

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode *Suit Game*

a. Pengertian Metode

Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sekolah, khususnya pada pembelajaran di dalam kelas. Metode adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran (Afandi dkk., 2013). Sedangkan menurut (Simatupang, 2019) metode merupakan cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki dengan cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir (Afandi dkk., 2013).

Metode secara harfiah berarti “cara”. Secara umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut (Mukrimaa, 2014) metode merupakan cara-cara

menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode itu sendiri merupakan salah satu sub sistem dalam sistem pembelajaran yang tidak bisa dilepaskan begitu saja.

Menurut (Mukrimaa, 2014) metode bukan merupakan tujuan, melainkan cara untuk mencapai tujuan sebaik-baiknya. Sebenarnya tidak ada metode mengajar yang paling baik dan buruk. Yang ada adalah guru yang cakap dengan tidak cakap dalam memilih dan mempergunakan metode dalam pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara penyampaian atau pembawaan seorang guru kepada peserta didik mengenai materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

b. Klasifikasi Metode

Menurut (Mukrimaa, 2014) klasifikasi metode pembelajaran, hanya untuk memudahkan guru dalam memilih metode sesuai dengan strategi yang akan dipilih. Untuk itu klarifikasi disini berdasarkan pada strategi pembelajaran. Klarifikasi metode pembelajaran sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran langsung, strategi pembelajaran langsung sangat diarahkan oleh guru. Metode yang cocok antara lain: ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan dan lainnya.
2. Strategi pembelajaran tidak langsung, sering disebut inkuiri, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan dan

berpusat kepada peserta didik. Metode yang cocok antara lain: inkuiri, studi kasus, pemecahan masalah dan peta konsep.

3. Strategi pembelajaran interaktif, menekankan pada diskusi dan sharing antara peserta didik. Metode yang cocok antara lain: diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau proyek, kerja berpasangan.
4. Strategi pembelajaran mandiri, strategi pembelajaran untuk membangun inisiatif individu, kemandirian dan peningkatan diri. Metode yang cocok antara lain: pekerjaan rumah, karya tulis, proyek penelitian, belajar berbasis komputer *dan E-learning*.
5. Belajar melalui pengalaman, berorientasi pada kegiatan induktif, berpusat pada peserta didik dan berbasis aktivitas. Metode yang cocok antara lain: bermain peran, observasi/*survey*, simulasi dan permainan.

Berdasarkan beberapa pendekatan yang dilakukan, metode pembelajaran dibagi kedalam beberapa jenis, antara lain sebagai berikut:

1. Berdasarkan pemberian informasi, yaitu: metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi dan lainnya.
2. Berdasarkan pemecahan masalah, yaitu: metode curah pendapat, metode diskusi kelompok, metode rembuk sejoli, metode panel, metode seminar dan lainnya.

3. Berdasarkan penugasan, yaitu: metode latihan, metode penugasan, metode permainan, metode kerja kelompok, metode studi kasus dan metode karya wisata.

c. Faktor-Faktor Dalam Menentukan Metode Pembelajaran

Menurut (Mukrimaa, 2014) bahwa tidak semua metode pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan pembelajaran dan keadaan pembelajaran berlangsung. Guru sebagai *agency of change* harus mampu memilih metode yang tepat sesuai dengan tujuan dan keadaan pembelajaran. Kesalahan dalam memilih metode dalam mengajar berarti guru telah merancang kegagalan dalam pembelajaran.

Dalam memilih metode yang tepat, ada empat prinsip umum dalam menentukan metode pembelajaran, di antaranya:

1. Berorientasi pada tujuan pembelajaran.
2. Berorientasi pada aktivitas peserta didik.
3. Berorientasi pada individualitas,
4. Berorientasi pada integritas.

