BAB II
KAMPANYE MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT TERHADAP SEMPOA ARITMATIKA

II.1 Landasan Teori

II.1.1 Definisi Sempoa

Sempoa merupakan alat bantu hitung tradisional yang sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu. Namun, dalam sejarah tidak ada yang menjelaskan secara pasti mengenai asal-usul sempoa itu sendiri. Namun, beberapa data menyebutkan bahwa sempoa pertama kali ditemukan di Babilonia beribu-ribu tahun yang lalu.

Sempoa adalah sebuah alat hitung sederhana yang pada mulanya terbuat dari kayu atau pada saat ini banyak yang terbuat dari plastik. Sempoa dapat digunakan untuk menghitung, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan cara menggeser atau memindahkan manik-manik pada sebuah batang. Pada saat ini, sempoa berbentuk cukup kecil dengan bingkai berbentuk segiempat panjang dan dapat digunakan dengan mudah untuk menggeser manik-manik dengan menggunakan jari tangan. Pada sempoa terdapat beberapa deret batang dimana manik-manik bergeser ke atas dan ke bawah. Setiap batang manik-manik mewakili bilangan yaitu dari bilangan satuan, puluhan, ratusan dan seterusnya.

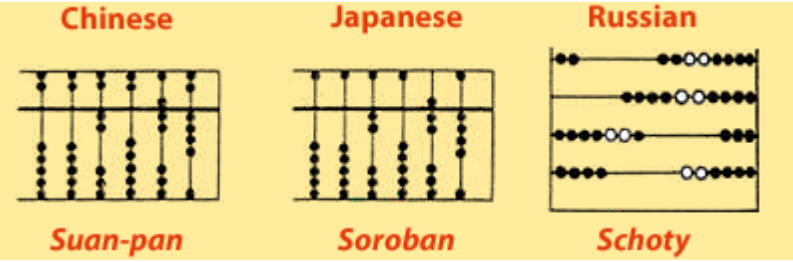
II.1.2 Sejarah Sempoa

Widyastuti (2002) menjelaskan asal usul sempoa sulit dilacak karena alat hitung yang mirip-mirip sempoa banyak dikenal di berbagai kebudayaan di dunia. Konon sempoa sudah ada di Babilonia dan di Tiongkok sekitar tahun 2400SM dan 300SM. Orang zaman kuno menghitung dengan membuat garis-garis dan meletakkan batu-batu di atas pasir yang merupakan bentuk awal dari berbagai macam variasi sempoa.

Dalam bahasa Inggris, sempoa dikenal dengan nama *abacus*. Penggunaan kata *abacus* sudah dimulai sejak tahun 1387, meminjam kata dalam bahasa Latin *abakos* yang berasal dari kata *abax* yang dalam bahasa Yunani berarti “tabel perhitungan”.

Dalam bahasa Yunani, kata *abax* juga berarti tabel untuk menggambar bentuk-bentuk geometris diatas debu atau pasir.

Seiring dengan perkembangan zaman, sempoa telah mengalami banyak penyempurnaan hingga menjadi sempoa yang sering digunakan pada saat ini. Popularitas sempoa ke berbagai negara terjadi pada pertengahan Dinasti Ming (1368-1644), dimana cara berhitung sempoa masuk ke Korea, Jepang, Thailand, Malaysia, hingga ke Indonesia. Bentuk sempoa bermacam-macam ada sempoa dengan bentuk 2-5 (2 biji sempoa atas dan 5 biji sempoa bawah) sempoa ini dikenal dengan sempoa Cina, sempoa ini popular dikalangan pedagang tionghoa karena kecepatannya dalam penggunaan transaksi penjualan. Ada lagi sempoa yang lebih sedikit bijinya yaitu sempoa 1-4 (1 biji sempoa atas dan 4 biji sempoa bawah), sempoa ini mulai dipakai dan dimasyarakatkan di Jepang. Pada abad ke XX terjadi penemuan yang revolusioner seiring dengan penelitian tentang perkembangan otak manusia, yaitu berhitung dengan menggunakan sempoa yang tadinya terikat dengan alat sempoa, ternyata bisa dipindahkan dalam bayangan otak manusia, sehingga bisa berhitung lebih cepat lagi dan membantu perkembangan otak.



