

**EFEKTIVITAS STRATEGI *ACTIVE KNOWLEDGE SHARING* DENGAN
MEDIA VIDEO *POWER POINT* BERBANTUAN *SCREENCAST O MATIC* PADA
PEMBELAJARAN BANGUN RUANG DITINJAU DARI HASIL DAN MINAT
BELAJAR KELAS V SD NGADIREJO 1**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

Mirza Muhammad Iqbal

A510156010

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS STRATEGI *ACTIVE KNOWLEDGE SHARING* DENGAN
MEDIA VIDEO *POWER POINT* BERBANTUAN *SCREENCAST O MATIC* PADA
PEMBELAJARAN BANGUN RUANG DITINJAU DARI HASIL DAN MINAT
BELAJAR KELAS V SD NGADIREJO 1**

PUBLIKASI ILMIAH

Diajukan Oleh :

Mirza Muhammad Iqbal

A510156010

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



Rusnilawati, M.Pd.

NIDN. 0426089001

HALAMAN PENGESAHAN

**EFEKTIVITAS STRATEGI *ACTIVE KNOWLEDGE SHARING* DENGAN
MEDIA VIDEO *POWER POINT* BERBANTUAN *SCREENCAST O MATIC* PADA
PEMBELAJARAN BANGUN RUANG DITINJAU DARI HASIL DAN MINAT
BELAJAR KELAS V SD NGADIREJO 1**

Oleh :

Mirza Muhammad Iqbal

A510156010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pada hari Jumat, 07 Febuari 2020
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Rusnilawati, M.Pd (Ketua Dewan Penguji) (.....)
2. Yulia Maftuhah Hidayat, S.P.d., M.Pd (Anggota I Dewan Penguji) (.....)
3. Almuntaqo Zainuddin, S.Ag., M.Si (Anggota II Dewan Penguji) (.....)

Surakarta, 07 Febuari 2020

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Pratiwo, M.Hum

SURABAYA. 0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 01 Febuari 2020

Penulis



Mirza Muhammad Iqbal

A510156010

**EFEKTIVITAS STRATEGI *ACTIVE KNOWLEDGE SHARING* DENGAN
MEDIA VIDEO *POWER POINT* BERBANTUAN *SCREENCAST O MATIC*
PADA PEMBELAJARAN BANGUN RUANG DITINJAU DARI HASIL
DAN MINAT BELAJAR KELAS V SD NGADIREJO 1**

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* pada pembelajaran bangun ruang ditinjau dari hasil dan minat belajar kelas V SD Ngadirejo 1. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen yang menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol menggunakan strategi ekspositori, sedangkan kelas eksperimen menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic*. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji-t untuk menguji efektivitas strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic*. Analisis data dilakukan dengan bantuan *SPSS 20.0 for windows*. Berdasarkan hasil analisis perbedaan, nilai $F_{hitung} > F_{table}$ yaitu $2,58 > 2,44$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil dan minat belajar pada materi bangun ruang di kelas V SD Ngadirejo 1 menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori.

Kata kunci: efektivitas, hasil belajar, minat belajar, strategi pembelajaran, video.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the active knowledge sharing strategy with the media power point assisted screencast automatic matic in space learning in terms of the results and interest in learning the fifth grade of SD Ngadirejo 1. This research is a quantitative study with experimental research designs using control classes and experiment. The control class uses an expository strategy, while the experimental class uses an active knowledge sharing strategy with screencast o matic power point video media. The instrument in this study was a matter of tests and questionnaires. The data analysis technique used is the t-test to test the effectiveness of active knowledge

sharing strategies with video power point assisted screencast o matic. Data analysis was performed with the help of SPSS 20.0 for windows. Based on the results of the difference analysis, the value of $F_{count} > F_{table}$ is $2.58 > 2.44$. Thus it can be said that the results and interest in learning in building material in class V SD Ngadirejo 1 using the active knowledge sharing strategy with screencast o matic power point video media is better than the expository strategy.

Keywords: effectiveness, learning outcomes, learning interests, learning strategies, videos.