Oleh karena itu, dari prinsip-prinsip umum yang telah disebutkan guru dapat menentukan faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam menentukan dan menggunakan metode pembelajaran, antara lain:

1. Tujuan pembelajaran
2. Kemampuan guru
3. Kemampuan peserta didik

4. Jumlah peserta didik
5. Jenis materi
6. Waktu
7. Fasilitas yang ada

Perlu diketahui juga bahwa di dalam memandang keunggulan dan kelemahan metode perlu juga dipikirkan tentang prinsip-prinsip belajar, antara lain:

1. Prinsip motivasi
2. Prinsip keaktifan
3. Prinsip umpan balik dan penguatan
4. Prinsip kecepatan belajar

d. Macam – Macam Metode Pembelajaran

Menurut (Mukrimaa, 2014) bahwa metode pembelajaran telah dibagi berdasarkan beberapa pendekatan dengan tiga jenis yaitu pemberian informasi, pemecahan masalah dan penugasan. Berikut adalah pengertian dari masing – masing macam – macam metode:

1. Metode ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah yang relatif besar. Metode ini dapat mendorong timbulnya inspirasi bagi pendengarnya.
2. Metode tanya jawab adalah suatu cara penyampaian pelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan peserta didik

menjawab. Metode ini untuk merangsang perhatian peserta didik sebagai apersepsi, selingan dan evaluasi.

3. Metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu. Metode ini dapat diperoleh sebagai pengamalan belajar langsung dengan praktek dan membuat perubahan pada ranah keterampilan.
4. Metode diskusi umum adalah metode tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/pengalaman diantara peserta didik sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan atau kesimpulan).
5. Metode diskusi kelompok kecil (*buzz group*) adalah cara membahas suatu masalah yang pelaksanaannya dibagi beberapa kelompok antara tiga sampai enam orang yang diakhiri dengan penyampaian hasil pembahasannya oleh setiap juru bicara.
6. Metode panel adalah cara membahas suatu masalah melalui suatu kegiatan diskusi yang dilakukan oleh beberapa ahli dari berbagai keahlian.
7. Metode seminar adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh beberapa orang dalam suatu sidang yang berusaha membahas/mengupas masalah-masalah atau hal-hal tertentu dalam rangka mencari jalan memecahkan atau mencari pedoman pelaksanaannya.

8. Metode penugasan (resitasi) adalah suatu metode pengajaran dengan mengharuskan peserta didik membuat resume dengan kalimat sendiri.
9. Metode permainan adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam bentuk permainan. Metode ini dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat peserta didik merasa senang terhadap materi pelajaran yang dibawakan.
10. Metode kelompok kerja (*workshop*) adalah cara pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas.
11. Metode studi kasus adalah cara penelaahan suatu kasus nyata dilapangan melalui kegiatan penelitian yang diakhiri dengan kegiatan penyampaian laporan.
12. Metode karya wisata (*field trip*) adalah metode mengajar yang dirancang terlebih dahulu oleh pendidik dan diharapkan peserta didik membuat laporan dan didiskusikan bersama dengan peserta didik yang lain serta didampingi oleh pendidik yang kemudian dibukukan.

2. *Suit Game*

a. Pengertian *Suit Game*

Dalam bahasa Inggris *game* berarti permainan. Menurut (Kurniawan, 2019) permainan didefinisikan sebagai pengulangan

bentuk-bentuk aktivitas dan manusia memegang peranan yang dominan. Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain.

Menurut (Kurniawan, 2019) permainan merupakan suatu laboratorium dimana anak dapat menerapkan keterampilan baru yang dipelajari dengan cara yang tepat. Oleh karena itu, permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan-aturan yang lengkap dan terdapat suatu kontes di antara para pemain agar menghasilkan hasil yang dapat diprediksi.

Asal-usul permainan *suit* ini bermula batu gunting kertas yang berasal dari Dinasti Han Tiongkok. Pada mulanya permainan ini disebut *shoushiling* yang berarti tiga orang yang takut satu sama lain. Namun, pilihannya katak, siput dan ular bukan gunting, batu dan kertas. Masyarakat Tiongkok menggunakan jari sebagai alatnya. Jempol melambangkan katak, kelingking sebagai siput, dan telunjuk sebagai ular. Setelah masyarakat China, permainan ini menyebar ke seluruh dunia. Namun, terjadi perubahan pada setiap negara.

Setelah China, pada tahun 1700-an, orang Jepang pertama kali diperkenalkan dengan *shoushiling*. Masyarakat Jepang menyebutnya sebagai *jaken* seperti yang dikenal sampai sekarang. Dalam sejarah Jepang, mereka menggunakan rubah, kepala desa, dan pemburu. Menurut *jaken*, seekor rubah akan mengalahkan kepala desa, sedangkan kepala desa mengalahkan pemburu. Terakhir seorang pemburu akan

mengalahkan rubah. Di Jepang, permainan ini sering digunakan untuk menyelesaikan perselisihan dan membuat keputusan. Berdasarkan fakta, seorang pengusaha Jepang bernama Takashi Hashiyama pada 2005, berhasil melelang koleksi seninya dengan menggunakan *suit* batu gunting kertas sebagai penentunya. Sehingga, permainan *suit* ini disebut permainan yang mahal dalam sejarah (Vania, 2020).

Di Indonesia, sering dikenal *suit* dengan menggunakan gajah, manusia dan semut sebagai perumpamaannya. Jari yang digunakan dalam *suit* hanya tiga jari, yaitu jempol, telunjuk dan kelingking (Murtadho, 2021). Jari jempol atau ibu jari diumpamakan sebagai gajah, jari telunjuk diumpamakan sebagai manusia dan jari kelingking diumpamakan sebagai semut. Kadangkala kedua pemain mengadu jari yang sama, maka *suit* dilakukan secara ulang hingga keduanya tidak menunjukkan jari yang sama (Murtadho, 2021).

Menurut (Vania, 2020) gajah diumpamakan sebagai jempol dinilai akan menginjak manusia (jari telunjuk) sehingga pemenangnya adalah jari jempol, manusia akan mengalahkan semut (jari kelingking) sedangkan semut akan mengalahkan gajah dengan menggigit masuk ke dalam telinga dan otaknya sehingga (jari jempol) kalah.

Menurut (Vania, 2020) *Suit* adalah cara sederhana dengan mengadu dua orang atau lebih untuk menentukan siapa yang menjadi pemenang. Sebutan *suit* di setiap daerah tentu berbeda-beda mulai dari *suit*, *suwit*, *sut*, *suten* bahkan *pingsut* dan ada juga menyebutnya *undian* (Murtadho,

2021). Permainan *suit* ini terkenal di seluruh dunia, hanya setiap negara atau daerah memiliki filosofi masing-masing(Vania, 2020).

Selain itu, menurut (Witasari & Wiyani, 2020) permainan suten sering kali dimainkan oleh anak untuk mendapatkan giliran bermain pada suatu permainan. Dengan suten anak diajari untuk bersikap sportif, jujur, dan berlapang dada. Pada dasarnya ketika anak gemar bermain suten maka berarti mereka memiliki karakter cinta terhadap budayanya (Witasari & Wiyani, 2020). Permainan suten dilakukan secara bergiliran dan ini membuat anak-anak mau belajar untuk bersabar. Menurut (Kurniawan, 2019) sebelum para pemain memulai permainan, semua pemain melakukan suit apabila 2 orang dan melakukan hompimpa jika lebih dari 3 orang dan orang/kelompok yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu.

Permainan *suit* juga dapat disebut permainan tradisional. Menurut (Kurniawan, 2019) permainan tradisional merupakan bentuk dari aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara individu maupun berkelompok dan dilakukan secara turun temurun di daerah tertentu. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu: permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan *suit* adalah permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang sebagai

pemain dengan mengadu jari tangan untuk menentukan pemenang agar dapat memulai permainannya terlebih dahulu.

b. Langkah-langkah dalam Metode Permainan

Menurut (Basiroh, 2016) adapun langkah-langkah penggunaan metode permainan, yaitu:

1) Tahap Persiapan

Merumuskan tujuan yang hendak dicapai kemudian guru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan serta menentukan macam kegiatan bermain, menentukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan bahan, alat atau media yang digunakan dalam bermain.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini para siswa memainkan permainan yang sudah ditentukan dengan mengikuti rambu-rambu yang telah ditentukan pula.

3) Tahap Penutupan

Pada tahap ini guru memberikan reward kepada siswa yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar.

