BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari manusia, mulai dari kandungan hingga beranjak dewasa kemudian tua, manusia mengalami proses pendidikan yang didapat dari orang tua, masyarakat dan lingkungannya. Mungkin secara tidak langsung manusia tidak akan merasa jika sedang mengalami pendidikan karena manusia kurang memperhtikannya.

Sebagai mahluk hidup manusia selalu ingin melakukan suatu kegiatan baik psikis (rohani) seperti: berfikir, memecahkan masalah, maupun melakukan kegiatan yang bersifat fisik (jasmani) seperti menulis, memukul, berolahraga dan sebagainya. Untuk melakukan itu semua diperlukan suatu proses belajar dan pendidikan. Proses belajar dan pendidikan sangat berperan dalam melakukan suatu kegiatan apalagi jika suatu kegiatan tersebut adalah kegiatan yang masih baru untuk dilakukan karena dengan mendapat proses belajar dan pendidikan yang baik dan terarah maka hasil yang didapat saat melakukan sebuah kegiatan akan tepat dan baik sehingga akan memunculkan kepuasan. Didalam bidang pendidikan proses belajar sangatlah diperlukan, hal terpenting dalam bidang pendidikan di suatu lembaga dalam memberikan proses belajar adalah bagaimana sebuah model, metode serta strategi yang akan dipilih dapat mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Dalam suatu pembelajaran, sebuah model serta metode sangat berpengaruh dalam menyampaikan suatu pembelajaran. Karena, jika dalam pembelajaran guru tidak memperhatikan model serta metode yang di gunakan saat didalam kelas, maka kelas akan mengalami suatu masalah. Seperti kelas akan terasa kurang menarik dan membosankan. Keadaan yang semacam ini akan menimbulkan suatu kesulitan bagi siswa dalam menerima suatu proses pendidikan dan proses belajar.

Pengembangan model dan metode dalam pembelajaran yang bervariasi dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam suatu proses pembelajaran. Suatu metode serta model tidak selalu cocok untuk semua materi pembelajaran sehingga guru harus lebih memperhatikannya. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan model dan

metode dalam pembelajarannya adalah matematika. Kebanyakan siswa menganggap mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dibanding dengan mata pelajaran lainnya. Selain itu siswa juga beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menjenuhkan karena selalu berhubungan dengan angka dan melelahkan karena selalu melakukan proses hitung menghitung serta membingungkan karena terlalu banyak rumus-rumus yang ditemui. Alasan-alasan seperti itu yang akan membuat siswa sulit dalam memahami serta menerima materi matematika.

"Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfia berarti "perantara atau pengantar" dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Sehingga disini peran media bantu dalam pembelajaran adalah sebagai perantara dan pengantar tujuan dari pembelajaran. Media bantu dalam suatu pembelajaran dapat berupa suatu alat peraga baik secara bentuk alat yang nyata atau dapat berupa suatu video dan lain sebagainya. Karena dalam pendidikan sekolah dasar, ilmu matematika yang diperkenalkan adalah ilmu dasar dari matematika yaitu operasi aritmatika.

Sempoa aritmatika pada dasarnya adalah salah satu alternatif media bantu untuk pembelajaran matematika yang dulu cukup diminati oleh masyarakat banyak, namun dalam data yang didapat melalui hasil observasi pada kolokium minat terhadap sempoa aritmatika mulai berkurang, salah satu alasan yang menyebabkan hal tersebut adalah karena belajar dengan sempoa sudah ketinggalan zaman.

Pada zaman modern ini, banyak media atau alat yang dapat membantu dalam belajar matematika. Salah satunya adalah sempoa. Media penggunaan sempoa aritmatika banyak memiliki manfaat-manfaat antara lain yaitu, sempoa dapat mengoptimalkan fungsi kerja otak kanan dan otak kiri karena selain berkonsentrasi dalam berhitung juga dapat melatih daya imajinasi dan kreativitas, daya konsentrasi, dapat meningkatkan kecepatan, ketepatan, dan ketelitian dalam berfikir dan masi banyak lagi manfaat yang lainnya.

Salah satu jalan untuk mengoptimalkan fungsi otak adalah dengan pendidikan mental aritmatika. Program ini disusun secara sistematis dimana cara yang diajarkan dengan metode sempoa, sehingga pada suatu saat tertentu bisa dapat melakukan operasi hitungan sangat cepat diluar kepala atau yang lebih dikenal dengan mental aritmatika. Sempoah adalah tehnik berhitung berdsarkan Teori Matematika menggunakan sempoa sebagai alat bantu yang terdiri dari manik-manik yang dapat digerak-gerakkan ke atas atau ke bawah untuk merangsang daya pikir otak. Sempoa ini berguna untuk mengoptimalkan fungsi-fungsi kerja otak, khususnya otak kanan yang meliputi daya ingat, imajinasi, dan amsih banyak lagi. Karena dalam mempelajari sempoa, anak akan di tuntut untuk memainkan tangan, logika serta khayalannya. Disaat anak menghitung angka-angka dalam suatu operasi matematika, maka secara tidak langsung anak akan menggunakan khayalannya untuk menghitung angka-angka tersebut dan setelah itu anak akan memainkan kreativitas tangannya untuk menunjukkan hasilnya lewat manik-manik sempoa sehingga otak kanan dan otak kiri anak akan berjalan bersama-sama.

I.2 Identifikasi Masalah

- Kurangnya media yang menginformasikan tentang salah satu alternatif media yaitu sempoa aritmatika yang dapat mengoptimalkan fungsi kerja otak dan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar anak.
- Sempoa aritmatika sebagai media atau alat bantu yang dapat mempermudah anak untuk belajar matematika dalam soal hitungan dasar.
- Kurangnya minta terhadap sempoa aritmatika

I.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana cara membuat informasi yang tepat tentang pengaruh penggunaan media semopa terhadap hasil belajar anak.
- Bagaimana cara menjelaskan kepada orangtua tentang pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar anak.
- Bagai mana cara meningkatkan minat orangtua terhadap sempoa aritmatika.

I.4 Batasan Maslah

Dari berbagai rumusan masalah diatas maka akan dibatasi dari target audien orangtua yang mempunyai anak dengan umur 6 – 12 tahun.

I.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah mengajak atau menghimbau orangtua untuk meningkatkan minat terhadap sempoa aritmatika dan memperkenalkan serta mengajak anaknya menggunakan sempoa aritmatika sebagai alat bantu belajar matematika.

Dengan menggunakan media sempoa aritmatika sebagai alat bantu belajar matematika dapat membantu mengoptimalkan fungsi kerja otak kanan dan otak kiri anak, karena selain berkonsentrasi dalam berhitung sempoa aritmatika juga dapat melatih daya imajinasi dan kreativitas anak, dapat meningkatkan daya konsentrasi, dapat meningkatkan kecepatan, ketepatan, dan ket elitian dalam berfikir.