

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *SUIT GAME* BERBANTUKAN
ICE BREAKING TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KONSEP
KELAS V UPT SDN 268 GRESIK**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

FARDINI SALSABILLAH

NIM: 190404094

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

GRESIK

2023

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *SUIT GAME* BERBANTUKAN
ICE BREAKING TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KONSEP
KELAS V UPT SDN 268 GRESIK**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

FARDINI SALSABILLAH

NIM: 190404094

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
GRESIK**

2023

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur untuk Tuhan Yang Maha Esa atas lindungan, rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Suit Game* Berbantuan *Ice Breaking* Terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep Kelas V UPT SDN 268 Gresik” dengan baik.

Skripsi ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Nadhirotul Laily, M.Psi., Ph.D., Psikologi selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ibu Dr. Nur Fauziah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Bapak Ismail Marzuki, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik.
4. Bapak Nanang Khoirul Umam, M.Pd selaku dosen wali yang telah memberikan informasi dan bimbingan selama perkuliahan kepada kami.
5. Bapak Arya Setya Nughroho, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Para dosen jurusan PGSD dan segenap staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah menyampaikan ilmu pengetahuannya serta bantuan yang diberikan.

7. Ibu Nur Khamidah, S.Pd selaku Kepala UPT SDN 268 Gresik yang telah bersedia memberikan izin dalam proses pengumpulan data dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kedua orang tua dan kakak tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang, dukungan dan doa yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat selesai.
9. Suami dan anak tercinta atas segala kesabarannya yang telah menemani berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan tahun 2019 atas motivasi, kebersamaan, kekompakan, selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
11. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan perkuliahan, penelitian dan penyusunan dalam skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagi pihak tersebut. Penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya, Aamiin.

Gresik, 7 Juni 2023

Peneliti,

Fardini Salsabillah

ABSTRACT

Fardini Salsabillah (190404094). The Influence of the *Suit Game* Method assisted Ice Breaking on the ability concepts of class V UPT SDN 268 Gresik for the 2022–2023 academic year. Supervised by Mr. Arya Setya Nugroho, M.Pd, and Mrs. Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd.

This research intends to find out the influence of implementing the *Suit Game* method the aid of ice breaking on the ability concepts of class V UPT SDN 268 Gresik for the 2022–2023 academic year. This research is a quantitative research with the True-Experimental method. The design of this study used the Pretest-Posttest Control Group Design consisting of a control class and a class experiment.

The research subjects were 44 students. The data collection technique used was the pretest and posttest. Based on the results of the analysis that was carried out by the researchers, the t-test showed significant results of $0.000 < 0.05$ that H_0 was rejected and H_a was accepted, which means that there was a positive impact in using the *Suit Game* method assisted ice breaking on the ability of students to concepts in class V UPT SDN 268 Gresik, as shown by the control class average posttest score of 81,59 and experimental class average posttest score of 92,95.

Keywords: *Suit game* method, ice breaking, concept mastery, social science

ABSTRAK

Fardini Salsabillah (NIM. 190404094). Pengaruh Penggunaan Metode *Suit Game* Berbantuan *Ice Breaking* Terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep Kelas V UPT SDN 268 Gresik. Dibimbing oleh Bapak Arya Setya Nugroho, M.Pd, dan Ibu Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap kemampuan penguasaan konsep kelas V di UPT SDN 268 Gresik tahun ajaran 2022-2023. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *True-Experimental*. Desain penelitian ini menggunakan *Design Pretest-Posttest Control Group Design* terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Subjek penelitian terdapat sebanyak 44 peserta didik. teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes *pretest* dan *posttest*.