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan dan memiliki peran yang sangat penting dalam penguasaan ilmu dan teknologi. Matematika diajarkan bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung didalam matematika itu sendiri, tetapi matematika diajarkan pada dasarnya bertujuan untuk membantu melatih pola pikir semua siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, dan tepat (Hidayati, 2015). Pembelajaran matematika perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak khususnya pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Pihak-pihak yang perlu memperhatikan diantaranya orang tua, pendidik, masyarakat, maupun pemerintah, karena pembelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan konsep dasar yang dijadikan landasan belajar pada jenjang berikutnya. Selain itu, pemahaman matematika sejak dini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berpikir sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah. Mata pelajaran yang perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar yaitu matematika. Matematika digunakan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Soviawati, 2011: 80). Pada Permendikbud Nomor 21 (Kemendikbud, 2016: 111) tentang sikap afektif menjelaskan siswa harus menunjukkan sikap bermatematika, logis,

cermat, jujur, bertanggung jawab dan tidak menyerah dalam menyelesaikan masalah, sebagai wujud implementasi kebiasaan dalam inkuiri dan eksplorasi matematika.

Mengukur kemampuan afektif anak, dapat melalui tes hasil belajar. Dimana hasil belajar yaitu sekumpulan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran (Lestari, 2017: 136). Memaksimalkan hasil belajar dapat dilakukan dengan cara kerjasama semua pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar.

Guru dapat menggunakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan penggunaan strategi mengajar yang tepat. Strategi mengajar merupakan suatu alat yang digunakan guru dalam proses penyampaian ilmu kepada siswanya, begitu pula sebaliknya dari siswa kepada guru (Utami, 2013: 10).

Penyajian pembelajaran matematika yang menarik dan adanya interaksi yang aktif pada siswa dalam suatu pembelajaran mampu memaksimalkan hasil belajar, selain itu juga mampu membentuk minat belajar siswa. Minat belajar adalah keterlibatan penuh seseorang dengan seluruh perhatian untuk memperoleh pencapaian pengetahuan yang dituntutnya karena minat belajar merupakan salah satu unsur yang sangat erat kaitannya dengan belajar (Putri, 2017: 32).

Dari hasil penelitian yang relevan dan observasi dapat dikatakan bahwa guru menerapkan strategi belajar mengajar yang bervariasi, namun masih banyak juga guru yang menggunakan strategi santifik seperti ceramah, tanya jawab, penugasan, dan campuran dalam mata pelajaran matematika. Sedangkan media IT dapat dijadikan sebagai objek dalam penyampaian mata pelajaran matematika agar materi yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik, terutama pada tingkat sekolah dasar. Selain itu, siswa masih belum optimal dalam mengerjakan tugas yang disampaikan oleh guru, hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas memecahkan permasalahan oleh peserta didik. Sehingga nilai yang didapat belum melampaui batas KKM yang telah ditetapkan pihak

sekolah. Persepsi anak yang menyatakan bahwa matematika itu merupakan mata pelajaran yang sulit menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar matematika.

Untuk memaksimalkan hasil dan minat belajar matematika anak dapat menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic*, misalnya dengan menggunakan video *power point* berbantuan *screencast o matic* untuk belajar bangun ruang. Hal yang sama dijelaskan dalam penelitian Apriliyana (2016), dimana ia menyatakan dengan menunjukkan minat matematika dengan strategi *active knowledge sharing* terjadi peningkatan, terlihat dari siklus II yang meningkat menjadi 78,21%, dibandingkan sebelumnya yang rata-rata kelas 51,92%. Secara perorangan mengalami peningkatan prestasi belajar, strategi *active knowledge sharing* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika.