Gambar II.1 *abacus*

II.1.3 Manfaat Kelebihan dan Kelemahan Belajar Sempoa

II.1.3.1 Belajar

Belajar adalah proses pengubahan individu (secara kognitif, efektif dan psikomotorik) yang relatif permanen akibat adanya latihan, pembelajaran atau pengetahuan konkret sebagai produk adanya interaksi dengan lingkungan luar.

II.1.3.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dalam proses belajar dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. (Dimyati dan Mujiono 2006).

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu. Dan dari tidak mengerti jadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohani dan unsur motoris adalah unsur jasmani.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek antara lain pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan social, jasmani, budi pekerti dan sikap. Hasil belajar akan tampak pada perubahan pada aspek-aspek tersebut. (Qoemar Hamalik 2004).

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dan perubahan tingkah laku yang dimiliki seseorang selama proses belajar.

II.1.3.3 Efektifitas Pembelajaran

Moh Uzer Usman meengemukakan Efektivitas adalah nilai usaha ketepatgunaan suatu benda atau usaha untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai, pembelajaran dapat dikatakan efektif jika menghasilkan sesuatu sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pembelajaran efektif memliliki beberapa variabel yang dapat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar:

- Melibatkan anak secara aktiv

  Aktivitas anak yang dimaksud disini terdiri dari beberapa hal:

  a. Aktivitas visual (*visual activities)* seperti: membaca, menulis, melakukan eksperimen dan demontrasi.
  b. Aktivitas lisan (*oral activities*) seperti: bercerita, tanya jawab dan diskusi.

c. Aktivitas medengarkan (*listening activities*) seperti: mendengarkan penjelasan guru, ceramah dan pengarahan.
d. Aktivitas gerak (*motor activities*) seperti: berolahraga, menari dan melukis.
e. Aktivitas menulis (*writing activities*) seperti: mengarang, membuat makalah dan membuat surat.

II.1.3.4 Manfaat kelebihan belajar sempoa

Menurt Anderas Chang (Nyndiasari, 2000). Sempoa yang diajarkan pada anak-anak (khususnya pada usaia 6-12 tahun) mempunyai manfaat luar biasa, karena dengan pembelajaran sempoa anak akan menggunakan kedua belahan otaknya.

Berikut adalah manfaat dari belajar sempoa antara lain:

- Mengoptimalkan fungsi otak karena disaat anak sedang belajar menggunakan sempoa anak akan berkonsentrasi dalam berhitung secara tidak langsung otak kiri akan bekerja dan selain itu anak juga akan menggunakan imajinasi serta logikanya untuk menghitung hasil operasi matematika lewat fikirannya yang nantinya akan ditunjukkan dalam bentuk manik-manik sehingga otak kanan anak juga akan bekerja.
- Melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematika berfikir, daya konsentrasi. Dengan belajar menggunakan sempoa anak akan berimajinasi untuk memfikirkan hasil operasi hitung dengan cara ini anak akan konsentrasi.
- Meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir. Manik-manik pada sempoa akan mempermudah dan mempercepart anak dalam mendapatkan hasil operasi hitung.
- Menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spatial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otak. Jika seorang anak sudah terbiasa dalam membayangkan hitungan matematika lewat fikirannya maka proses berfikir anak tersebut akan mudah dalam membayangkan sesuatu yang bersifat abstrak.
- Bagi anak-anak yang lalai dalam menhafal rumus perkalian, mental aritmatika sangat membantu dalam menghafalnya. Karena anak akan mudah mengingat apa yang telah dia cari.

