

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara dan pengantar. media juga bisa berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 3

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Tabel 2.1 Jenis-Jenis Media :²

NO	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, gambar
3	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi dengan bahan tulis
4	Proyeksi visual diam	OHT dan <i>slide</i>
5	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video, VCD, TV

² Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Rineka Cipta,2010) hal. 120

8	Obyek fisik	Benda nyata, model
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawa
10	Komputer	CBI (Pembelajaran bBerbasis Komputer)

2. Sempoa

Penemu abacus adalah Charles Babbage. Sempoa/Abacus 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, pembagian dan akar kuadrat 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, ribuan dan seterusnya.

a. Keunggulan dan Kelemahan Sempoa

Tentunya sempoa memiliki keunggulan dan kelemahan dibandingkan dengan alat hitung lainnya. Berikut beberapa keunggulannya :

1. Dapat menghitung operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, desimal dan lain-lain dengan bilangan multidigit
2. Dapat menghitung tanpa mencoret-coret diatas kertas pada hitungan 2,3 atau 4 digit
3. Dapat mengingat deret 9 digit hanya dalam 3 detik melihat angka tersebut
4. Lebih bisa berkonsentrasi dan mandiri, serta percaya diri
5. Dapat menghitung tiga kali lebih cepat dari kalkulator pada hitungan tertentu
6. Lebih cenderung menggunakan otak kanan saat berpikir

Sedangkan kelemahan sempoa adalah :

1. Pada hitungan dengan jumlah digit lebih besar dari 4
Dengan begitu untuk menghitung jumlah digit lebih besar dari 4 bisa menggunakan hitungan manual atau bisa dengan kalkulator
2. Tidak semua siswa dapat menggunakan sempoa dengan cekatan
Maka guru harus terampil dan selangkah demi selangkah dalam mengajarkan sempoa kepada anak yang masih lambat berpikirnya agar anak mudah memahami pelajaran yang disampaikan dan mempraktekkannya dengan baik
3. Sempoa tidak bisa digunakan untuk menghitung pecahan
Jadi, untuk menghitung pecahan bisa menggunakan rumus dalam pelajaran matematika

b. Manfaat dan Fungsi Belajar Sempoa

Sempoa membuat anak sukses tanpa batas, hal ini sesuai dengan paradigma konsep belajar di era modern yaitu orang selalu berpikir agar setiap aktivitas belajar termasuk berhitung, tidak saja menghasilkan anak yang pandai berhitung atau memiliki kompetensi berhitung dengan cepat dan akurat tetapi juga berdampak terhadap kerja dan kreativitas otak mereka (kecerdasan).

Berhitung dengan menggunakan media sempoa pada awalnya bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak secara cepat tepat dan akurat serta melatih logika berpikir anak dalam menghadapi kehidupan. Dengan demikian orang yang terbiasa berhitung dengan media sempoa, tidak hanya mampu berhitung dengan sangat cepat, bahkan lebih jauh dari itu anak pada masanya nanti mampu mengambil keputusan yang sangat cepat dan tepat dalam setiap permasalahan kehidupannya. Artinya manfaat pertama yang akan didapatkan anak dalam belajar sempoa adalah kemampuan berhitung yang sangat cepat (bahkan lebih cepat dari kalkulator) dan pembentukan logika anak dalam mengambil keputusan.

Selanjutnya dalam proses pembelajaran sempoa anak dilatih memiliki karakter yang kuat. Artinya manfaat berikutnya yang akan didapatkan anak dalam belajar sempoa adalah anak akan memiliki karakter yang kuat dalam kehidupannya. Karakter yang

dimaksudkan dalam pembelajaran sempoa adalah disiplin dalam menggunakan jari-jari tangannya ketika menggerakkan biji sempoa. Karakter berikutnya adalah konsistensi dalam menentukan nilai angka yang ada pada manik-manik sempoa. Dan tak kalah pentingnya dalam belajar sempoa anak dilatih senang untuk bekerja keras.. Manfaat ketiga yang tidak kalah pentingnya dalam pembelajaran sempoa adalah berlanggunya kecerdasan spritual yang akan mengokohkan karakter positif anak.

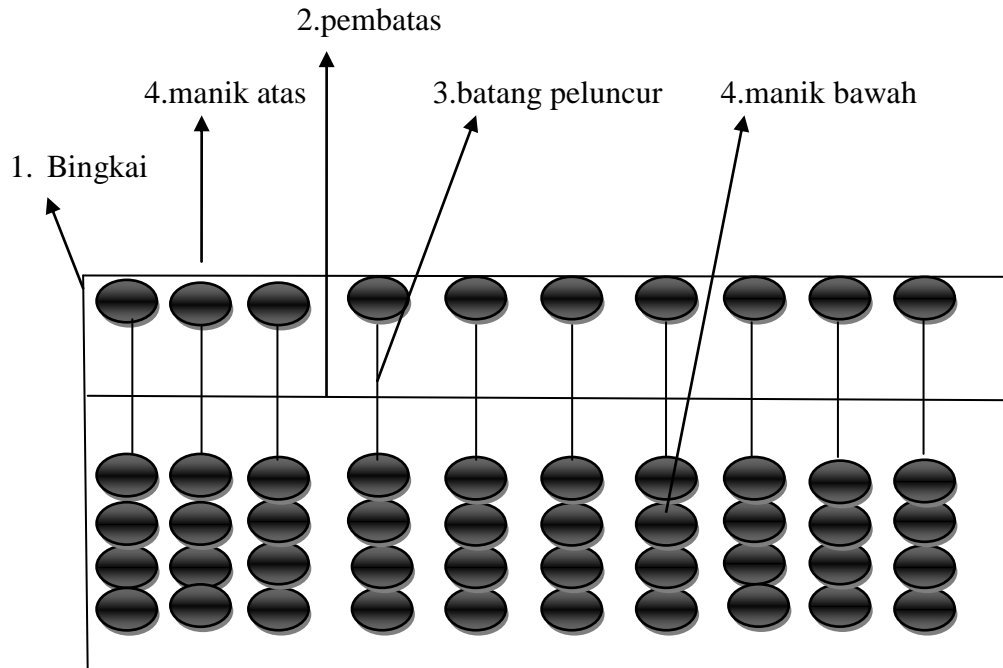
Fungsi dari sempoa adalah untuk menyelesaikan pekerjaan hitung seperti :

