

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Rasa Percaya Diri

###### a. Pengertian Rasa Percaya Diri

Para ahli banyak mengemukakan berbagai pendapat mengenai percaya diri salah satunya Desmita (2009:164) menyatakan bahwa percaya diri adalah konsep diri. Konsep diri yang dimaksud adalah gagasan, tentang diri sendiri yang mencakup keyakinan, dan penilaian seseorang terhadap diri sendiri sebagai pribadi, cara merasa diri sendiri, cara menginginkan diri sendiri menjadi manusia yang diharapkan. Aunurrahnan (2010:184) percaya diri merupakan salah satu kondisi psikologis seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Rasa percaya diri muncul ketika seseorang akan melakukan atau terlibat di dalam suatu aktivitas tertentu dimana pikirannya terarah untuk mencapai sesuatu hasil yang diinginkannya.

Percaya diri dapat diartikan sebagai suatu keyakinan seseorang sesuai dengan Adywibowo (2010:40) menyatakan bahwa rasa percaya diri (*self confidence*) adalah keyakinan seseorang akan kemampuan yang dimiliki untuk menampilkan perilaku tertentu atau untuk mencapai target tertentu. Kepercayaan diri adalah bagaimana individu merasakan tentang dirinya sendiri, dan perilaku individu akan merefleksikannya tanpa

disadari. Purwanto (2010:122) menyatakan percaya diri adalah *the self*, adalah individu sebagaimana dipandang atau diketahui dan dirasakan oleh individu itu sendiri. *The self* berarti meliputi semua penghayatan, anggapan, sikap dan perasaan-perasaan baik yang disadari maupun yang tidak disadari, yang ada pada seseorang tentang dirinya sendiri. *The self* yang ada pada tiap-tiap manusia mengandung dua hal yaitu:

- 1) *Self picture*, yakni menghayati; dan perasaan-perasaan seseorang tentang dirinya sendiri yang disadari
- 2) Perasaan-perasaan dan sikap-sikap seseorang tentang dirinya sendiri yang tidak disadari. Tentu saja di antara keduanya terdapat tingkatan-tingkatan yaitu benar-benar disadari, agak disadari, kurang disadari, dan tidak disadari.

Berdasarkan pengertian menurut pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah sikap positif yang ada di dalam diri seseorang berupa keyakinan pada kemampuan diri sendiri yang dimilikinya untuk melakukan segala sesuatu yang diinginkan dan merasa puas terhadap dirinya.

#### b. Ciri-ciri Percaya Diri

Sikap seseorang dapat dilihat dari ciri-ciri yang ditunjukkan oleh orang tersebut. Adywibowo (2010:40) berpendapat bahwa ciri-ciri anak yang penuh percaya diri yakni:

- 1) Lebih Independen.
- 2) Tidak terlalu bergantung dengan orang lain.
- 3) Tidak mudah mengalami frustrasi.
- 4) Mampu menerima tantangan yang baru.
- 5) Memiliki emosi yang lebih hidup tetapi tetap stabil.
- 6) Mudah berkomunikasi.
- 7) Membantu orang lain.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai ciri-ciri percaya diri maka dapat disimpulkan bahwa seseorang yang percaya diri tidak akan bergantung pada orang lain, mudah berkomunikasi, dan membantu orang lain. Orang yang percaya diri tidak akan bergantung pada orang lain, mudah berkomunikasi dan membantu orang lain karena orang tersebut percaya akan kemampuan yang dimilikinya.

### c. Indikator Percaya Diri

Sikap percaya diri dapat dibentuk oleh seseorang melalui beberapa indikator. Menurut Kemendikbud (2014:71) indikator percaya diri yakni:

- 1) Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu.
- 2) Mampu membuat keputusan dengan cepat
- 3) Tidak mudah putus asa
- 4) Tidak canggung dalam bertindak
- 5) Berani presentasi di depan kelas
- 6) Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan.

Berdasarkan beberapa indikator diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat dikatakan percaya diri apabila telah menunjukkan perilaku atau tindakan seperti mampu membuat keputusan, tidak mudah putus asa, tidak canggung, berani presentasi dan berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan. Baik tidaknya rasa percaya diri siswa dapat dilihat dari keenam indikator diatas. Siswa yang dapat menunjukkan perilaku atau tindakan sesuai dengan keenam indikator di atas maka siswa tersebut dapat dikatakan memiliki percaya diri yang baik.

