

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yakni pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Salah satu dasar utama pendidikan adalah untuk mengajar kebudayaan melewati generasi . Menurut Dwikarya: (2004:100) menyatakan bahwa:

“Pendidikan sebagai proses memanusiakan manusia, yaitu suatu pengangkatan manusia muda ke taraf insani sehingga ia dapat menjalankan hidupnya sebagai manusia utuh, bermoral, berasosial, berwatak, berpribadi, berpengetahuan, dan beruhani”.

Pendidikan berarti memasukkan anak ke dalam nilai-nilai, dan juga memasukkan nilai-nilai ke dalam dunia anak. Pendidikan di sini sebagai suatu bentuk hidup bersama, yaitu pemasukan manusia muda ke dalam nilai-nilai dan kesatuan antar pribadi dan mempribadikan. Intinya, pengertian mendidik merupakan hubungan antara pendidik dan yang di didik adalah dialogis, saling mengembangkan dan

membantu. Dalam proses pendidikan, anak didik turut berpartisipasi, aktif dan tidak diposisikan sebagai objek.

Pendidikan merupakan sektor yang berperan penting dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkompeten. Manusia yang berkompeten perlu dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan serta kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan kerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Kompetensi tersebut terdapat dalam mata pelajaran matematika.

Matematika adalah terjemahan dari *mathematics*. Namun arti atau definisi yang tepat dari matematika tidak dapat diterapkan secara eksak (pasti) dan singkat. Hal tersebut karena cabang-cabang matematika makin lama makin bertambah dan makin bercampur satu sama lainnya. Meskipun demikian dapat dikemukakan beberapa definisi matematika menurut pendapat para ahli.

Menurut Reys, dkk (1984) Matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat.

Menyadari akan peran pentingnya matematika dalam kehidupan, maka belajar matematika selayaknya merupakan kebutuhan dan materi yang harus dikuasai oleh setiap anak. Tetapi terkadang untuk sebagian anak, matematika merupakan fobia tersendiri untuk dipelajari, hal ini dipengaruhi oleh kondisi yang berbeda pada tiap

individu sehingga beberapa anak mengalami kesulitan ketika mempelajari matematika.

Anak berkesulitan belajar matematika adalah anak yang mengalami kesulitan apabila mempelajari konsep maupun proses matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat Lerner (1981: 367) Pada umumnya anak berkesulitan belajar akan mengalami kesulitan apabila mempelajari: (1). Symbol, (2) nilai tempat, (3) perhitungan, (4) penggunaan proses yang keliru, (5) tulisan yang tidak terbaca.

Untuk mengatasi kesulitan anak dalam belajar matematika di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan metode pengajaran yang tepat serta penggunaan alat peraga atau media dalam pembelajaran matematika. Menurut Hamidjojo, S (1976) yang dikutip dari Sapani, S (1982:1):

Media adalah segala sesuatu yang berfungsi perantara, yang menghubungkan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Karena itu disebut juga alat penghubung. Sedangkan pengertian media dalam pendidikan adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran, yang biasanya dituangkan dalam Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP), dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.

Alat peraga (media) dalam pembelajaran matematika dapat membantu memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan mengkongkretkan konsep-konsep sesuai fase perkembangan anak usia SD, yang menurut Jean Peaget berada pada tahap operasional konkret.

Pentingnya alat peraga sebagai media pengajaran ditegaskan oleh Derek Rownthire yang dikutip oleh Cicih Sunarsih dalam buku Dasar-Dasar proses Belajar Mengajar di SD Pusat Pengembangan Guru tertulis (2006: 43) yaitu:

- a. Membangkitkan motivasi belajar (engage the students motivation)
- b. Mengulang apa yang telah dipelajari (racel carling learning)
- c. Menyediakan stimulus belajar (provide new learning stimulus)
- d. Mengaktifkan respon peserta didik (active the students response)
- e. Memberikan balikan dengan cepat/ segera (give speedy feedback)
- f. Menggalakan latihan yang serasi (encourage appropriate practice)

Jenis-jenis media yang lazim dipakai dalam pembelajaran yaitu: (a) media grafis, (b) media audio, (c) media audio, (d) media proyeksi diam, (e) media proyeksi gerak dan audio visual, (f) multi media, (g) benda. (Budiman,2007 : 12-18)

Benda yang digunakan dalam media pembelajaran adalah : (a) benda nyata, dan (b) benda tiruan/ miniature. Benda nyata adalah benda asli ataupun peralatan nyata yang digunakan dalam proses pembelajaran terutama bila metode yang dipakai adalah administrasi. Salah satu peralatan nyata dalam proses pembelajaran adalah **sempoa**.