- 1) Mengenalkan nilai tempat
- 2) Mengerjakan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian
- 3) Konversi ukuran panjang pada sistem metris
- 4) Penerapan pada jual beli dan secara tepat menentukan uang kembali
- 5) Membentuk mental hitung yang cemerlang, karena secara nyata mengedepankan proses mendapatkan hasil. Jika dipakai secara terus menerus nantinya tidak akan menggunakan abacus/sempoa tetapi hanya membayangkannya.³

c. Bentuk dan Bagian-bagian Sempoa

Abacus sempoa yang kita kenal disini adalah abacus yang berpola empat-satu, yang bagian-bagiannya terdiri atas :

³ Abacus III, *Islamic Full Day Education*. (SD Islam Hasyim Asy'ari) hal. 3



Gambar 2.1 Bentuk dan Bagian Sempoa⁴

Keterangan

- 1) Bingkai pada sisi luar yang memegang batang peluncur
- 2) Pembatas yang membagi setiap batang menjadi dua bagian, atas dan bawah dimana tempat manik-manik akan dibaca berupa angka
- 3) Batang peluncur tempat bergesernya manik-manik
- 4) Manik-manik mewakili bilangan dimana, setiap batang berisi 5 buah manik. Bagian atas terdapat satu manik yang bernilai 5 dan bagian bawah terdapat 4 manik yang bernilai 1.⁵

Di saat sedang menggunakan sempoa, semua manik-manik harus berada pada posisi nol yaitu dimana semua manik-manik

⁴ *Ibid*, hal. 1

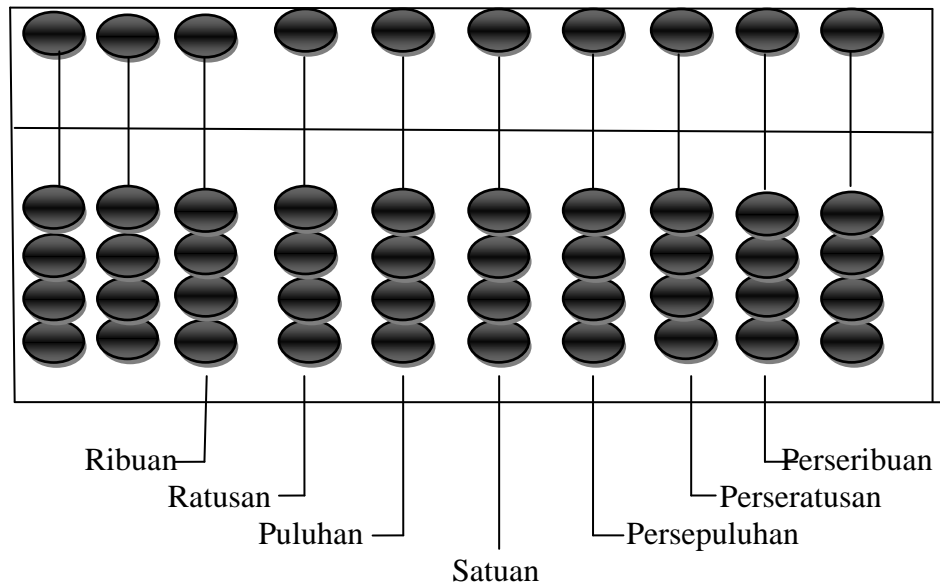
⁵ Widyastuti, *Pandai Berhitung Dengan Sempoa*, (Jakarta : Puspa Swara, 2002), hal. 6

berada pada tepi bingkai atas untuk manik atas dan berada di tepi bingkai bawah untuk manik bawah. Setiap deret manik-manik memiliki nilai-nilai yang berbeda, dimana cara membaca manik-manik dimulai dari kanan ke kiri yaitu satuan, puluhan, ratusan, ribuan dan seterusnya.

d. Nilai Tempat

Sebelum dioperasikan abacus dalam keadaan nol. Letak semua manik-manik satuan di bawah dan manik-manik nilai lima berada di atas. Urutan nilai tempat dari poros yang bertanda titik period (sebagai titik penentu) adalah satuan, di sebelah kiri secara berurutan puluhan, ratusan, ribuan dan seterusnya. Sebelah kanan secara berurutan persepuluhan, perseratusan, perseribuan dan seterusnya.

Letak satuan dapat berubah-ubah dan nilai tempat bilangan yang lain mengikutinya. Yang penting perubahan itu harus tetap pada titik period (sebagai titik penentu).