II.1.3.5 Kelemahan belajar sempoa

Bukan hanya kelebihannya saja sempoahpun memiliki kelemahan yaitu: Sempoa hanya unggul dalam perhitungan dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian namun sempoa sangat sulit dalam pengoprasian bilangan yang rumit.

II.1.3.6 Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Piaget (dalam Somantri, 2006, h.70) perkembangan fungsi kognitif berlangsung mengikuti prinsip mencari keseimbangan (*seeking equilibrium*), artinya lingkungan sebagai suatu hal yang mendorong individu untuk menyesuaikan diri dan demikian pula secara timbal balik individu secara spontan menghadapi lingkungannya sebagai suatu struktur yang merupakan bagian dari dirinya. Jika pada awalnya anak merasa kesulitan dalam berhitung karena metode atau media pembelajarannya yang justru menghambat atau tidak sesuai, maka dengan berhitung menggunakan metode sempoa aritmatika anak mengikuti prinsip *seeking equilibrium*. Anak mengadakan teknik asimilasi ketika berusaha mengadaptasikan cara berhitung menggunakan sempoa dengan cara berhitung yang telah dimiliki sebelumnya. Kemudian anak mengakomodasi cara berhitung lama dan menggantinya dengan cara berhitung baru menggunakan metode sempoa yang dirasa lebih mudah.

Piaget (dalam Somantri, 2006, h.71-72) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan yaitu tahap sensorimotor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Subjek penelitian ini adalah anak yang berusia 6-12 tahun sehingga termasuk dalam tahap operasional konkret. Tahap ini ditandai dengan kemampuan dalam mengklasifikasikan, menyusun, mengasosiasikan angka-angka atau bilangan, serta proses berpikir, namun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Sempoa mudah dipelajari anak karena mampu menjembatani antara perkembangan kognitif subjek yang bersifat konkret dengan materi berhitung yang bersifat abstrak.

Tabel II.1 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Tahap	**Usia/Tahun**	**Gambaran**

Sensorimotor	0 – 2	Bayi bergerak dari tindakan refleks instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik
Preoperational	2 – 7	Anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.
Concrete operational	7 – 11	Pada saat ini anak dapat berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda kedalam bentuk-bentuk yang berbeda.
Formal operational	11 – 15	Anak remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikiran lebih idealistik.

II.1.4 Kreativitas

II.1.4.1 Kreativitas Belajar

Menurut Satiadarma (2003, 109)**,** Ada empat komponen yang mempengaruhi kreatif yaitu:

- Kefasihan/kelancaran *(fluency)* adalah kemampuan untuk menemukan ide, jawaban, pertanyaan dan penyelesaian masalah.

  Didalam *fluency,* anak diharapkan mampu menemukan sendiri ide yang terkandung didalam masalah selain itu juga dapat mengerti tentang jawaban

yang akan digunakan untuk menjawab suatu pertanyaan yang ada serta juga mampu menentukan cara untuk menyelesiakan masalah yang ada.

- Keluwesan *(flexibility)* adalah kemampuan untuk menemukan atau menghasilkan berbagai macam ide, jawaban atau pertanyataan yang bervariasi.
  Anak juga harus mampu *flexibility,* maksudnya adalah didalam menjawab serta menyelesaikan masalah yang ada, anak harus dapat menggunakan berbagai macam cara, metode jawaban yang tidak hanya menggunakan satu cara saja akan tetapi lebih dari 1 cara sehingga akan didapat cara yang bervariasi dengan satu jawaban yang sama.

- Penguraian *(elaboration)* adalah kemampuan untuk mengembangkan suatu ide, menambah atau merinci secara detil suatu objek, ide,dan situasi.
  Elaboration maksudnya adalah anak harus dapat mengembangkan suatu ide yang didapat dari permasalahan yang ada sehingga akan sangat luas sekali pembahasan yang dikembangkan entah mengenai objek dalam msalah tersebut atau situasi yang ada sehingga informasi yang diberikan anak akan lebih banyak lagi.