Sedangkan menurut (Mardiah, 2015) langkah-langkah pembelajaran bermain terdapat enam langkah dalam metode pembelajaran bermain:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
2. Menyajikan informasi

3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar
4. Membimbing kelompok belajar
5. Evaluasi
6. Memberikan penghargaan

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam metode permainan adalah memiliki tahapan yang terdiri dari memilih *game* sesuai topik, menjelaskan konsep permainan, mengikuti aturan, bermain *game* dan merangkum pengetahuan. Dari uraian diatas tentang langkah-langkah metode permainan dalam pembelajaran menurut dua pendapat, penulis akan menggunakan langkah-langkah dalam metode permainan menurut Basiroh.

c. Aturan Permainan

Permainan *suit* dilakukan untuk memulai suatu permainan dan pemenang berhak melakukan permainan terlebih dahulu (Kurniawan, 2019). Menurut (Vania, 2020) *Suit* adalah cara sederhana dengan mengadu dua orang atau lebih untuk menentukan siapa yang menjadi pemenang. Permainan *suit* ini terkenal di seluruh dunia, hanya setiap negara atau daerah memiliki filosofi masing-masing (Vania, 2020).

Di Indonesia, sering dikenal *suit* dengan menggunakan gajah, manusia dan semut sebagai perumpamaannya. Jari yang digunakan dalam *suit* hanya tiga jari, yaitu jempol, telunjuk dan kelingking (Murtadho, 2021). Kadangkala kedua pemain mengadu jari yang sama,

maka suit dilakukan secara ulang hingga keduanya tidak menunjukkan jari yang sama (Murtadho, 2021).

Menurut (Vania, 2020) gajah diumpamakan sebagai jempol dinilai akan menginjak manusia (jari telunjuk) sehingga pemenangnya adalah jari jempol, manusia akan mengalahkan semut (jari kelingking) sedangkan semut akan mengalahkan gajah dengan menggigit masuk ke dalam telinga dan otaknya sehingga (jari jempol) kalah.

Menurut (Returns, 2022) peraturan permainannya ada enam kali untuk mengadu jari dalam permainan suit, yaitu:

1. Jempol lawan telunjuk: jempol menang
2. Jempol lawan kelingking: jempol kalah
3. Telunjuk lawan kelingking: telunjuk menang
4. Telunjuk lawan jempol: telunjuk kalah
5. Kelingking lawan jempol: kelingking menang
6. Kelingking lawan telunjuk: kelingking kalah

Dalam permainan motivasi anak akan terdorong karena dalam permainan suit banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan pada peserta didik dalam pembelajaran. Menurut (Kurniawan, 2019) permainan tradisional adalah permainan yang peraturannya bisa diganti-ganti, baik peraturan permainan, alat permainan, ukuran lapangan, maupun lama permainan yang dapat disesuaikan dengan keadaan dan situasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam permainan tradisional adalah tidak memiliki peraturan yang baku sehingga para pemain dapat mengubah aturan-aturan yang disepakati bersama sesuai dengan daerah masing-masing.

d. Konsep Permainan *Suit* Dalam Pembelajaran

Permainan *suit* yang akan diterapkan dalam pembelajaran pada materi interaksi sosial kelas V SD dengan memodifikasi aturan dan elemen suitnya yaitu jari-jari tangan. Karena pada dasarnya permainan tradisional berupa permainan *suit* ini tidak memiliki aturan yang baku sehingga penulis dapat memodifikasi sesuai kebutuhan untuk digunakan sebagai metode pembelajaran IPS. Pendapat ini juga disampaikan oleh (Kurniawan, 2019) bahwa permainan tradisioanl peraturannya bisa diganti-ganti, baik peraturan permainan, alat permainan, ukuran lapangan, maupun lama permainan yang dapat disesuaikan dengan keadaan dan situasi.

