

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan persaingan dunia. Menurut Indeks Pembangunan Manusia (IPM), Indonesia berada pada urutan ke 109 di bawah Turkmenistan. (www.depok.go.id)

Peningkatan kesejahteraan masyarakat Jawa Barat menjadi kata kunci dari upaya pencapaian visi Jawa Barat tahun 2010, yaitu peningkatan sumberdaya manusia pada aspek pendidikan, kesehatan, dan aspek daya beli masyarakat. Sumber daya manusia dapat dikembangkan melalui pendidikan sebagaimana disebutkan dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa:

“pendidikan adalah 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, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan di Indonesia dibagi dalam tiga jalur sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan terbagi dalam tiga jalur yaitu jalur formal, nonformal, dan informal.

Djudju Sudjana (2001:22-23) menjelaskan bahwa:

“pendidikan nonformal ialah kegiatan terorganisir dan sistematis di luar sistem persekolahan yang mapan, dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang lebih luas dan sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu di dalam mencapai tujuan belajarnya”.

Tujuan belajar ditempuh melalui proses pendidikan, sebagaimana disebutkan bahwa pendidikan nonformal berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan pelengkap (Sudjana, 2001:74). Pendidikan nonformal sebagai penambah pendidikan formal bertujuan untuk menyediakan kesempatan belajar kepada tiga kategori peserta didik. Pertama, para siswa pada suatu jenjang pendidikan sekolah yang membutuhkan kesempatan belajar guna memperdalam penguasaan materi tertentu. Kedua, mereka yang telah menamatkan suatu jenjang pendidikan sekolah dan masih memerlukan layanan pendidikan untuk memperluas pemahaman dan penggunaan materi pelajaran yang telah diperoleh. Ketiga, mereka yang putus sekolah dan mempunyai kebutuhan belajar untuk memperoleh pengetahuan baru dan keterampilan yang berkaitan dengan lapangan pekerjaan atau penampilan diri dalam masyarakat (Sudjana 2001:77).

Kursus merupakan salah satu lembaga yang bertujuan sebagai penambah pendidikan formal karena memberikan layanan pendidikan yang tidak diperoleh di pendidikan formal. Beragam jenis kursus mulai dikembangkan hingga pada tahun 2006 tercatat oleh direktori sebanyak 1533 kursus atau sebesar 1,2% mengalami peningkatan pada tahun sebelumnya (direktori lembaga kursus 2007).

Mental aritmatika merupakan salah satu disiplin ilmu pengetahuan eksakta yang telah terbukti sangat berguna sebagai dasar pengembangan kerangka dan cara berpikir anak. Mental aritmatika menggunakan sempoa dikenal dengan

Mental Aritmatika Sempoa (MAS) membantu anak berhitung dengan cepat bahkan sampai tiga kali lebih cepat dari kalkulator.

Saat ini MAS telah dikenal di dunia internasional sebagai salah satu pendidikan alternatif untuk meningkatkan kecerdasan anak. Banyak negara mengikuti jejak orang Jepang, Taiwan, Korea, di mana pendidikan sempoa telah diajarkan di semua sekolah dasar pemerintah.

MAS diterapkan pada anak-anak karena usia anak-anak merupakan tahap perkembangan manusia yang sangat penting. Pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dengan sengaja ataupun tidak, akan mempengaruhi kehidupannya kelak. Oleh karena itu MAS bermaksud memberikan pengaruh yang positif bagi kehidupan anak.

Menurut sejarahnya, sempoa adalah alat hitung ala abakus pertama yang dimiliki suku Babilonia dalam bentuk sebilah papan yang ditaburi pasir. Di atasnya orang bisa menorehkan berbagai bentuk huruf atau simbol. Alat itu makin disempurnakan di zaman Romawi. Papannya dibuat berlekuk-lekuk agar saat menghitung manik-manik mudah digerakkan dari atas ke bawah. Orang Cina mengembangkan "*hsuan pan*" (nampan penghitung) alias abakus itu menjadi dua bagian. Jepang mengenalkan abakus pada abad ke-16 namun Jepang mengubah susunan manik-manik menjadi satu pada jeruji atas dan empat di jeruji bawah. Satu manik-manik jeruji atas bernilai lima dan empat di jeruji bawah mulai dari tengah ke kiri bernilai satuan, selanjutnya puluhan, ratusan dan seterusnya. Sedangkan di bagian tengah ke kanan untuk menghitung bilangan desimal. (brosur direktorat pembinaan kursus dan kelembagaan 2007)