- Hal yang baru *(originality)* adalah kemampuan untuk memberikan respon-respon yang unik dan luarbiasa.
  Originality maksudnya adalah anak dapat memberikan tanggapan yang tepat dalam suatu masalah sehingga tersampaikan maksud dari permasalahan yang ada dan itu membuat cara yang digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah dengan tepat.

II.1.4.2 Faktor Pendorong Kreativitas

Mendidik anak merupakan tugas orang tua, dan pendidikan merupakan proses seumur hidup yang berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Menurut Pamilu (2007, 59-62) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- Kedekatan emosi

Berkembangnya kreativitas anak sangat bergantung pada kedekatan emosi dari orang tua. Suasa emosi yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan, atau terpisah sangat menghambat perkembangan kreativitas pada anak.

- Kebebasan dan respek

Anak kreatif biasanya memiliki orang tua yang menghormatinya sebagai individu, mempercayai kemampuan yang dimiliki, adanya keunikan, serta memberi kebebasan kepada anak tidak otoriter, tidak selalu mengawasi atau terlalu membatasi kegiatan anak.

- Menghargai prestasi dan kreativitas

Orang tua anak kreatif biasanya selalu mendorong anaknya untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya yang baik, tidak menekankan pada hasil akan tetapi pada proses. Spontanitas, kejujuran dan imajinasi dianggap penting bagi perkembangan kreatif anak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berpendapat bahwa pengalaman pendidikan yang paling utama diperoleh anak adalah di dalam keluarga. Peran orang tua dalam mendidik dikatakan sangat penting, diantaranya adalah memberi kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman yang banyak dan beraneka ragam kepada anak. Sikap orang tua kepada anak seperti di atas dapat mempengaruhi bakat dan kreativitas anak.

II.1.4.3 Ciri-Ciri Kreativitas dalam belajar

Menurut Munandar (2009, 71), Ciri-ciri kepribadian yang kreatif yaitu:

- Rasa ingin tahu yang mendalam
- Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- Bebas dalam menyampaikan pendapat
- Mempunyai daya imajinasi
- Orisinal dalam dalam mengungkapkan gagasan

II.2 Objek Penelitian

Berdasarkan penelitian hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media sempoa dan yang tidak menggunakan media sempoa sebagai alat bantu belajar matematika sebelumnya yang telah diteliti penulis, berikut ini akan penulis tampilkan hasil penelitian belajar matematika siswa yang menggunakan media sempoa dan yang tidak menggunakan media sempoa pada anak kelas 2 SD Negri Sukamenak VIII.

Tabel II.2 Hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media sempoa

Nama Siswa	Hasil
Abdi Muhamad Naufal	10
Arsy Novia P	10
Gilang Roofif	9
Lita Sadila Alhamid	10
Michia Pratiwi Putri	10

Sumber: SD Negri Sukamenak VIII

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai belajar matematika siswa kelas 2 SD Negri Sukamenak VIII yang menggunakan media sempoa dikategorikan sangat baik dan cepat dalam mengerjakan 10 soal yang telah diberikan.

Tabel II.3 Nilai hasil belajar matematika siswa yang tidak menggunakan media sempoa

Nama Siswa	Hasil
Aldi Farhan Yazid	9
Ananda Hilda	10
Desi Aryanti	10
Fauzan Saiful Rohman	9
Rima Meilani Sari	9

Sumber: SD Negri Sukamenak VIII

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai belajar matematika siswa kelas II SD Negri Sukamenak VIII yang tidak menggunakan media sempoa dikategorikan baik dan kurang cepat dalam mengerjakan 10 soal yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai dan waktu pengerjaan soal dalam penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematikan siswa antara kelompok siswa yang menggunakan media sempoa dan kelompok siswa yang tidak menggunakan media sempoa pada siswa kelas 2 SD Negri Sukamenak VIII.