## 2. Prestasi Belajar

### a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Arifin (2013:12) menjelaskan kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam Bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dalam kurun waktu tertentu yang menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap. Peserta didik yang telah melakukan kegiatan belajar, dapat diukur prestasinya setelah melakukan kegiatan belajar tersebut dengan menggunakan suatu alat evaluasi.

Prestasi belajar (*achievement*) semakin terasa penting untuk dibahas, karena mempunyai beberapa fungsi utama yang dikemukakan oleh Arifin (2013:12), antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- 3) Sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Sebagai indikator *intern* dan *ekstern* dari suatu institusi pendidikan. Indikator *intern* dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktifitas suatu institusi

pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator *ekstern* dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.

- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan suatu proses dan prestasi merupakan hasil dari proses kegiatan belajar.

#### b. Indikator Prestasi Belajar

Setiap pencapaian tentu memiliki ciri atau tanda bahwa pencapaian tersebut tercapai atau tidak. Syah (2011:216), mengungkapkan prestasi belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Indikator prestasi belajar ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Prestasi Belajar**

<b>Ranah/Jenis Prestasi</b>	<b>Indikator</b>
Ranah Kognitif: 1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan kembali
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri
4. Aplikasi/penerapan	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri

5. Analisis (Pemeriksaan dan pemilihan secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan
6. Sintesis (Membuat panduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan baru 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan

(Syah, 2011:217)

### c. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa

Dalam suatu pembelajaran terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi belajar. Menurut Slameto (2010:54), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

#### 1) Faktor Internal

##### a) Faktor jasmani

Faktor jasmani meliputi faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh. Faktor kesehatan berarti keadaan yang sehat, proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Faktor cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

##### b) Faktor psikologis

Ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar antara lain : *intelligensi*, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kelelahan. Ketujuh faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap belajar yang dilakukan oleh seseorang.

## 2) Faktor Eksternal

### a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga. Pengaruh yang diberikan keluarga sangat berpengaruh terhadap belajar yang dilakukan siswa pengaruh itu dapat berupa hal positif maupun negatif.

### b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Faktor sekolah jika dapat dipenuhi dengan baik maka dapat berdampak positif.

### c) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. Masyarakat memiliki peran yang besar dalam belajar yang dilakukan oleh siswa karena dimasyarakat siswa dapat memperoleh berbagai bahan pembelajaran terutama pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, Slameto (2013:60).

Berdasarkan uraian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu aspek internal dan aspek eksternal yang mempengaruhi perbedaan hasil pembelajaran antara satu individu dengan individu lainnya. Pengaruh yang ditimbulkan antar faktor saling berkaitan, sehingga perlu perhatian terhadap keadaan siswa baik fisik, psikis, maupun lingkungan sekitar siswa. Keterkaitan antar faktor tersebut dapat memberikan dampak positif dan negatif pada siswa.

### **3. Pembelajaran Matematika di SD**

#### **a. Pengertian Matematika**

Banyak orang yang beranggapan bahwa matematika adalah segala hal yang selalu berhubungan dengan menghitung. Pengertian matematika menurut Suwangsih (2006:3) Matematika berasal dari perkataan Latin *Mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lain yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Matematika tidak hanya berkaitan dengan berpikir namun juga berhubungan dengan logika. Menurut James dan James dalam Suwangsih

(2006:4) matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika.

Matematika juga berfungsi untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari hal ini didasari oleh pendapat Susanto (2015:185) yang menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu tentang logika yang diperoleh dengan cara berpikir serta dapat meningkatkan kemampuan berargumentasi dan berkontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari. Memahami matematika berarti mengerahkan kemampuan berfikir dan berlogika.

#### b. Tujuan mata Pelajaran Matematika

Setiap ilmu pengetahuan yang dipelajari oleh manusia tentu memiliki tujuan yang harus dicapai. Tujuan pembelajaran matematika menurut Susanto (2015:189) adalah agar siswa mampu dan trampil menggunakan matematika. Menurut Depdiknas dalam Susanto (2015: 190)

mata pelajaran Matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan diadakannya pembelajaran matematika yaitu agar siswa mampu memecahkan berbagai permasalahan sehari-hari. Pemecahan masalah didasari oleh pemahaman dan penalaran yang baik terhadap matematika.