Media pembelajaran yang digunakan dalam hal ini adalah sempoa ala jepang yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu materi. Inti belajar mental aritmatika bukanlah untuk menghasilkan anak yang mampu berhitung cepat saja melainkan tujuan utamanya lebih untuk meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan kecerdasan emosional anak bahkan rasa percaya diri pun bisa ditumbuhkan lewat itu. Untuk membuktikan hal tersebut, maka penulis mengambil penelitian berjudul Hubungan Antara Media Pembelajaran Sempoa dengan Kreativitas Berpikir Anak Pada Kursus Mental Aritmatika Adil Sempoa Mandiri (ASMA) Cabang Kota Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kepada hal- hal tersebut diatas yang didukung pula oleh hasil pengamatan dilapangan, maka fenomena- fenomena yang diamati adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran adalah *student centre* yaitu berpusat pada siswa, karena usia dan daya tangkap antar siswa berbeda.
2. Waktu belajar kursus ASMA sangat fleksibel sesuai dengan jam sekolah anak.
3. Kursus ASMA menggunakan media sempoa sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
4. Sempoa dapat mengoptimalkan fungsi otak kanan manusia
5. Sempoa merupakan alat yang melibatkan indera peraba, indera pendengaran, dan indera penglihatan.
6. Siswa kursus ASMA terlihat sangat menikmati proses belajar sempoa,hal ini terlihat dari ekspresi siswa saat belajar.

7. Siswa yang mengikuti kursus mendapat perhatian yang cukup dari orang tua, hal ini terlihat dari kebanyakan siswa selalu diantar oleh orang tuanya.
8. Istilah Pekerjaan Rumah (PR) diganti dengan Kesenangan Rumah (KR)
9. System *reward* yang digunakan adalah dengan pemberian stiker bintang yang dapat ditukar dengan hadiah jika telah terkumpul dalam jumlah tertentu.
10. Kreativitas dapat dipengaruhi oleh genetika, lingkungan, dan pola asuh keluarga.
11. Indikator kreativitas berpikir adalah anak memiliki keluwesan, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir.

C. Perumusan dan Pembatasan Masalah

Dari uraian yang dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah pokok dari penelitian ini adalah “Bagaimana hubungan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?”. Mengingat luasnya ruang lingkup kajian yang berkaitan dengan masalah tersebut dan keterbatasan penulis, maka penelitian ini dibatasi dalam beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Adakah hubungan fungsional antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?
2. Bagaimana bentuk hubungan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?
3. Seberapa besar kadar signifikansi antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui hubungan fungsional antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?
2. Untuk mengetahui bentuk hubungan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?
3. Untuk mengetahui kadar signifikansi hubungan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak?

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritik

Kegunaan bagi perkembangan ilmu PLS adalah diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai prinsip kerja suatu media yang dapat mengembangkan kreativitas. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya teori-teori pendidikan khususnya pendidikan bagi anak dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan merangsang perkembangan otak anak.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi kursus ASMA khususnya dan menjadi rujukan bagi satuan pendidikan luar sekolah lainnya dalam memanfaatkan media pembelajaran yang edukatif dan kreatif serta menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

F. Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu yang penting untuk diperhatikan dalam penelitian. Arikunto (1997:99) menyatakan

“variabel adalah gejala bervariasi yang menjadi objek penelitian, biasanya dalam penelitian terdapat variabel penyebab (*Independent variable*) atau variabel bebas dengan tanda X dan variabel akibat (*Dependent variable*) atau variabel terikat dengan tanda Y”.

Berdasarkan penelitian yang berjudul: “Hubungan Antara Media Pembelajaran Sempoa dengan Kreativitas Berpikir Anak Pada Kursus Mental Aritmatika Adil Sempoa Mandiri (ASMA) Cabang Kota Bandung”, maka dapat ditentukan variabelnya sebagai berikut:

1. Variabel bebas X (*Independent variable*) adalah media pembelajaran sempoa.
2. Variabel terikat Y (*Dependent variable*), yaitu kreativitas berpikir

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan hal yang penting dalam suatu penelitian, Arikunto (2006:71), menyatakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan permasalahan di atas, maka diajukan hipotesis :

H_0 : tidak terdapat hubungan yang signifikan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak pada kursus mental aritmatika ASMA cabang Kota Bandung.