Adapun bukti penelitian lain yang diteliti oleh Permatasari (2008, h.62) mengenai penerapan metode belajar sempoa terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas empat sekolah dasar. Hasilnya yaitu penerapan metode tersebut dapat membantu siswa belajar membangun sikap positif dalam belajar matematika sehingga masing-masing siswa dalam kelompok eksperimen dapat menyelesaikan soal-soal matematika dengan benar dan prestasi belajar yang diperoleh meningkat.

II.3 Analisa 5W+1H

Dalam menganalisis suatu permasalahan dibutuhkan aplikasi pertanyaan yang benar sehingga solusi yang dicapai akan tepat dan efisien. Berikut ini analisa (5W+1H) yang terdiri dari beberapa pertanyaan yaitu:

What = Apa yang akan dilakukan

Dalam hal ini solusi yang tepat adalah dengan malakukan kampanye sosial tentang meningkatkan minat terhadap sempoa aritmatika. Hal ini dilakukan mengingat kampanye dapat menciptakan efek tertentu pada sejumblah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu.

Why = Kenapa harus dilakukan kampanye sosial

Hal ini dilakukan karena kampanye dapat menginformasikan sebuah pesan yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu.

Where = Dimana kampanye ini dilakukan

Kampanye ini dilakukan di Kota Bandung dan tepatnya di sekolah – sekolah dasar. Hal ini dilakukan karena di daerah tersebut cenderung banyak memiliki sekolah-sekolah dasar yang belum terlalu memperkenalkan sempoa kepada anak muridnya.

Who = Siapa target audien dari kampanye ini

Target dalam kampanye meningkatkan minat terhadap sempoa aritmatika ini adalah orang tua yang mempunyai anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar, karena pada usia anak sekolah dasar tersebut adalah tahap dimana perkembangan pengamatan (indera) dan intelektual anak mengalami kemajuan yang signifikan.

When = Kapan Kampanye ini akan dilakuakan

Kampenye ini akan dilakukan saat sebelum penerimaan siswa – siswi tahun ajaran baru untuk sekloah dasar.

How = Bagaimana kampanye ini dilakukan

Kampanye ini dilakukan dengan 2 tahap yaitu pada tahap pertama *persuasive* (membujuk dan mengajak) dan kedua dengan *reminding* (mengingat) dimana setiap media memiliki pesan yang berbeda beda.

II.4 Target Khalayak

Dalam merancang suatu kampanye perlu adanya suatu analisis yang dilakukan agar pesan dari kampanye bisa sampai dan bisa dipahami oleh target khalayak, Berikut adalah penjelasan mengenai karakter dari target khalayak yang ditinjau dari segi demografis, geografis, dan psikografis.

Demografis

Dalam segi demografis perancangan ditunjukan untuk beberapa kriteria yaitu:

Target nya orang tua yang memiliki anak usia 6 -12 tahun, serta diharapkan orang tua mampu memberikan perhatian dan menghimbau kepada anaknya untuk belajar menggunakan media sempoa sebagai alat bantu belajar matematika.

Geografis

Dari segi geografis perancangan meliputi kawasan Kota Bandung dan tidak menutup kemungkinan target audien dari luar kota Bandung.

Psikografis

Dari segi psikografis perancangan ditujukan untuk para orang tua yang kurang aktif dalam mencari informasi mengenai sempoa aritmatika.

II.5 Tinjauan Kampanye

II.5.1 Definisi Kampanye

Menurut Rogers dan Storey (1987) dalam Venus, (2004, 7) mendefinisikan kampanye adalah serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu.

Sedangkan menurut Pfau dan Parrot (Venus, 2004), mendefinisikan kampanye sebagai suatu proses yang dirancang secara sadar, bertahap dan berkelanjutan yang dilaksanakan pada rentang waktu tertentu dengan tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang telah ditetapkan.

Dari beberapa definisi diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kampanye adalah serangkaian proses kegiatan komunikasi yang terencana dan bertujuan untuk memberikan informasi, mempengaruhi, serta menciptakan suatu perubahan sosial atau efek pada masyarakat banyak. Dengan demikian setiap tindakan kampanye pada prinsipnya adalah tindakan persuasi. Meski inti kampanye adalah persuasi, namun tindakan persuasi dalam kampanye berbeda dengan tindakan persuasi perorangan. Menurut Venus (2004, 29) ada empat aspek dalam kegiatan kampanye persuasif yang tidak dimiliki tindakan persuasif perorangan yakni:

- Kampanye secara sistematis berupaya menciptakan “tempat” tertentu dalam pikiran khalayak tentang produk, kandidat, atau gagasan yang disodorkan.
- Kampanye berlangsung dalam berbagai tahapan mulai dari menarik perhatian khalayak, menyiapkan khalayak untuk bertindak, hingga akhirnya mengajak mereka melakukan tindakan nyata.

- Kampanye juga mendramatisasi gagasan-gagasan yang disampaikan pada khalayak dan mengundang mereka untuk terlibat baik secara simbolis maupun praktis, guna mencapai tujuan kampanye.
- Kampanye juga secara nyata menggunakan kekuatan media dalam upaya menggugah kesadaran hingga menggugah perilaku khalayak. .

II.5.2 Jenis Kampanye

Menurut buku (Venus, 2004, 20) kampanye terbagi kedalam beberapa jenis diantaranya:

- Kampanye sosial

Adalah suatu kegiatan berkampanye yang mengkomunikasikan pesan-pesan yang berisi tentang masalah sosial kemasyarakatan, dan bersifat non komersil. Tujuan dari kampanye sosial adalah untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat akan gejala-gejala sosial yang sedang terjadi. Kriteria penentuan kampanye pelayanan masyarakat adalah :

a. Non Komersil.
b. Tidak bersifat keagamaan.
c. Tidak bermuatan politik.
d. Berwawasan nasional.
e. Diperuntukan bagi semua masyarakat.
f. Diajukan oleh organisasi yang telah diakui dan diterima.
g. Dapat diiklankan.
h. Memiliki dampak dan kepentingan tinggi sehingga mendapat dukungan media lokal maumun nasional.

- Kampanye Komersil

Adalah kegiatan kampanye yang dilaksanakan dalam rangka mempromosikan suatu produk atau jasa untuk meningkatkan dan mempertahankan penjualan.

- Kampanye Politik

Yaitu kampanye yang menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat agar masyarakat memperoleh informasi tentang apa dan bagaimana suatu partai, program maupun visinya. Dengan demikian masyarakat dapat memahami maksud dan tujuan dari partai tersebut untuk menentukan dipilih atau tidak. (Venus Antar, 2004:20)

Dari jenis kampanye diatas, kampanye meningkatkan minat terhadap sempoa aritmatika digolongkan pada jenis kampanye sosial.

III.5.3 Manfaat Kampanye

Kampanye mampu memberikan manfaat yang sangat besar dalam penanggulangan suatu masalah, sebab kampanye merupakan salah satu jenis komunikasi massa yang memiliki kelebihan mampu menyampaikan pesan secara sistematis untuk mencapai khalayak yang luas dan tersebar.

Dalam strategi penyampaian pesan yang tepat dan kemudian dilaksanakan dengan sungguh-sungguh maka pesan yang disampaikan bisa diterima dan dicerna dengan baik oleh khalayak, sehingga tujuan dari kampanye pun akan tercapai.

II.6 Kampanye Sebagai Solusi Permasalahan

Belajar sempoa menjadi salah satu media alternatif yang sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas, selain itu sempoa dapat merangsang pengoptimalan fungsi kerja otak, belajar sempoa juga dapat melatih daya ingat, dapat meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir anak.

Kampanye di pilih karena proses penyampaian pesan yang mudah dimengerti dan mempunyai sifat mengajak dan menghimbau, jenis kampanye yang digunakan adalah kampanye sosial karena kampanye yang akan dibuat menerangkan tentang informasi dan manfaat dari penggunaan media sempoa aritmatika.