#### c. Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran memiliki berbagai langkah-langkah yang harus dilakukan. Pembelajaran matematika memiliki langkah-langkah pembelajaran namun setiap jenjang pendidikan memiliki langkah-langkah pembelajaran yang berbeda. Heruman (2007:3) menyebutkan langkah-langkah pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut :

- 1) Penanaman konsep dasar (Penanaman konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut.
- 2) Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.
- 3) Pembinaan ketrampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar diawali dengan penanaman konsep matematika kemudian konsep yang sudah ditanamkan dikembangkan sehingga siswa mampu memahami konsep yang telah ditanamkan setelah siswa paham kemudian konsep yang ada dikembangkan menjadi suatu ketrampilan yang dimiliki siswa.

d. Matematika Bangun Ruang

Standar Kompetensi :

6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun

Kompetensi Dasar :

6.2 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang

6.3 Menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana

**4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay***

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

*Cooperative Learning* menurut Slavin (2008: 8) adalah suatu model pembelajaran yang nantinya siswa akan duduk belajar dan bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai enam orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Pendapat Slavin sama dengan Solihatin dan Raharjo (2011: 4) yang menyatakan *Cooperative Learning* adalah suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok tersendiri dari dua orang atau lebih, keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keretlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Johnson & Johnson dalam Khan (2011) Vol 7 Menyatakan :

*Cooperative learning is a method used by educators can help student develop necessary social skill. Helathy interaction skills, success of the individual student and group members, and formation of personal and professional relationships are the results of cooperative learning (Johnson & Johnson. (1999a). Concluded that, there are positive changes take place when a teacher changes his teaching method towards a more students-centered approach.*

Johnson & Johnson dalam Khan (2011) vol.7 menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah metode yang digunakan guru dalam membantu siswa mengembangkan ketrampilan sosialnya. Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pembelajaran kooperatif maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa secara berkelompok dengan tujuan untuk mengembangkan ketrampilan sosial. Ketrampilan sosial yang menjadi tujuan dikembangkan melalui kegiatan belajar kelompok.

#### b. Langkah Langkah Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran tentu memerlukan langkah-langkah dalam penerapannya. Menurut Trianto (2014: 117) model pembelajaran kooperatif yang memiliki enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.

Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Trianto (2014: 117)

c. Pengertian *Course Review Horay*

*Course Review Horay* menuntut siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. *Course Review Horay* merupakan suatu inovasi pembelajaran karena melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut Hamid (2014:223) mengatakan bahwa *Course Review Horay* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran ini merupakan suatu pengujian terhadap pemahaman konsep siswa menggunakan kotak yang diisi dengan soal dan diberi nomor untuk menuliskan jawabannya. Huda (2014:113) *Course Review Horay* merupakan suatu pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar diwajibkan berteriak horay!!” atau yel-yel lainnya yang disukai. *Course Review Horay* dapat diterapkan

pada pembelajaran Matematika. Pada proses pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator sedangkan siswa bekerja dalam kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *course review horay* adalah salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif yang menarik siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. *Course Review Horay* merupakan model pembelajaran yang diselingi dengan sedikit hiburan sehingga dapat menarik minat siswa. Menurut Huda (2015: 229) Langkah-langkah penerapannya dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru mendemonstrasikan/ menyajikan materi.
- 3) Memberikan kesempatan pada siswa untuk tanya jawab.
- 4) Untuk menguji pemahaman, siswa disuruh membuat kotak 9/ 16/ 25 sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka sesuai dengan selera masing-masing siswa.
- 5) Guru membaca soal secara acak dan siswa menulis jawaban di dalam kotak yang nomornya disebutkan guru dan langsung didiskusikan. Kalau benar (√) dan salah diisi tanda silang (x).
- 6) Siswa yang sudah mendapat tanda (√) vertikal atau horisontal atau diagonal harus berteriak horay atau yel-yel lainnya.
- 7) Nilai siswa yang dihitung dari jawaban benar jumlah horay yang diperoleh.
- 8) Guru memberikan *reward* pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi atau yang paling sering memperoleh “Horay”.

#### d. Kelebihan *Course Review Horay*

Setiap tipe model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dibandingkan dengan model yang lain. Kelebihan *Course Review Horay* menurut Huda (2015:231) yaitu :

- 1) Strukturnya yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk dapat terjun ke dalamnya.
- 2) Tidak monoton karena diselingi dengan hiburan, sehingga suasana tidak menegangkan.