H_1 : terdapat hubungan yang signifikan antara media pembelajaran sempoa dengan kreativitas berpikir anak pada kursus mental aritmatika ASMA cabang Kota Bandung

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

a. Menurut Heinich, (1982 : 5)

“Medium ; media (plural) derived from latin medium, between the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Film, television, radio, audio recordings, photographs, projected visuals, printed materials, and the like are media of communication. They are considered intruotional media when they are used to carry messages with an instructional intent”.

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran.

2. Sempoa

Sempoa adalah alat hitung ala abakus pertama yang dimiliki suku Babilonia dalam bentuk sebilah papan yang ditaburi pasir. Di atasnya bisa ditorehkan berbagai bentuk huruf atau simbol, tak heran bila ia disebut *abacus* yang dalam bahasa Yunani *abakos*, artinya menghapus debu. Ketika berubah fungsi menjadi alat hitung, bentuknya pun diubah. Permukaan pasir itu menjadi papan yang ditandai garis-garis lengkap dengan sejumlah manik-manik satuan, puluhan, ratusan, dan seterusnya.

Alat itu makin disempurnakan di zaman Romawi, papannya dibuat berlekuk-lekuk, cekung agar saat menghitung manik-manik mudah digerakkan

dari atas ke bawah. Orang Cina mengembangkan “*hsuan-pan*” (nampan penghitung) alias *abacus* itu menjadi dua bagian. Pada jeruji atas dimasukkan dua manik-manik dan jeruji bawah dimasukkan lima manik-manik.

Di Jepang *abacus* mulai dikenal pada abad ke-16. Namun Jepang mengubah susunan manik-manik menjadi satu pada jeruji atas dan empat pada jeruji bawah. Satu manik-manik jeruji atas bernilai lima dan jeruji bawah bernilai empat dimulai dari tengah ke kiri bernilai satuan, selanjutnya puluhan, ratusan dan seterusnya. Sedangkan di bagian tengah ke kanan untuk menghitung bilangan desimal.

3. Kreativitas Berpikir

Matlin (Muallifah 2009 : 79) menyatakan bahwa :

‘Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan suatu pekerjaan atau hasil karya yang baru dan bermanfaat. Selain itu, kreativitas juga menjadi topik yang penting untuk membedakan individu dalam level sosialnya saat penyelesaian suatu tugas. Namun demikian semua ahli yang mendalami kreativitas berpendapat sama bahwa *novelty* (sesuatu yang baru) merupakan komponen utama dalam kreativitas’.

4. Pengertian Kursus

Beberapa literatur menyebutkan bahwa kursus didefinisikan dalam Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Luar Sekolah, Pemuda, dan Olahraga (Kepdirjen Diklusepora) Nomor: KEP-105/E/L/1990 sebagai berikut:

“Kursus pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan masyarakat selanjutnya disebut kursus, adalah satuan pendidikan luar sekolah yang menyediakan berbagai jenis pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental bagi warga belajar yang memerlukan bekal dalam mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah dan melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang

lebih tinggi. Kursus dilaksanakan oleh dan untuk masyarakat dengan swadaya dan swadana masyarakat”.

Kursus merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan pada jalur nonformal yang memberikan pendidikan yang tidak diperoleh pada jalur formal (www.infokursus.net).

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka penulis memberikan gambaran umum tentang isi dan materi yang akan dibahas yaitu sebagai berikut :

- BAB I** Pendahuluan, merupakan uraian tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Variabel Penelitian, Hipotesis, Definisi Operasional, Sistematika Penulisan.
- BAB II** Tinjauan Teoritis, merupakan landasan teori dan gambaran umum mengenai dasar penelitian atau teori yang melandasi penelitian.
- BAB III** Prosedur Penelitian, berisi Metode penelitian, Pendekatan Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik dan Alat Pengumpulan Data, Prosedur Pengumpulan Data, Pengolahan Data dan Analisis Data.
- BAB IV** Pembahasan Hasil Penelitian, membahas mengenai Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Analisis Statistik, Analisis Penelitian, dan pembahasan penelitian
- BAB V** Kesimpulan dan Saran.