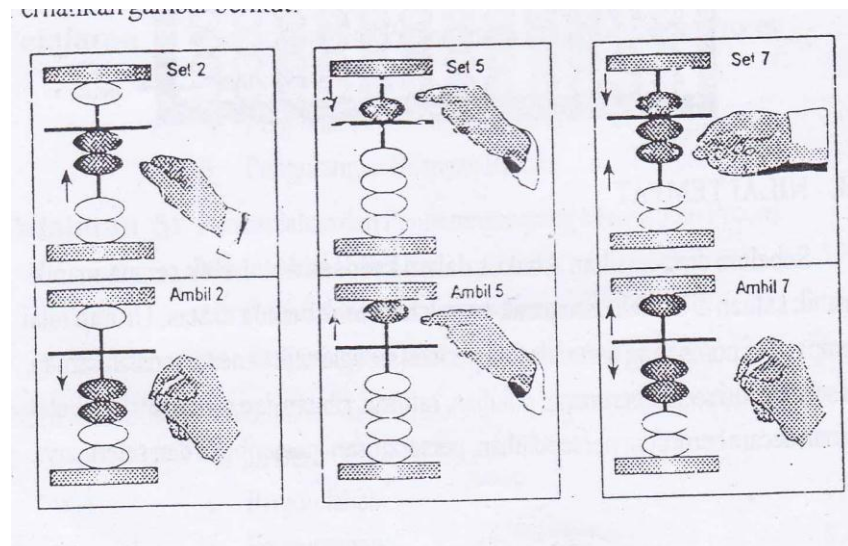


Gambar 2.2 Nilai Tempat⁶

e. Cara Menyusun dan Menghapus Bilangan

Cara menyusun dan menghapus bilangan dengan menggunakan ibu jari, jari telunjuk atau kombinasi dari kedua jari tersebut.⁷

Perhatikan gambar berikut :



Gambar 2.3 Cara Menyusun dan Menghapus Bilangan

⁶ Abacus III, *Islamic Full Day*.....hal. 2

⁷ *Ibid*, hal. 2

Keterangan : 1. Menyusun = set

2. Menghapus = ambil

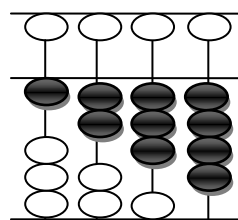
Dalam menyusun dan menghapus bilangan dimulai dari bilangan yang paling kiri atau bilangan paling besar

f. Teori Penggunaan Jari⁸

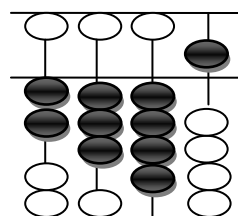
Ibu Jari	+	1	2	3	4	
	-					
Telunjuk	+	5				
	-	1	2	3	4	5
Ibu Jari dan	+	6	7	8	9	
Telunjuk	-	6	7	8	9	

g. Membaca Bilangan Pada Abacus

Contoh :

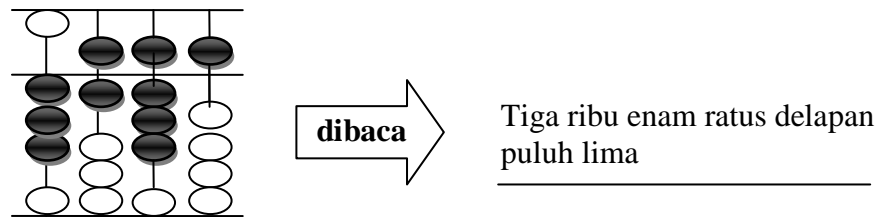


Seribu dua ratus tiga puluh empat



Dua ribu tiga ratus empat puluh lima

⁸ *Ibid*, hal 2



h. Cara berhitung sempoa

1. Operasi penjumlahan dan pengurangan⁹

Dalam penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan sempoa, adalah hanya menambah dan mengurangi manik-manik. Dalam berhitung menggunakan sempoa, siswa diajarkan rumus-rumus antara lain:

a) Rumus sederhana

Merupakan rumus dasar untuk berhitung menggunakan sempoa.

Contoh : $5 + 3 = \dots$

Langkah-langkah pengerjaannya :

- Buatlah nilai 5 pada sempoa, yakni dengan jari telunjuk turunkan manik bagian atas yang bernilai 5.
- Buatlah nilai 3 pada sempoa, dengan ibu jari naikkan manik bagian bawah sebanyak 3.
- Hasilnya, yakni 1 biji manik atas bernilai 5 dan 3 biji manik bagian bawah, sehingga $5 + 3 = 8$

⁹ Widyastuti, *Pandai Berhitung dengan.....*hal. 17

b) Sahabat kecil ¹⁰

Sahabat kecil terdiri dari dua pasangan angka yang kalau dijumlahkan hasilnya akan menjadi lima, yaitu :

Sahabat kecil 1 adalah 4

Sahabat kecil 2 adalah 3

Sahabat kecil 4 adalah 1

Sahabat kecil 3 adalah 2

Sahabat kecil itu ada 2 :

(1) Sahabat kecil A

Rumus sahabat kecil A adalah 5 sama sahabatnya diturunkan, pengerjaannya berada di tiang satuan.

Contoh : $1 + 1 + 4 = \dots$

Langkah pengerjaannya :

- Buat nilai 1 pada sempoa, yakni dengan ibu jari naikkan manik bagian bawah sebanyak 1.
- Buat nilai 1 pada sempoa, sehingga manik bagian bawah yang naik bernilai 2.
- 4 sahabat kecilnya adalah 1, jadi secara bersamaan turunkan 1 manik bawah dengan manik atas yang bernilai 5.
- Hasilnya, $1 + 1 + 4 = 6$

¹⁰ Neny Ratnawati, *Sempoa Untuk Junior Kiat Praktis Mengajar Sempoa Pada Anak*, (Jakarta : Puspa Swara, 2003), hal. 29

(2) Sahabat kecil B

Rumus sahabat kecil B adalah kebalikan dari sahabat kecil A, yakni 5 sama sahabatnya dinaikkan. Contoh : $6 - 3 = \dots$

