

## ABSTRAK

**Noor Anisa. 2017.** *Efektivitas Metode Permainan Triomino Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III MIN 9 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing : Dr. Hj. Salamah, M. Pd dan Khairunnisa, M. Pd.

**Kata kunci :** Efektivitas, Metode Permainan Triomino, Pembelajaran Matematika.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pandangan bahwa proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan metode yang tepat untuk memudahkan dan menarik bagi siswa dalam mempelajari materi Matematika. Salah satu metode yang tepat dalam pembelajaran Matematika khususnya untuk materi operasi hitung perkalian adalah metode permainan triomino. Metode permainan triomino dapat menciptakan suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu 1) mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan triomino pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian kelas III di MIN 9 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018, 2) mengetahui apakah metode permainan triomino efektif digunakan pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian kelas III di MIN 9 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III MIN 9 Banjar yang berjumlah 91 siswa. Sedangkan sampel pada penelitian ini berjumlah 62 siswa, yaitu kelas kelas III B sebagai kelas kontrol, dan kelas III A sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian di MIN 9 Banjar mengalami peningkatan. Hal tersebut berdasarkan analisis hasil belajar kelompok eksperimen meningkat 49,36 dari nilai rata-rata *pretest* 36,45 menjadi 85,81 pada nilai rata-rata *posttest*, sedangkan hasil belajar kelompok kontrol hanya meningkat 34,19 dari nilai rata-rata *pretest* 40,65 menjadi 74,84 pada nilai rata-rata *posttest*. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa semua siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode permainan triomino terlihat lebih aktif dan lebih antusias dalam belajar dibandingkan dengan yang tidak menggunakan metode permainan triomino. Hal tersebut berdasarkan analisis dari aspek afektif dengan nilai rata-rata 77,02 dan aspek psikomotor dengan nilai rata-rata 76,12 pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol dari aspek afektif dengan nilai rata-rata 65,32 dan aspek psikomotor 62,66. Hal ini membuktikan bahwa metode permainan triomino efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika.