

## ABSTRAK

Mutia Rahayu, 2020. Pengaruh Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, dimana masih banyak peserta didik yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ketika diberikan ulangan harian. Serta kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran matematika karena jarang dibelajarkan dengan media yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan menggunakan *Non-equivalent Posttest only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN gugus IV Surantih. Teknik pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*. Terpilih dua kelas sampel yang masing-masing akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran yang dibandingkan adalah pembelajaran dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dengan pembelajaran menggunakan media yang ada di buku saja. Teknik pengumpulan data adalah dengan instrumen tes. Instrumen yang digunakan adalah tes essay.

Hasil penelitian berdasarkan nilai *posttest* menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 64,70 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 52,61. Dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan uji-t. Didapatkan hasil  $t_{hitung} = 3,25$  dan  $t_{tabel} = 1,692$ . Sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima berarti bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar di kelas IV SDN Gugus IV Surantih.

Kata Kunci: Media *Sparkol Videoscribe*; Hasil Belajar;