- 3) Semangat belajar yang meningkat karena suasana belajar berlangsung menyenangkan.
- 4) *Skill* kerja sama antar siswa yang semakin terlatih

e. Kelemahan *Course Review Horay*

Kelemahan *Course Review Horay* menurut Hudan (2015: 231) yaitu:

- 1) Penyamaraan nilai antara siswa aktif dan pasif
- 2) Adanya peluang untuk curang
- 3) Beresiko mengganggu suasana belajar kelas lain.

## 5. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi sebagai pelantara dari sumber pesan ke penerima pesan, pesan yang disampaikan dapat berupa materi pelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Menurut Sanjaya (2012:57) media adalah pelantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya : video, televisi, komputer, dan lain sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran harus selalu memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media. Hal ini dilakukan agar media yang digunakan tidak hanya sesuai dengan kondisi siswa, tapi juga dengan kemampuan guru dalam membawa pelajaran menggunakan media.

Prinsip-prinsip penggunaan media dalam pembelajaran menurut Sanjaya (2012:75):

- 1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran.

- 4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
- 5) Media yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi
- 6) Media yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan informasi, materi pelajaran kepada siswa agar mudah dipahami oleh siswa. Media dapat dikatakan alat bantu guru dalam memberikan informasi dan materi pada siswa.

#### b. Pengertian *Adobe Flash*

*Adobe Flash* merupakan salah satu program komputer yang dapat digunakan untuk menggabungkan gambar suara, dan video menjadi suatu aplikasi. Menurut Hazrul (2011:5) *Adobe Flash* adalah program hasil akuisis yang dilakukan oleh *macromedia* yang merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *adobe systems*. *Adobe Flash* memiliki kemampuan untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks. *Adobe Flash* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash* adalah sebuah program komputer yang memiliki kemampuan untuk menggabungkan gambar, suara, dan video dalam satu aplikasi. Animasi yang dibuat menggunakan *Adobe Flash* dapat berguna untuk berbagai hal salah satunya yaitu sebagai media pembelajaran.

Tampilan *Adobe Flash* berbeda-beda karena dapat buat sesuai dengan kebutuhan dan kreatifitas dari pembuatnya. Dibawah ini merupakan contoh Frame dalam *Adobe Flash* :



Gambar 2.1 Frame Tampilan Awal *Adobe Flash*

Gambar 2.1 merupakan gambar dari frame tampilan awal dari *Adobe Flash*. Gambar diatas berisikan nama atau judul media pembelajaran, nama pembuat *Adobe Flash*, gambar bangun ruang dan ada tombol mulai. Tombol mulai berfungsi untuk memulai menggunakan media *Adobe Flash*, ketika tombol tersebut di klik maka akan keluar frame kedua yaitu Beranda.



Gambar 2.2 Frame Tampilan Beranda

Gambar 2.2 frame tampilan Beranda pada frame ini terdapat 6 tombol pertama yaitu profil ketika profil di klik maka akan keluar data diri dari pembuat *Adobe Flash*. Tombol kedua yaitu Menu Utama ketika tombol ini di klik maka akan kembali pada tampilan awal seperti gambar 2.1. Tombol ketiga yaitu tombol SK ketika tombol ini di klik maka akan keluar standar kompetensi, Tombol keempat yaitu KD tombol ini berisikan Kompetensi Dasar dari materi yang akan ditampilkan, tombol kelima yaitu Indikator ketika indikator di klik maka akan muncul indikator materi. Tombol ke enam yaitu tombol lanjut ketika tombol ini di klik maka akan keluar frame menu.



Gambar 2.3 Frame Menu

Gambar 2.3 merupakan frame tampilan menu dalam *Adobe Flash*. Gambar diatas terlihat ada tiga pilihan dalam menu yaitu video pembelajaran, materi-materi sifat-sifat bangun ruang sederhana, dan Game Kuis. Video pembelajaran berisikan video-video yang berkaitan dengan

sifat-sifat bangun ruang. Materi bangun ruang sederhana berisikan materi berbagai sifat-sifat bangun ruang seperti balok, kubus, tabung, kerucut, dan bola. Pilihan terakhir yaitu Game Quis pada pilihan ini berisikan soal-soal yang berkaitan dengan materi pelajaran.

**Rusuk Kubus**

Rusuk adalah garis yang merupakan pertemuan dari dua sisi bangun ruang.

Kubus memiliki 12 rusuk :

- 1.Rusuk AB
- 2.Rusuk EF
- 3.Rusuk HG
- 4.Rusuk DC
- 5.Rusuk AE
- 6.Rusuk BF
- 7.Rusuk BC
- 8.Rusuk FG
- 9.Rusuk EH
- 10.Rusuk AD
- 11.Rusuk CG
- 12.Rusuk DH

Lanjut  
Materi  
Kembali

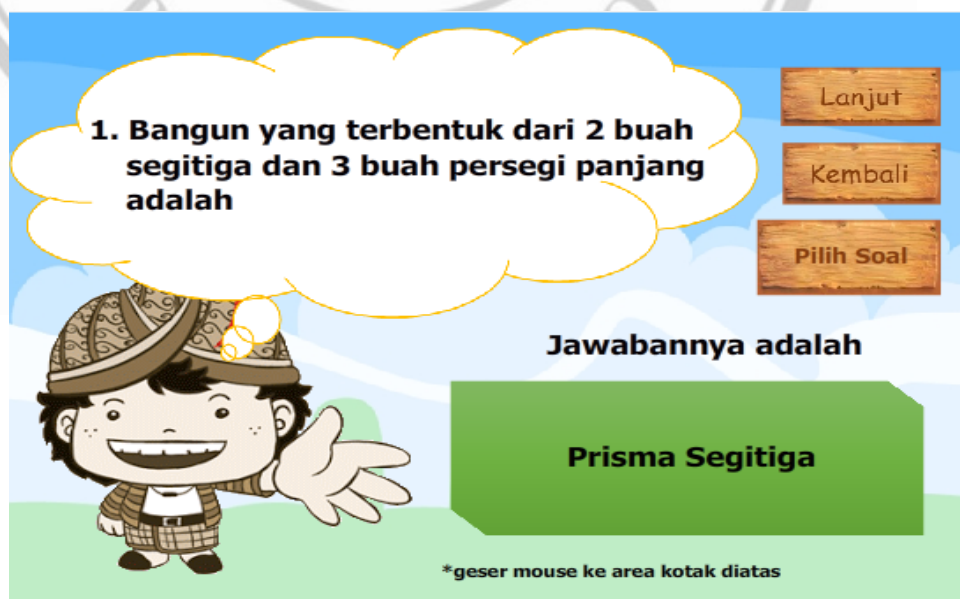
Gambar 2.4 Frame Materi

Gambar 2.4 tentang Frame materi. Gambar diatas merupakan salah satu contoh frame yang berisikan mengenai materi yang dibahas dalam pembelajaran. Dalam gambar 2.4 berisikan materi mengenai Rusuk kubus yang di dalamnya berisikan gambar bangun kubus dan penjelasan mengenai rusuk kubus. Materi yang dapat dibuat dalam frime materi tidak hanya mengenai rusuk kubus tetapi dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.



Gambar 2.5 Frame Video Materi

Gambar 2.5 adalah gambar dari frame video materi. Video materi yang ada tidak hanya mengenai kubus tetapi video dari berbagai bangun ruang. Video pada gambar 2.5 merupakan video mengenai bangun ruang kubus yang di dalamnya berisikan rangkuman dari sifat-sifat bangun ruang kubus.



Gambar 2.6 Frame Quis

Gambar 2.6 mengenai Frame Quis. Dalam gambar di atas terlihat ada soal yang disertai dengan jawaban yang akan muncul ketika mouse diletakan pada kotak jawaban. Selain ada soal dan ada jawaban pada frame quis juga ada 3 tombol yaitu tombol lanjut, kembali dan pilih soal. Tombol lanjut digunakan untuk melanjutkan pada soal berikutnya, tombol kembali untuk kembali pada soal sebelumnya, tombol pilihan soal untuk memilih soal dari 4 pertemuan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Lina Listiawati (2015) dengan skripsinya yang berjudul “Peningkatan Kedisiplinan dan Prestasi Belajar Materi Bilangan Romawi melalui Metode Pembelajaran *Course Review Horay* Menggunakan Media Ular Tangga di Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa naik dari siklus I pertemuan I 54,2 % menjadi 83% pada siklus I pertemuan II , kemudian meningkat lagi menjadi 83,3% pada siklus II. Demikian juga dengan kedisiplinan siswa, pada siklus I jumlah skor rata-rata siklus 2,73 meningkat menjadi 3,23 pada siklus II. Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Course Review Horay* dapat meningkatkan kedisiplinan dan prestasi belajar matematika.
2. Dian Wulandari (2013) dalam jurnalnya yang berjudul “Peningkatan Motivasi Dan Pemahaman Siswa Melalui Metode *Course Review Horay* Pada Materi Lingkaran Kelas VIII-A SMPN Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman dengan metode *Course Reviwe Horay* oleh peneliti dari ketuntasan klasikal