Konsep yang akan diterapkan pada permainan *suit* ini dengan mengganti elemen jari, yaitu:

1. Tangan mengenggam berarti angka nol atau kosong
2. 1 jari telunjuk berarti angka 1
3. 2 jari (jari telunjuk dan jari tengah) berarti angka 2

Peserta didik akan melakukan permainan *suit* ini dengan berbaris dan berhadapan. Permainan *suit* digunakan pada materi IPS tentang bentuk-bentuk interaksi manusia dengan konsep bermain *suit*. Bentuk-

bentuk interaksi manusia yang akan dipelajari anak SD kelas V ada tiga bentuk, yaitu bentuk interaksi individu dengan individu, interaksi individu dengan kelompok, dan interaksi kelompok dengan kelompok. Saat bermain *suit* peserta didik akan mengadu jari sesuai elemen yang sudah diatur dengan cara dijumlahkan, yaitu:

1. Jika tangan mengenggam bertemu dengan 1 jari artinya $0 + 1 = 1$, atau sebaliknya, maka peserta didik yang menang harus menjawab bentuk interaksi atau contoh dari bentuk interaksi (interaksi individu dengan individu)



Gambar 2.1 Permainan Suit

2. Jika 1 jari bertemu dengan 1 jari artinya $1 + 1 = 2$ maka salah satu peserta didik harus menjawab dengan cepat dan benar sesuai bentuk interaksi atau contoh dari bentuk interaksi (interaksi individu dengan kelompok)



Gambar 2.2 Permainan Suit

3. Jika 1 jari bertemu dengan 2 jari artinya $1 + 2 = 3$ maka peserta didik yang menang harus menjawab bentuk interaksi atau contoh dari bentuk interaksi (interaksi kelompok dengan kelompok).



Gambar 2.3 Permainan Suit

Permainan *suit* ini dilakukan setelah materi disampaikan oleh guru sebagai *ice breaking* untuk penguasaan konsep IPS di kelas V pada materi interaksi sosial. Permainan *suit* akan berakhir sesuai keadaan dan situasi seperti jam pelajaran berakhir dan semua peserta didik sudah menjawab dan mengikuti *ice breaking* dengan bermain *suit* tersebut.

3. Ice Breaking

a. Pengertian Ice Breaking

Istilah *ice breaker* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan *breaker* berarti memecahkan. Arti harfiah *ice-breaker* adalah ‘pemecah es’ Jadi, *ice breaker* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Menurut (Pujiarti, 2022) *ice breaking* merupakan teknik yang mampu merubah pola semangat belajar anak dengan berbagai macam *game* didalamnya dan mampu merangsang motivasi siswa dalam menangkap materi dan memahami lebih cepat materi

diajarkan. Hal ini bertujuan agar materi yang disampaikan dapat diterima. Peserta didik akan lebih mudah dan menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat. *Ice breaker* juga dapat diartikan sesuatu yang dingin yang perlu diberikan pada suasana yang panas. Artinya, ketika suasana sudah menyegarkan maka suasana kembali dingin dan otak siap menuju kegiatan pembelajaran yang lebih menantang. *Ice breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok (Hilmawan, 2018).

b. Pentingnya Ice Breaking Dalam Pembelajaran

Pembelajaran yang kaku tanpa sedikit pun keseruan, tentu cepat membuat bosan. Rata-rata kekuatan manusia untuk berkonsentrasi dalam situasi serius hanya sekitar 15 menit. Sisa pikiran cepat beralih ke hal-hal lain. Otak kita tidak bisa dipaksa untuk berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lama. Untuk mudahnya, kita bisa menggunakan patokan usia. Misalnya, waktu konsentrasi optimal untuk anak usia 5 tahun hanya 5 menit, untuk anak usia 15 tahun hanya 15 menit. Jika seseorang berusia 35 tahun atau 60 tahun, waktu konsentrasi optimal adalah 30 menit. Jadi 30 menit adalah waktu fokus maksimal untuk menghindari kelelahan otak yang berlebihan. Ketika pikiran tidak dapat lagi berkonsentrasi, maka segera dibutuhkan untuk *merefresh* kembali. Upaya guru pada umumnya sering mencoba meninggikan intonasi suara, mengancam atau bahkan memukul meja untuk meminta perhatian

lagi. Upaya tersebut justru memperburuk situasi pembelajaran, karena proses pembelajaran sangat membutuhkan komitmen emosional dari siswa. Hal ini guru harus menggunakan *ice breaking* sebagai pencair suasana. Menurut (Karyaningsih dkk., 2016) *ice breaking* yang dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusias yang memiliki karakter menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) sereta serius tetapi santai. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk menguasai berbagai teknik *ice breaker* dalam upaya untuk terus menjaga “stamina” belajar para siswanya.

c. Tujuan dan Fungsi Ice Breaking

Menurut Svendsen, *ice breaker* didefinisikan sebagai “*a fun way to support the objective of presentation*” artinya cara yang menyenangkan untuk mendukung tujuan presentasi (dalam Hilmawan, 2018). Bahkan hampir dipastikan semua aktivitas manusia memerlukan *kehadiran ice breaker*.