Sempoa atau sipoa atau dekak-dekak adalah alat untuk berhitung yang dibuat dari rangka kayu dengan sederet poros yang berisi manik-manik yang bisa digeserkan.

Sempoa digunakan untuk melakukan oprasi aritmatika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, akar kuadrat. Sempoa sendiri merupakan alat bantu untuk menghitung, namun dengan latihan yang intensif dan dalam kurun waktu tertentu, kita dapat menghitung dengan cepat tanpa alat itu lagi. Sangat berbeda dengan fungsi kalkulator, karena kita akan selalu bergantung pada saat menghitung.

Pada saat belajar dan berlatih sempoa sebenarnya sekaligus kita juga bisa memaksimalkan fungsi kerja otak kanan.

Oleh karena itu penulis merasa yakin bahwa sempoa dapat membantu memperbaiki kemampuan berhitung pada anak berkesulitan belajar matematika. Akan tetapi mungkin akan terlalu memberatkan anak berkesulitan belajar matematika untuk mempelajari empat perintah aritmatika sekaligus, maka penulis akan membatasi penerapan pembelajaran hanya sebatas berhitung penjumlahan saja, yakni untuk meneliti ada atau tidaknya pengaruh teknik sempoa terhadap kemampuan berhitung penjumlahan anak berkesulitan belajar matematika.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Prestasi belajar anak berkesulitan belajar matematika di SD Gegerkalong II Bandung cenderung tidak sesuai dengan potensinya;
2. Anak berkesulitan belajar matematika cenderung mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian, sulit bekerja sama, mengikuti pelajaran dengan bekal yang relatif sedikit;
3. Pada umumnya metode atau teknik pengajaran untuk mengajarkan matematika bersifat monoton;
4. Kemungkinan alat atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas 3 SD N Gegerkalong II Bandung tidak cocok;

5. Kemungkinan penggunaan teknik sempoa cocok untuk mengatasi masalah anak beresulitan belajar matematika penjumlahan di kelas 3 SD N Gegerkalong II Bandung.

B. Batasan masalah

Agar dalam pembahasan atau permasalahan itu terarah hingga mencapai tujuan, maka penulis membatasi permasalahannya yaitu:

“Seberapa jauh efektifitas teknik sempoa untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan anak berkesulitan belajar matematika di kels 3 SDN Gegerkalong II Bandung?”

C. Rumusan masalah

Berdasarkan paparan di atas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana teknik sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan anak berkesulitan belajar matematika di kelas 3 SD Gegerkalong II Bandung?”

D. Variabel Penelitian

1. Definisi konsep Variabel

Dalam setiap penelitian yang dilaksanakan penelitian perlu untuk merumuskan variabel supaya dapat melihat dan menganalisa secara cermat permasalahan-permasalahan yang akan diteliti. Sebagaimana yang dikatakan oleh Singarimbun, M. (1981:25) bahwa menentukan dua variable penelitian yang dapat

diukur dan dirumuskan hubungan antara variable adalah 2 langkah yang sangat penting dalam penelitian.

Arikunto, S. (1993:91) bahwa menentukan dua variable adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas (X) Penggunaan teknik sempoa, dan variabel terikat (Y) Kemampuan berhitung matematika penjumlahan anak berkesulitan belajar matematika.

2. Definisi operasional variabel

a. Penggunaan teknik sempoa

Menurut Suhartanti (2004:12) penggunaan teknik sempoa adalah suatu cara untuk membantu, mempermudah, bukan mempersulit anak untuk mempelajari matematika secara aktif baik otak, perabaan, serta ketajaman penglihatan; sehingga anak tidak menjadi jenuh.”

Sedangkan Irmayani (2004:16) mengatakan penggunaan teknik sempoa adalah bantuan belajar disaat tidak bisa lagi mengingat angka setelah angka 9. sangat sederhana, tetapi memperbaiki kemampuan berhitung.

b. Kemampuan berhitung matematika penjumlahan

Menurut Joseph A. T (2009:24) kemampuan berhitung matematika penjumlahan adalah kemampuan keterampilan hidup dasar seseorang yang jika orang tersebut tidak dapat menguasainya maka kesulitan-kesulitan hidup akan terus dialami. Sementara Alexius Vashilas (2007:28) berpendapat bahwa pentingnya kemampuan berhitung matematika merupakan alasan seseorang harus mempelajari keterampilan

berhitung penjumlahan: 1) jika seorang anak tidak bisa menjumlahkan angka 1, maka ia tidak akan bisa menjumlahkan angka 9; 2) kesalahan yang besar selalu dimulai oleh kelalaian yang kecil; 3) anak yang tidak bisa menjumlahkan tidak akan bisa kaya.

Melihat dari paparan diatas, maka penulis berpendapat bahwa memperbaiki kemampuan berhitung matematika penjumlahan sangatlah penting.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan praduga atau kesimpulan sementara yang perlu diuji kebenarannya dengan suatu penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Prof. Dr. Winarno Surakhmad, M.Sc.Ed. bahwa : “Hipotesis adalah suatu jawaban duga yang dianggap besar kemungkinannya untuk menjadi jawaban yang benar. (Surakhmad, 1994: 68).

Berdasarkan pendapat di atas, hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: “Teknik Sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan di kelas 3 SD N Gegerkalong II Bandung.”

F. Tujuan dan Kegunaan penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan umum

Secara umum tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kontribusi teknik sempoa terhadap peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan anak berkesulitan belajar matematika.

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khususnya adalah:

- 1). Untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan berhitung penjumlahan anak berkesulitan belajar sebelum menggunakan teknik sempoa
- 2). Untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan berhitung penjumlahan anak berkesulitan belajar setelah menggunakan teknik sempoa

2. Manfaat penelitian

Manfaat atau kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

- 1) Menjadi peluang untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bagi guru SD kelas III SD N Gegerkalong II Bandung sehingga kinerjanya menjadi lebih baik
- 2) Menjadi pengalaman yang berharga khususnya bagi guru kelas III SDN Gegerkalong II Bandung mengenai kegunaan teknik sempoa.

c. Harapannya hasil penelitian ini akan menjadi model pembelajaran di sekolah dasar yang digunakan oleh guru.

b. Bagi Siswa

- 1) Akan meningkat prestasi pembelajaran matematika pada kemampuan berhitung penjumlahan siswa berkesulitan belajar matematika
- 2) Akan meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN Gegerkalong II Bandung untuk mengikuti pelajaran matematika
- 3) Akan menambah wawasan siswa kelas III SDN gegerkalong II Bandung berkenaan dengan mata pelajaran matematika tersebut menjadi bertambah.

c. Bagi Peneliti

- 1) Untuk mendapatkan data perlakuan mengenai ada atau tidaknya peningkatan kemampuan penjumlahan anak berkesulitan belajar matematika setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan teknik sempoa.
- 2) Untuk menyelidiki bahwa teknik sempoa merupakan cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan anak berkesulitan belajar matematika.
- 3) Menjadi peluang untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bagi peneliti sehingga dapat menjadi bekal ilmu yang sangat berguna di dunia pendidikan.

d. Bagi Sekolah

- a) Diharapkan akan menjadi prestise kelas III SDN Gegerkalong II Bandung dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas III di sekolah tersebut.
- b) Diharapkan akan menciptakan suasana sekolah, khususnya suasana kelas III SDN Gegerkalong II Bandung, menjadi suasana pembelajaran ke arah yang lebih baik.