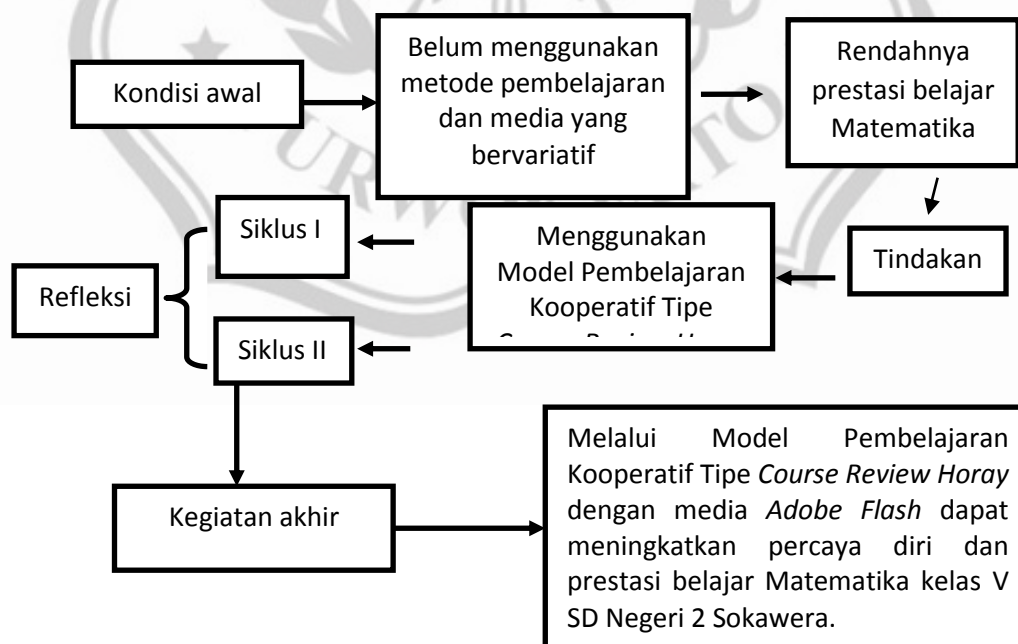
73% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II sehingga mengalami peningkatan 14,5%. Hasil observasi motivasi juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Course Review Horay* dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

3. Harianto (2013) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Startegi Pembelajaran *Course Review Horay* Menggunakan *Puzzel* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Di SMK”. Hasil penelitian memberikan hasil yaitu instrumen penelitian pembelajaran *Course Review Horay* menggunakan *Puzzel* mendapatkan rating rata-rata 88,31%, respon siswa terhadap pembelajaran dengan hasil rating 71,33%. Berdasarkan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan pembelajaran *Course Review Horay* menggunakan *Puzzel* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dari pada kelas yang menggunakan pembelajaran kooperatif.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan dengan tiga penelitian di atas yaitu menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Course Review Horay*. Perbedaan antara tiga penelitian di atas yaitu seubjek penelitian karena peneliti akan menggunakan subjek penelitian yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar, selain itu media pembelajaran yang akan digunakan juga berbeda karena peneliti akan menggunakan media *Adobe Flash* dalam melakukan penelitian ini.

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang diketahui bahwa kondisi siswa SD Negeri 2 Sokawera sebelum belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* prestasi belajarnya masih cukup rendah. Sikap percaya diri siswa rendah sehingga prestasi belajarnya menurun. Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat mendorong siswa agar selalu berpikir kritis dan cermat. Guru juga harus dapat membuat suasana pembelajaran di kelas lebih nyaman agar percaya diri siswa meningkat, serta pembelajaran menggunakan model yang menarik dan efisien. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* diharapkan dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran serta meningkatkan percaya diri siswa dan prestasi belajar Matematika materi bangun ruang kelas V SD Negeri 2 Sokawera.



**Gambar 2.7 Bagan Kerangka Pikir Penelitian**

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berfikir di atas ,maka dalam penelitian tindakan ini diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* dapat meningkatkan percaya diri siswa tentang materi bangun ruang kelas V SD Negeri Sokawera.
2. Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tentang materi bangun ruang kelas V SD Negeri 2 Sokawera.

