responden (5%), sedang sejumlah 4 responden (21%), tinggi sejumlah 12 responden (64%) dan sangat tinggi sejumlah 2 responden (10%).Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sebelum diberi *treatment* (perlakuan) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagian besar mendapatkan skor (64%) sehingga motivasi belajar siswa diskalkulia berada dalam kategori tinggi sejumlah 12 siswa.
- b. Tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sesudah diberi *treatment* (perlakuan) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal.Hasil analisis deskriptif/persentase *post-test*, dapat diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sesudah diberi *treatment* (perlakuan) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki skor rendah sejumlah 1 responden (5%), sedang sejumlah 13 responden (69%), tinggi sejumlah 4 responden (21%) dan sangat tinggi sejumlah 1 responden (5%).Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sesudah diberi *treatment* (perlakuan) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagian besar mendapatkan skor (69%) sehingga motivasi belajar siswa diskalkulia berada dalam kategori sedang sejumlah 13 siswa.
- c. Selanjutnya mengetahui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif atau tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal, melalui nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Memiliki hasil  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal, serta berdasarkan memakai cara lain hasil perhitungan uji *t-test* menunjukkan thitung sebesar 13,167 dengan taraf signifikansi 5% dan N sejumlah 18, terdapat ttabel sebesar 2,101. Dikarenakan thitung  $>$  tabel yaitu  $13,167 > 2,101$ , maka disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima, yaitu: “bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal”.

Berdasarkan pembahasan yang sudah dapat dijelaskan mengenai pemahaman sudut pandang dari penggunaan teori dengan hasil penelitian, penggunaan teknik dan ketercapaian tujuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa secara empiris bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal

## SIMPULAN

Tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sebelum diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagian besar mendapatkan skor (64%) sehingga motivasi belajar siswa diskalkulia berada dalam kategori tinggi sejumlah 12 siswa. Tingkat motivasi belajar siswa diskalkulia sesudah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagian besar mendapatkan skor (69%) sehingga motivasi belajar siswa diskalkulia berada dalam kategori sedang sejumlah 13 siswa. Berdasar pada nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Memiliki hasil  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka disimpulkan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal. Sedangkan berdasarkan cara lain melalui perbandingan thitung dengan ttabel dapat diperoleh nilai thitung  $13,167 > ttabel 2,101$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diskalkulia kelas VIII di SMP IT Daar Al-Faradis Berbasis Pesantren Adiwerna Kabupaten Tegal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, F. P, dan Fadhilah, K. Z. 2019. "Diskalkulia (Kesulitan Matematika) Berdasarkan Gender Pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Malang". *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. IKIP Budi Utomo Malang. 8 (2), 288-297. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id>
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Babtie, Patricia, dan Emerson, Jane. 2015. *Understanding Dyscalculia and Numeracy Difficulties A Guide for Parents, Teachers and Other Professionals*. London and Philadelphia : Jessica Kingsley Publishers.
- Baqiyatul, A. H, dan Huda, A. 2019. "Development Learning Sequence dalam Kemampuan Berhitung Operasi Bilangan Bulat Anak Diskalkulia". *Jurnal Ortopedagogia*. Universitas Negeri Malang. 5 (1), 50-56. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i12018p>
- Hartinah, Sitti. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Refika Aditama.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Marlina. 2019. *Asesmen Kesulitan Belajar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mertha, Jaya, I. M. L. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant.
- Mulyani, dan Irma, K. D. 2018. "Kontribusi Layanan Bimbingan Kelompok Bependekatan Experiential Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Penyesuaian Diri". *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPi)*. Prodi BK FKIP UPS TEGAL. 3 (4), 1-7. <http://i-rpp.com/index.php/jpp/article/view/938>