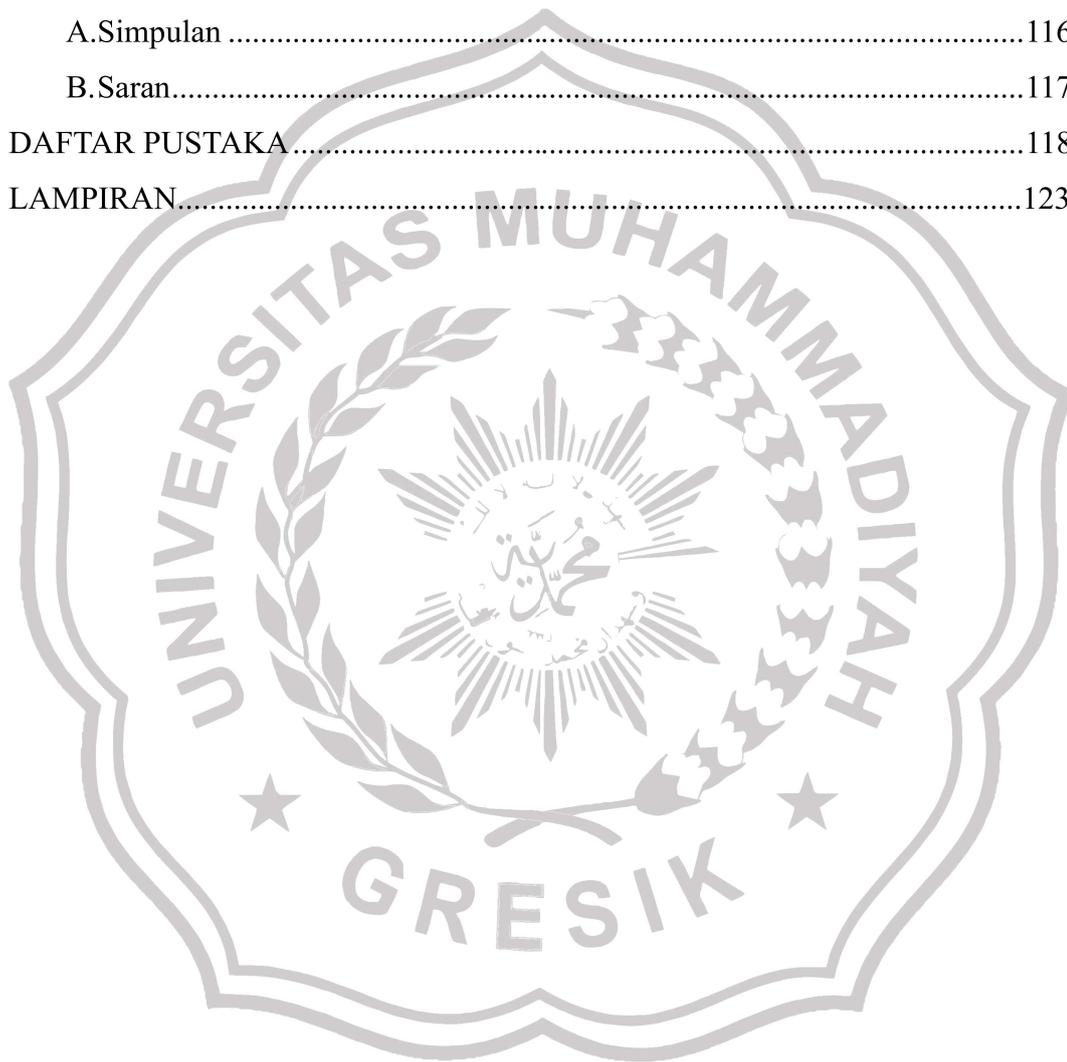
Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan Uji-t menunjukkan hasil signifikan $0,000 < 0,05$ bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh dalam menggunakan metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap kemampuan penguasaan konsep kelas V UPT SDN 268 Gresik yang ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 81,59 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 92,95.

Kata Kunci: Metode *suit game*, *ice breaking*, penguasaan konsep, IPS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Definisi Operasional.....	13
F. Batasan Masalah Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori.....	15
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	50
C. Kerangka Berpikir.....	56
D. Hipotesis.....	59
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	62
A. Jenis Penelitian.....	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	65
C. Subjek Penelitian.....	65
D. Materi Pembelajaran.....	66
E. Variabel Penelitian.....	66
F. Prosedur Penelitian.....	68

G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	69
H. Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	81
A. Hasil Penelitian	81
B. Pembahasan	101
BAB V PENUTUP	116
A. Simpulan	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Permainan Suit.....	29
Gambar 2.2 Gambar Permainan Suit.....	30
Gambar 2.3 Gambar Permainan Suit.....	30
Gambar 3.1 Desain Metode Penelitian.....	63
Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	85
Gambar 4.2 Diagram Batang Nilai Interval <i>Pretest</i>	86
Gambar 4.3 Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	88
Gambar 4.4 Diagram Batang Interval <i>Posttest</i>	89
Gambar 4.5 Diagram Batang Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	92
Gambar 4.6 Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	94
Gambar 4.7 Diagram Batang Interval Prestes Kelas Eksperimen.....	95
Gambar 4.8 Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Ekaperimen.....	97
Gambar 4.9 Diagram Batang Interval Posttest.....	98
Gambar 4.10 Diagram Batang Nilai Rata-rata Pretes dan Posttest.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas.....	60
Tabel 4.2 Hasil Uji Realibilitas.....	61
Tabel 4.3 Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	62
Tabel 4.4 Data Hasil Frekuensi <i>Pretest</i> Kontrol.....	63
Tabel 4.5 Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4.6 Data Hasil Frekuensi <i>Posttest</i> Kontrol.....	65
Tabel 4.7 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	66
Tabel 4.8 Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4.9 Data Hasil Frekuensi <i>Pretest</i> Eksperimen.....	69
Tabel 4.10 Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	70
Tabel 4.11 Data Hasil Frekuensi <i>Posttest</i> Eksperimen.....	71
Tabel 4.12 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas.....	75
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas.....	75
Tabel 4.15 Hasil Uji T.....	76

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	59
Bagan 3.1 Konsep Variabel Penelitian.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus.....	124
Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol.....	125
Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen.....	126
Lampiran 4 Instrumen Soal.....	133
Lampiran 5 Instrumen Penilaian.....	137
Lampiran 6 Lembar Penilaian Individu Tes Penguasaan Konsep IPS	143
Lampiran 7 Rekapitulasi Nilai Kelas Kontrol	144
Lampiran 8 Rekapitulasi Nilai Kelas Eksperimen.....	145
Lampiran 9 Instrumen Penelitian Soal Pretest dan Psttest.....	146
Lampiran 10 Hasil Out Uji Validasi	150
Lampiran 11 Tabel R Tabel.....	152
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas	153
Lampiran 13 Dokumentasi Hasil Pengerjaan Peserta Didik.....	154
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan.....	158
Lampiran 15 Dokumentasi Video dan Link.....	160
Lampiran 16 Surat Keterangan Penelitian dari SD.....	161
Lampiran 17 Surat Perizinan Penelitian dari Kampus.....	162
Lampiran 18 Bukti Turnity.....	163