Maka berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi *active knowledge sharing* dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Untuk bisa mencapai hal tersebut perlu adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yaitu *strategi active knowledge sharing*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan tiga hipotesis, yaitu (1) *strategi active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* lebih baik dari strategi ekspositori pada pembelajaran bangun ruang ditinjau dari hasil belajar (2) *strategi active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* lebih baik dari strategi ekspositori pada pembelajaran bangun ruang ditinjau dari minat belajar. dan (3) *strategi active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* lebih baik dari strategi ekspositori pada pembelajaran bangun ruang ditinjau dari hasil dan minat belajar.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) mengetahui rata-rata hasil belajar matematika yang diajarkan dengan *strategi active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi ekspositori, (2) mengetahui minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan *strategi active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* lebih baik daripada yang diajarkan dengan strategi ekspositori, dan (3) mengetahui *strategi active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencash o matic* memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap hasil dan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika daripada menggunakan strategi ekspositori.

2. METODE

Berdasarkan pendekatannya, jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu). Desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan (Sugiyono, 2015: 77). Desain ini mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen, sehingga penelitian ini menggunakan model desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Ngadirejo 1 yang dilaksanakan pada bulan Agustus-November. Penelitian ini mengambil sampel dari semua populasi kelas V SD Ngadirejo 1. Penelitian ini membandingkan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, dimana kelas kontrol berjumlah 34 siswa sedangkan kelas eksperimen berjumlah 34 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, tes, angket dan dokumentasi. Teknik observasi menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran matematika yang dilakukan peneliti. Teknik angket yang digunakan berupa angket minat belajar matematika yang terdapat 15 butir

pernyataan, angket diberikan pada saat pretes dan postes. Kemudian teknik tes yang digunakan adalah tes kemampuan kognitif dimana terdapat 10 butir pertanyaan materi volume balok dan kubus, tes ini diberikan pada saat pretes dan postes. Teknik yang terakhir adalah dokumentasi yang didapat melalui foto kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti serta dokumen lain yang mendukung penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji T, selain itu digunakan pula anava klasifikasi ganda untuk mengetahui keterkaitan antara hasil belajar dengan minat belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji T

3.1.1 Uji Hipotesis 1

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* terhadap hasil belajar siswa maka uji hipotesis dilakukan oleh peneliti. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Uji-t Hipotesis 1

Variabel	Nilai t_{hitung}	Nilai t_{tabel} $\alpha = 5\%$
Hasil Belajar	13.76	1.67

Sumber: Diolah dari Program Excel

Berdasarkan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $13,76 > 1,67$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* efektif terhadap hasil belajar siswa.

3.1.2 Uji Hipotesis 2

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* terhadap minat belajar siswa maka uji hipotesis dilakukan oleh peneliti. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Uji-t Hipotesis 2

Variabel	Nilai t_{hitung}	Nilai t_{tabel} $\alpha = 5\%$
Minat Belajar	17.44	1.67

Sumber: Diolah dari Program Excel

Berdasarkan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $17,44 > 1,67$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* efektif terhadap minat belajar siswa.

3.2 Uji Anava Klasifikasi Ganda

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *Screencast o Matic* terhadap hasil dan minat belajar siswa maka uji anava klasifikasi ganda dilakukan oleh peneliti. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Uji Anava Klasifikasi Ganda

Variabel	Nilai F_{hitung}	Nilai F_{tabel} $\alpha = 5\%$
Hasil Belajar	425.3507	3.9
Minat Belajar	39.02006	3.9
Hasil dan Minat Belajar	2.584804	2.44

Sumber: Diolah dari Program Excel

Berdasarkan uji anava klasifikasi ganda menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dari hasil dan minat belajar siswa, yaitu $2,58 > 2,44$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi *active knowledge sharing* dengan media *video power point* berbantuan *screencast o matic* efektif terhadap hasil dan minat belajar siswa.

3.3 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan strategi *active knowledge sharing* dengan media *video power point* berbantuan *screencast o matic* pada pembelajaran bangun ruang ditinjau dari hasil dan minat belajar kelas V SD Ngadirejo 1. Penarikan kesimpulan tersebut dengan membandingkan hasil dan minat belajar pemberian instrumen baik soal maupun angket posttest antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada pelaksanaan penelitian kedua kelas diberikan pretes terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa apakah sama atau tidak antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hasil homogenitas pretest antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada hasil dan minat belajar siswa membuktikan data dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan itu sama atau homogen. Kemudian pada kelas eksperimen dilanjutkan dengan melakukan pembelajaran

matematika materi bangun ruang dengan menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* ditinjau dari hasil dan minat yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pembelajaran. Sementara pada kelas kontrol melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi ekspositori sebanyak 3 kali pembelajaran. Setelah kedua kelas sudah sama-sama diberikan pembelajaran maka kedua kelas diberikan posttest yang berupa soal dan angket minat belajar yang tingkat kesulitannya sama dengan pretes.

Setelah diberikannya pretes pada masing-masing kelas diperoleh data yaitu rata-rata untuk hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 60 dan kelas eksperimen sebesar 60. Dari rata-rata tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan awal masing-masing kelas hampir sama. Sedangkan untuk minat belajar pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 39,5 dan kelas eksperimen sebesar 39,3. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar awal kedua kelas juga hampir sama. Setelah itu pengambilan data melalui posttest dimana diperoleh rata-rata kemampuan hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 56,5 dan kelas eksperimen sebesar 85. Data minat belajar setelah diberikan postes yaitu diperoleh rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol sebesar 40,7 dan kelas eksperimen sebesar 53,2. Pembahasan masing-masing hipotesis yang diuji dijelaskan sebagai berikut:

3.3.1 Hasil belajar pada materi bangun ruang kelas V di SD Ngadirejo 1 menggunakan startegi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori.

Untuk menguji hasil belajar pada materi bangun ruang di kelas V SD Ngadirejo 1 menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori. Dari analisis data yang diperoleh nilai $t_{hitung} =$

13,76 untuk t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0.05 diperoleh 1,67. Karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pada materi bangun ruang di kelas V SD Ngadirejo 1 menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori. Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat Nugroho (2009) bahwa media *power point* berbantuan *screencast o matic* dapat menjangkau kelompok banyak sehingga siswa yang memiliki keterbatasan indera dapat lebih cepat memahami dibandingkan dengan media konvensional. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Karatas (2003: 3) bahwa teknologi komputer dapat meningkatkan perkembangan tingkat kemampuan kognitif siswa lebih tinggi terbukti.

3.3.2 Minat belajar pada materi bangun ruang kelas V di SD Ngadirejo 1 menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori.

Minat belajar pada materi bangun ruang di kelas V SD Ngadirejo 1 menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori dengan uji T. Dari analisis data diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 17,44$ untuk t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh 1,67. Karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar pada materi bangun ruang di kelas V SD Ngadirejo 1 menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori. Jadi, terbukti juga bahwa ada pengaruh penggunaan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* terhadap minat belajar bangun ruang siswa kelas V. Hasil

penelitian ini sesuai dengan yang tertera di Permendikbud Nomor 22 (Kemendikbud, 2016: 2) tentang teknologi informasi dan komunikasi menjabarkan bahwa perlunya memanfaatkan media berbasis IT untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.

Penggabungan startegi *active knowledge sharing* dengan media *power point* berbantuan *screencast o matic* juga efektif terhadap minat belajar siswa seperti pendapat Ni'mah (2017) yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai aspek keaktifan belajar IPA siswa dalam menggunakan strategi pembelajaran *active knowlegde sharing* disertai media video.

Pembelajaran startegi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan observasi keterlaksanaan pembelajaran yang menunjukkan semangat siswa ketika mengikuti pembelajaran. Ketika siswa mengikuti pembelajaran mereka antusias dengan berebut kesempatan untuk bertukar pikiran mengemukakan jawaban mereka mengenai latihan soal yang sudah diberikan. Penelitian ini membuktikan pendapat Gulsen Hussein (2010: 20) yang mengatakan bahwa siswa lebih tertarik menggunakan OHP (Over Head Projector) atau slide daripada model kuno seperti gambar, papan tulis, kapur, dan mereka sungguh menyadari itu karena ketika mereka mengartikan teknologi, hal pertama yang ada di dalam pikiran mereka adalah penggunaan komputer dan multimedia. Jadi penggunaan startegi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* efektif terhadap minat belajar siswa.

3.3.3 Hasil dan minat belajar pada materi bangun ruang kelas V di SD Ngadirejo 1 menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori.