Langkah pengerjaannya :

- Buat nilai 6 pada sempoa, yakni secara bersamaan dengan jari turunkan manik atas bernilai 5 dan naikkan kbawah bernilai 1.
- 3 sahabat kecilnya adalah 2, jadi secara bersamaan dengan ibu jari naikkan manik bawah bernilai 2 dan dengan jari naikkan manik bernilai 5.
- Hasilnya, $6 - 3 = 2$

c) Sahabat besar¹¹

Di tiang ini, empat biji dibawah tiang pembatas masing-masing bernilai 10, dan biji diatas tiang pembatas bernilai 50. Gerakan-gerakan yang sudah dipelajari seperti naik bersamaan, gabungkan, pisahkan dan seterusnya masih berlaku. Teman besar adalah pasangan-pasangan angka yang bila dijumlahkan akan menghasilkan 10, yakni :

Sahabat besarnya 1 adalah 9 Sahabat besarnya 6 adalah 4

Sahabat besarnya 2 adalah 8 Sahabat besarnya 7 adalah 3

Sahabat besarnya 3 adalah 7 Sahabat besarnya 8 adalah 2

¹¹ Widyastuti, *Pandai Berhitung dengan*,hal. 29

Sahabat besarnya 4 adalah 6 Sahabat besarnya 9 adalah 1

Sahabat besarnya 5 adalah 5

Sahabat besar itu ada 2 :

(1) Sahabat besar A (10 nya naik, sahabatnya dikurangi)

Rumus sahabat besar A adalah 10 nya naik, sahabatnya dikurangi. Contoh : $4 + 7 = \dots$

Langkah pengerjaannya :

- Pada tiang tengah sempoa bagian satuan, buat nilai 4 dengan ibu jari naikkan manik bawah yang bernilai 4.
- Sahabatnyanya 7 adalah 3, jadi secara bersamaan dengan jari turunkan manik yang bernilai 3 dan dengan ibu jari naikkan manik yang bernilai 10.
- Hasilnya, $4 + 7 = 11$

(2) Sahabat besar B

Rumus sahabat besar B adalah 10 nya turun, sahabatnya di tambah. Contoh : $10 - 8 = \dots$

Langkah pengerjaannya :

- Pada tiang sempoa bernilai puluhan, buat nilai 10 dengan menaikkan manik bawah bernilai 10 dengan ibu jari.

- Sahabatnya besar 8 adalah 2, jadi secara bersamaan turunkan manik bernilai 10 dengan jari dan naikkan manik bernilai 2 dengan ibu jari.
- Hasilnya, $10 - 8 = 2$

d) Sahabat gabungan (modifikasi sahabat kecil dan sahabat besar)

Sahabat gabungan itu hanya ada 6,7,8,9

6 sahabat gabungannya 6

7 sahabat gabungannya 7

8 sahabat gabungannya 8

9 sahabat gabungannya 9

Sahabat gabungan ada 2 :

(1) Sahabat gabungan A

Rumus sahabat gabungan A adalah sahabat gabungannya naik, 10 nya naik. Contoh : $7 + 7 = \dots$

Langkah pengerjaannya :

- Buat nilai 7 pada sempoa, yakni secara bersamaan dengan ibu jari naikkan manik bernilai 2 dan turunkan manik bernilai 5 dengan jari.
- Sahabat gabungannya 7 adalah 7, jadi naikkan manik bernilai 7 (5 dan 2 di naikkan) kemudian naikkan manik bernilai 10

- Hasilnya, $7 + 7 = 14$

(2) Sahabat gabungan B

Rumus sahabat gabungan B adalah sahabat gabungannya turun, 10 nya turun. Contoh : $12 - 6 = \dots$

Langkah pengerjaannya :

- Buat nilai 12 pada sempoa, yakni dengan menaikkan manik bernilai 10 dan manik bernilai 2 secara bergantian dengan ibu jari.
- Sahabat gabungannya 6 adalah 6, jadi turunkan manik bernilai 6 (5 dan 1 diturunkan) kemudian turunkan manik bernilai 10
- Hasilnya, $12 - 6 = 6$

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat merupakan kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu.¹² Menurut Hurclok minat merupakan adanya suatu ketertarikan yang sifatnya didalam diri subjek atau seseorang yang sedang mengalaminya atas suatu bidang atau hal tertentu dan adanya rasa senang terhadap bidang

¹² Winkel W,S, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta : Gramedia, 1984), hal.30

atau hal tersebut, sehingga seseorang mendalaminya atau dapat berubah-ubah.¹³

Muhibbin Syah berpendapat minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu.¹⁴ Hal senada diungkapkan Slameto minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diamati seseorang akan diperhatikan secara terus-menerus dan disertai dengan perasaan senang. Dimana perasaan senang yang ada bermuara kepada kepuasan.¹⁵

Syaiful Bahri Djamarah menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹⁶ Elizabert B. Hurlock mengatakan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Hal ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minatpun berkurang.¹⁷

Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas, akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten karena adanya rasa tertarik dan senang. Minat pada dasarnya adalah menerima akan

¹³ B. Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta : Airlangga, 1995), hal. 113

¹⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 133.

¹⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), hal. 57

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2002), hal. 132

¹⁷ Elisabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*.(Jakarta:Erlangga 2005), hal. 144.

suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar dirinya. Semakin kuat dan dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat timbul pada diri seseorang bukan bawaan sejak lahir melainkan hasil belajar yang cenderung mendukung aktivitas belajar selanjutnya.¹⁸

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu yang dipandang dapat memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya sehingga mendorong individu berpartisipasi dalam kegiatan itu tanpa ada pihak yang menyuruh.

Pengertian belajar menurut teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya reaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu apabila ia mampu menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya, apabila dia belum menunjukkan perubahan tingkah laku maka belum dikatakan bahwa ia telah melakukan proses belajar.

Menurut Muhibbin Syah belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹⁹ Gagne dalam Dalyono menyatakan bahwa belajar terjadi suatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya

¹⁸ Djamarah, *Psikologi Belajar...*, hal. 133.

¹⁹ Syah, *Psikologi Pendidikan*, hal. 90.

(*performancenya*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu sewaktu sesudah ia mengalami situasi tadi.²⁰

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan yang dapat membawa perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta tingkah laku yang baru dan relatif melalui proses atau usaha.

Berdasarkan penjabaran kata minat dan belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa senang, tertarik dan keinginan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada diri.

Cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar :

- 1) Sajikan kegiatan belajar yang lebih bervariasi yaitu pada saat penyampaian materi yang dipelajari haruslah disajikan dengan cara yang menarik dan menimbulkan suasana yang baru, misalkan dalam bentuk permainan, diskusi atau pemberian tugas diluar sekolah sebagai variasi kegiatan belajar.
- 2) Sampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan jelas agar dipahami oleh siswa, yaitu setiap siswa akan merasa tertarik dengan materi yang akan dipelajari dengan mengetahui tujuan dari pembelajaran itu.

²⁰ Dalyono, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. (Jakarta: AV. Publisier. 2009), hal. 211.

- 3) Perbanyak pengetahuan metode pembelajaran yaitu gunakan variasi metode pembelajaran untuk membawa suasana kelas menjadi menyenangkan.
- 4) Beri pemahaman siswa mengenai manfaat berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan sampaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan materi yang di pelajari agar siswa lebih memaknai kegunaan belajar semesta.
- 5) Beri kesempatan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan beri selalu penghargaan atas upaya yang dilakukan siswa walaupun hasilnya belum sesuai dengan harapan.²¹

b. Jenis-jenis Minat

Banyak ahli yang mengemukakan mengenai jenis-jenis minat. Diantaranya Carl Safran dalam Sukardi. mengklasifikasikan minat menjadi empat jenis yaitu :

1. *Expressed interest*, minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai dan tidak menyukai suatu objek atau aktivitas
2. *Manifest interest*, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu
3. *Tested interest*, minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan

²¹ Ati Lasmanati, *Meningkatkan Minat Siswa Belajar*, dalam bangkapos@ TRIBUN news. Com All Right Reserved. diakses 28 September 2017

4. *Inventoried interest*, minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.²²

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

1). Faktor Intern

Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh

Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

2). Faktor Ekstern

Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

3). Faktor sekolah

Seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.²³

²² Sukardi, *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*. (Bandung : Usaha Nasional, 2003), hal. 36

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 53

3. Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar dibentuk dari dua kata. Yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil adalah suatu perubahan pada diri individu. Perubahan yang dimaksud tidak hanya perubahan pengetahuan, tetapi juga meliputi perubahan kecakapan, sikap, pengertian, dan penghargaan diri pada individu tersebut. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu.²⁴

Tabel 2.2 Pencapaian Hasil Belajar

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan
1. Menentukan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan. 2. Melakukan operasi hitung	1. Menunjukkan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan pada sempoa 2. Menyelesaikan masalah operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat 3 digit 3. Menyelesaikan masalah operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat 4 digit	1. Siswa mampu menunjukkan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan pada sempoa ketika melakukan operasi hitung 2. Siswa mampu menghitung operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat 3 digit menggunakan sempoa 3. Siswa mampu menghitung operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat 4 digit menggunakan sempoa

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar yang ingin di capai dari proses pembelajaran sempoa ini adalah selain siswa dapat

²⁴ Kutublog, “*Pengertian Belajar dan Hasil Belajar*”, Dalam <http://duniabaca.com/pengertian-belajar-dan-hasil-belajar.html> diakses tanggal 21 september 2017

mengenali nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan dan satuan pada sempoa, hal yang ingin di capai selanjutnya adalah siswa mampu menghitung operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat 3 – 4 digit menggunakan sempoa dengan cepat dan tepat agar hasil belajarnya meningkat sesuai dengan KKM.

B. Penelitian Terdahulu

1. Pengaruh Media Sempoa Terhadap Kreativitas Siswa dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN II Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013

Penyusun : Irma Nurmalasari

Skripsi dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Terhadap Kreativitas Siswa Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa di SDN II Karangrejo “ ini ditulis oleh Irma Nurmalasari yang dibimbing oleh Drs. Muniri, MPd.

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena bahwa peran dari media bantu dalam pembelajaran adalah sangat penting dalam mempelajari ilmu matematika bagi siswa sekolah dasar. Karena, media merupakan sebagai sarana perantara dan penyalur tujuan dari pembelajaran. Dalam bangku sekolah dasar, ilmu matematika yang diperkenalkan adalah ilmu dasar dari matematika yaitu operasi aritmatika. Dalam mempelajari aritmatika, penulis mengenalkan sebuah media bantu modern yang saat ini cukup populer yaitu media sempoa. Media sempoa ini memiliki banyak manfaat yang

didapat setelah mempelajarinya yaitu (1) mengoptimalkan fungsi otak kanan dan kiri, (2) melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematisa berfikir (3) meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir (4) menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spatial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otaknya.

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah (1) Apakah ada pengaruh penggunaan media sempoa terhadap kreativitas siswa di SDN 2 Karangrejo tahun ajaran 2012/2013 ? (2) Apakah ada pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 2 Karangrejo tahun ajaran 2012/2013 ? Adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam hal ini adalah untuk mengetahui secara jelas tentang hubungan penggunaan media sempoa terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar siswa kelas II SDN II Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013 dan keadaan hubungan tersebut.

Dimana $db = 22$ maka didapat nilai tt ($5\% = 2,074$) dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 16.00 *for windows* di dapat nilai $th/ te = 3,952$ dengan demikian nilai $th/ te > tt$. Berdasarkan hasil analisis di atas maka dapat di ketahui bahwa nilai $th/ te > tt$ berarti H_0 diterima dan H_1 di tolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dalam penggunaan media sempoa terhadap kreativitas siswa atau dengan kata lain ada pengaruh dalam penggunaan media sempoa terhadap kreativitas siswa.

2. Perbedaan Kecepatan Berhitung Siswa LBB Menggunakan Metode Sempoa Klasik dengan Sempoa Bayangan Terhadap Hasil Belajar

Penyusun : Ilhaamatul Chasanah

Skripsi dengan judul '*Perbedaan Hasil Belajar Siswa LBB Kreatif Cabang Wonorejo Sumbergempol Menggunakan Metode Berhitung Sempoa Klasik dengan Sempoa Bayangan*' ini ditulis oleh Ilhaamatul Chasanah, NIM. 3214113087, pemimbing Ummu Sholihah, M.Si.

Banyak Lembaga Bimbingan Belajar sempoa kreatif yang dapat dijumpai tersebar di daerah-daerah. sempoa identik dengan alat yang terbuat dari kayu dan terdiri dari dekak-dekak untuk behitung, namun sekarang metode berhitung tersebut telah dikembangkan menjadi metode berhitung sempoa bayangan. Oleh karena itu penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan kedua metode tersebut dilaksanakan.

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa LBB sempoa kreatif cabang Wonorejo Sumbergempol menggunakan metode berhitung sempoa klasik dengan sempoa bayangan.

Jenis penelitian di dalam penelitian ini adalah penelitian komparatif dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, obsevasi, tes dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang seluk beluk Lembaga Bimbingan Belajar, pengajar, serta materi yang diajarkan.

Observasi dilakukan untuk memperoleh data terkait lokasi lokasi Lembaga Bimbingan Belajar, sarana dan prasarana Lembaga Bimbingan Belajar, suasana bimbingan belajar, serta kondisi ketika dilakukan tes. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan arsip-arsip /dokumen-dokumen yang ditulis dan atau tidak tertulis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan metode berhitung sempoa klasik dengan sempoa bayangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa LBB sempoa kreatif cabang wonorejo sumbegempol menggunakan metode berhitung sempoa klasik dengan sempoa bayangan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan sempoa bayangan lebih besar dari pada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan sempoa klasik.

3. Sempoa dalam prespektif media pembelajaran hitung aritmatika

Oleh : Bambang Sumarno HM

Beberapa tahun terakhir kita dikejutkan dengan hadirnya media (dan metoda), yaitu Sempoa. Sempoa menawarkan hasil yang sangat mengagumkan dibanding dengan menggunakan media dan metode yang telah ada sebelumnya. Penggunaan sempoa dapat membentuk seorang peserta didik yang ada di bangku pendidikan dasar dapat melakukan perhitungan aritmatika (tambah, kurang, kali dan bagi)

dalam hitungan waktu yang cepat. Bahkan sempoa dapat diterapkan pada peserta didik usia dini (kelompok bermain dan taman kanak-kanak), dan memberikan hasil yang tidak mengecewakan.

4. Peranan media sempoa dalam menstimulasi konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Putera Harapan

Oleh : Prima Cahya Ningsih

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan bilangan dan mengenal bilangan-bilangan anak usia 4-5 tahun Taman Kanak-Kanak Putera Harapan Gresik Surabaya. Salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan anak dalam membilang dan mengenal lambing bilangan yaitu dengan media sempoa. Namun, dalam keseharian media ini hanya digunakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler bukan sebagai media permanen yang bisa digunakan setiap hari dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan stimulasi kemampuan konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan melalui media sempoa dan mendeskripsikan peranan media sempoa bagi anak usia 4-5 tahun TK Putera Harapan Gresik Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik

analisis data menggunakan model Miles and Huberman yang terdiri dari *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data selama proses pembelajaran terlihat bahwa 8 anak sudah mulai menunjukkan kemampuannya dengan membilang dan lambang melambangkan dengan media sempoa. Sedangkan 2 anak yang lain masih memerlukan bimbingan dalam kemampuan konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan anak di TK Putera Harapan Gresik Surabaya mengalami peningkatan melalui stimulasi menggunakan media sempoa.

5. Peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui media sempoa di TK Al Ikhlas Lamlhom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar

Oleh : Safriani

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya kemampuan berhitung anak yang dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Dari latar belakang masalah tersebut maka timbullah rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :”Apakah media sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Ikhlas Lamlhom?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui sempoa pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Ikhlas Lamlhom pada tahun ajaran 2013/2014.

Subjek dalam penelitian ini anak kelompok B1 yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Metode penelitian ini menggunakan tindakan kelas (*Classroom action*

research), dilaksanakan dalam dua siklus dimana masing-masing siklus melalui perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi anak. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan rumus presentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan media sempoaa pada setiap siklusnya. Pada siklus I 7% anak berkembang sangat baik (BSB), 49% anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 44% anak mulai berkembang (MB). Pada siklus II lebih meningkat lagi yaitu 65% anak berkembang sangat baik dan 35% anak berkembang sesuai harapan.

Tabel 2.3 Kajian Penelitian Terdahulu

NO	NAMA	JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	METODE	HASIL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Irma Nurmalasari	Pengaruh Media Sempoa Terhadap Kreativitas Siswa dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013	1. Apakah ada pengaruh penggunaan media sempoa terhadap kreativitas siswa di SDN II Karangrejo tahun ajaran 2012/2013? 2. Apakah ada pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN II Karangrejo tahun ajaran	Jenis Penelitiannya adalah eksperimen	1. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media sempoa terhadap kreativitas siswa pada siswa yang menggunakan sempoa dan siswa yang tidak menggunakan sempoa di kelas II SDN Karangrejo tahun ajaran 2012/2013 dengan nilai empirik sebesar 3,952 dan lebih besar dari t	1. Sama sama menggunakan metode penelitian eksperimen 2. Tujuan yang hendak dicapai sama dengan variabel Y yaitu hasil belajar	1. Lokasi penelitian

			2012/2013?		<p>teorik sebesar 2,074 pada taraf signifikansi 5%.</p> <p>2. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa pada siswa yang menggunakan sempoa dan siswa yang tidak menggunakan sempoa di kelas II SDN Karangrejo tahun ajaran 2012/2013 dengan nilai empirik sebesar 3,608 dan lebih besar dari t teorik sebesar 2,074 pada taraf signifikansi 5%.</p>	
--	--	--	------------	--	--	--

2.	Ilhaamatul Chasanah	Perbedaan Kecepatan Berhitung Siswa LBB Menggunakan Metode Sempoa Klasik dengan Sempoa Bayangan Terhadap Hasil Belajar	Adakah perbedaan kecepatan berhitung siswa menggunakan metode berhitung sempoa klasik dengan sempoa bayangan terhadap hasil belajar siswa?	Jenis penelitiannya adalah komparatif	Ada perbedaan kecepatan berhitung siswa LBB menggunakan metode sempoa klasik dengan sempoa bayangan terhadap hasil belajar siswa.	1. Sama-sama menggunakan sempoa klasik untuk media berhitung	1. Jenis penelitiannya
3.	Bambang Sumarno HM	Sempoa dalam Prepektif Media Pembelajaran Hitung Aritmatika			Penggunaan sempoa dapat membentuk seorang peserta didik melakukan perhitungan aritmatika dalam hitungan waktu yang cepat dan memberikan hasil yang tidak mengecewakan.	1. Sama-sama menggunakan sempoa sebagai media berhitungnya	

4.	Prima Cahya Ningsih	Peranan media sempoa dalam menstimulasi konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Putera Harapan	Bagaimana stimulasi kemampuan kemampuan konsep bilangan dan lambang bilangan menggunakan media sempoa?	Kualitatif Deskriptif	Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data selama proses pembelajaran terlihat bahwa 8 anak sudah mulai menunjukkan kemampuannya dengan membilang dan lambang melambangkan dengan media sempoa. Sedangkan 2 anak yang lain masih memerlukan bimbingan dalam kemampuan konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan anak di TK Putera Harapan Gresik Surabaya mengalami peningkatan melalui stimulasi	1. Menggunakan media sempoa dalam belajar	2. Metode penelitiannya kualitatif
----	---------------------	--	--	-----------------------	---	---	------------------------------------

					menggunakan media sempoa.		
5.	Safriani	Peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui media sempoa di TK Al Ikhlas Lamhom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar	”Apakah media sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Ikhlas Lamhom?”	Metode tindakan kelas (<i>Classroom action research</i>)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan media sempoa pada setiap siklusnya. Pada siklus I 7% anak berkembang sangat baik (BSB), 49% anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 44% anak mulai berkembang (MB). Pada siklus II lebih meningkat lagi yaitu 65% anak berkembang sangat baik dan 35% anak	1. Sama-sama menggunakan media sempoa untuk meningkatkan kemampuan berhitung	1. Metodenya tindakan kelas (<i>Classroom action research</i>)

					berkembang sesuai harapan.		
--	--	--	--	--	----------------------------	--	--

C. Kerangka Berpikir

Kerangka penelitian sama dengan kerangka berfikir. Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.¹ Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini berkeyakinan bahwa variabel bebas (media sempoa) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel terikat (minat belajar dan hasil belajar berhitung peserta didik).

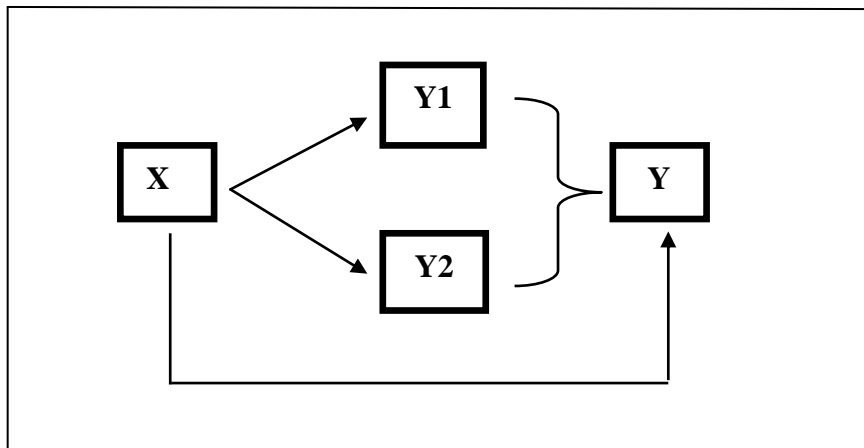
Dalam penelitian yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Terhadap Minat dan Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas III SD Islam Hasyim Asy'ari Pikatan Wonodadi Blitar*" ini, penulis bermaksud ingin mengetahui pengaruh penggunaan media sempoa terhadap minat dan hasil belajar berhitung siswa kelas III SD Islam Hasyim Asy'ari. Dalam menghitung menggunakan media sempoa ini, siswa kelas III telah terbiasa menghitung dengan cepat, karena setiap kali pertemuan pembelajaran sempoa, siswa harus membawa media sempoa untuk belajar menghitung operasi hitung, dan terus menerus dilatih sehingga siswa sudah terbiasa.

