

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 3 SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**WIDIA NENGSIH**

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika peserta didik di SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan *Nonprobability Sampling*, dengan subjek penelitian semua peserta didik kelas V A dan V B, sebanyak 60 peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen tes hasil belajar. Analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

**Kata Kunci:** hasil belajar, matematika, media visual.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USING MEDIA VISUAL TO THE STUDENTS RESULTS OF MATHEMATICS LEARNING AT THE FIVE GRADE SDN 3 SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG**

**By**

**WIDIA NENGSIH**

*The problem of this research is the students' result of mathematics learning was still low in SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung. This study aims to find out the effect use of visual media to the students' result of mathematics learning. This study was experiment design with quasi experiment as the method. The design of this study used nonequivalent control group design. This study used Nonprobability Sampling technique. The subject of this study was all of the students in grade V A and V B. There were 60 students. Methods of data collection using test instrument results. The analysis used  $t$  test. The result shows there is a significant effect of using media visual to the students' result of mathematics learning at the five grade students of SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.*

**Keywords :** *result of learning process, mathematict learning, media visual*