Peneliti juga menguji keterkaitan antara hasil dan minat belajar pada materi bangun ruang di kelas V SD Ngadirejo 1 menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori. Hal ini di uji dengan menggunakan Anava dua jalur. Dengan cara membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} , F_{hitung} dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh 2,44. Hasil perhitungan menyatakan bahwa $F_{hitung} = 2,58$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dan minat belajar pada materi bangun ruang di kelas V SD Ngadirejo 1 menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori. Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat Apriliyana (2016) bahwa strategi *active knowledge sharing* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika.

Media *power point* juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar seperti pendapat Wati (2016: 106) bahwa media *power point* dapat menarik dan merangsang siswa karena media tersebut menampilkan unsur visual yang mudah dipahami. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rifa'I dan Anni (2012: 38) bahwa “pengalaman baru yang berinteraksi dengan struktur kognitif dapat menarik minat dan mengembangkan pemahaman anak”. Pada akhirnya peneliti menyimpulkan bahwa strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* efektif terhadap hasil dan minat belajar siswa.

4. PENUTUP

Hasil penelitian eksperimen dengan judul “Efektivitas Strategi *Active Knowledge Sharing* Dengan Media Video *Power Point* Berbantuan *Screencast O Matic* Pada Pembelajaran Bangun Ruang Ditinjau Dari Hasil Dan Minat Belajar Kelas V SD Ngadirejo 1” menunjukkan bahwa :

Hasil belajar materi bangun ruang kelas di V SD Ngadirejo dengan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* ($t_{hitung} = 13,76$) lebih baik dari pada rata-rata hasil belajar dengan menggunakan strategi ekspositori. Hal ini berarti hasil belajar matematika menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik daripada dengan menggunakan strategi ekspositori. Penggunaan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* juga meningkatkan hasil belajar dalam menerima pembelajaran karena lebih menarik, menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.

Minat belajar materi bangun ruang kelas di V SD Ngadirejo 1 dengan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* ($t_{hitung} = 17,44$) lebih baik dari pada rata-rata minat belajar dengan menggunakan strategi ekspositori. Hal ini berarti minat belajar matematika menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik daripada dengan menggunakan strategi ekspositori. Minat belajar siswa dengan pembelajaran yang menggunakan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic*. Mereka cepat merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan oleh guru.

Hasil dan minat belajar materi bangun ruang kelas di V SD Ngadirejo 1 dengan strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* lebih baik dibandingkan dengan strategi ekspositori dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,58. Melalui strategi *active knowledge sharing* dengan media video *power point* berbantuan *screencast o matic* proses pembelajaran menjadi mudah dipahami karena menggunakan video *power point* berbantuan *screencast o matic* yang belum pernah dilihat siswa menjadikan siswa menjadi lebih fokus dan antusias minat belajar pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliansa, R., & Kusmanto, B. (2016). Penerapan Strategi Active Knowledge Sharing Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XA SMA Piri 1 Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Hidayati, Y. M., Herawati, A., & Naimmatul, R. S. (2015). *Implementasi Strategi Example Non Example berbasis Kartun pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Hussein, G. (2010). *The Attitudes of Undergraduate Students Towards Motivation and Technology in a Foreign Language Classroom*.
- Karatas, I. (n.d). *Experiences of Student Mathematics-Teaches in Computer Based Mathematics Learning Environment*.
- Kemendikbud. 2016. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. 2016. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lestari, P. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berharga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kalor Siswa Kelas X". *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2),135-142.
- Ni'mah, F. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Active Knowledge Sharing Disertai Media Video Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Profesi Keguruan* 3(1), 43-59.
- Nugroyo, W. (2009). *Pembuatan Media Presentasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Putri, A. E. (2017). "Cara-Cara Guru Mata Pelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa SMA Kabupaten Malinau". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(4),28-40.
- Rifa'I, A., & Anni., Catharina, T. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Soviawati, E. (2011). Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Edisi Khusus*, 2(2), 159-166.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

- Utami, P. W. (2013). "Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV". *Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung*.
- Wati, E. (2016). *Ragam Media pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.