Peserta didik belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Tetapi, ada kalanya peserta didik mengalami kendala dalam belajar sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik adalah penggunaan media mengajar yang kurang optimal dalam mengembangkan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 60.

potensi peserta didik. Tetapi, apabila media pembelajaran kurang tepat atau kurang divariasikan oleh guru sebagai pengajar, maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan optimal.

Kerangka berfikir dari penelitian ini seperti pada gambar berikut



Keterangan:

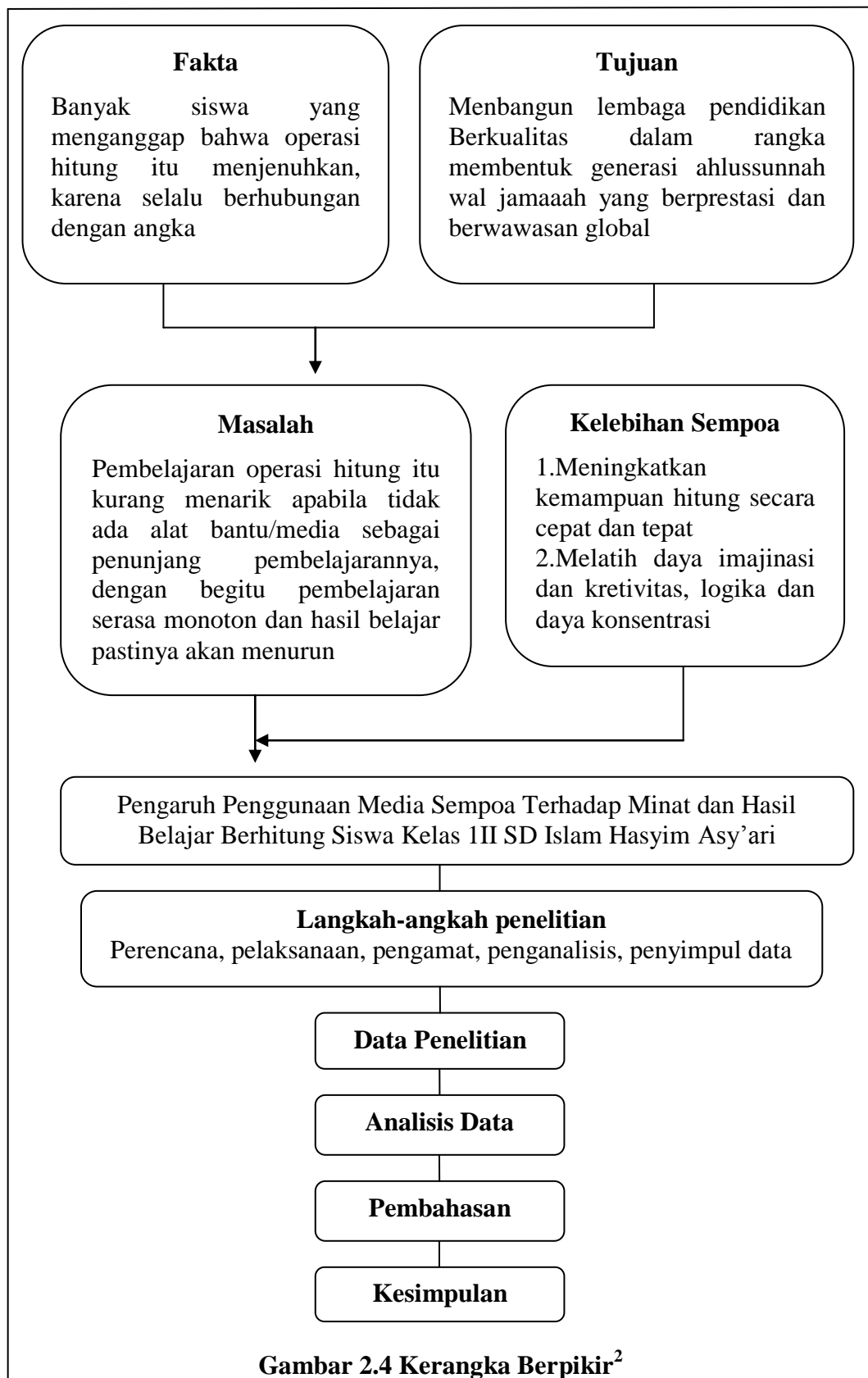
X = Media sempoa

Y₁ = Minat belajar peserta didik

Y₂ = Hasil belajar berhitung peserta didik

Y = Minat dan hasil belajar berhitung peserta didik

→ = Pengaruh antar variabel



² Bimbingan dengan dosen Muh. Nanang Purwanto, M. Pd

Penelitian ini akan meneliti 2 kelompok siswa yang berbeda, yaitu siswa yang berhitung tidak menggunakan media sempoa dengan siswa yang berhitung menggunakan media sempoa. Kedua kelompok siswa ini akan di berikan masing-masing 10 butir soal yang mencakup penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat 3-4 digit. Dari soal yang diberikan maka akan tampak perolehan hasil belajar mereka yang dengan/tidak menggunakan media sempoa.