Ada beberapa tujuan penggunaan *ice breaker*, yaitu:

- a. Menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara siswa.
- b. Terciptanya kondisi yang dinamis di antara siswa
- c. Menciptakan motivasi antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung.

- d. Membuat peserta saling mengenal dan akan menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir.
- e. Mengarahkan atau memfokuskan peserta pada topik pembahasan/pembicaraan.

Selanjutnya *ice breaker* dapat pula digunakan sebagai daya pembangkit(*energizer*). *Energizer* adalah permainan-permainan yang digunakan ketika para peserta tampak dingin atau kehilangan semangat, jenuh dan mengantuk. Kegiatan ini dibuat untuk melepaskan ketegangan dan mengisi ulang tenaga peserta didik. Menurunnya semangat ini juga bisa terjadi sesudah jeda (*break*) atau makan siang. Untuk itu, semangat bermain dan mengikuti *training* harus dibangkitkan kembali. Catatan penting dalam penggunaan *ice breaker*:

1. Sebelum mempraktikkan, hendaknya seorang guru, melakukan uji coba, dengan ujicoba akan diketahui secara pasti waktu yang dibutuhkan, bahkan melihat secara cermat antara kesesuaian materi *ice breaker* dengan materi pelajaran.
2. Dihindari perilaku yang menganggap, bahwa *ice breaker* adalah sarana pembunuh waktu, atau pengisi waktu luang. Namun lebih diarahkan kepada pembangkitan motivasi.
3. Menurut (Hilmawan, 2018) dalam melakukan *ice breaker* perhatikan kaidah WARUNG JAMU yaitu (Waktu-Ruang-Jumlah-Dan-Mutu).

- Waktu: Kapan kita harus mempraktikkan *icebreaker*
- Ruang: Pada dimensi apa kita berikan
- Jumlah: Untuk berapa peserta
- Mutu: Tujuan apa yang diinginkan.

d. Ciri-ciri *Ice Breaking*

Ada beberapa kondisi sebagai ciri-ciri dari *Ice Breaker* yang dapat dipakai untuk mencairkan suasana, antara lain:

- a. Kalimat yang bisa menarik perhatian siswa.
- b. Adanya gerakan fisik yang mengundang perhatian peserta didik.
- c. Siswa atau pesera didik dilibatkan dalam satu topik.
- d. Adanya bunyi-bunyian yang merangsang pendengaran peserta didik.
- e. Anekdote yang bisa membuat semua peserta didik tertawa.
- f. Perenungan yang menghendaki jawaban bersama.
- g. Gerakan fisik yang bisa “membangun” peserta didik.
- h. Momen yang bisa mengubah jalan pikiran peserta didik.
- i. Aksentuasi suara yang bisa menyedot perhatian peserta.

e. Macam-macam *Ice Breaking*

Menurut (Hilmawan, 2018) macam-macam *ice breaking* yang sering digunakan ada empat macam, yaitu:

1. *Game* adalah permainan yang di berikan pada perorangan atau juga bisa per kelompok.

2. Menyanyi adalah salah satu ice breaking yang bisa melibatkan siswa keseluruhan. Misalnya: menyanyikan lagu yang dinyanyikan guru sendiri, atau menyanyikan lagu yang sudah ada tetapi liriknya diganti.
3. Senam adalah bagian dari kegiatan pembelajaran, agar siswa sehat, segar dan bersemangat. Ada senam yang baku yang menjadi senam wajib di sekolah-sekolah, ada juga senam dadakan yang dilakukan guru dan diikuti oleh siswanya. Misalnya bangun dari duduk dan kemudian menggerakkan tubuh.
4. Yel-yel Pembangkit Semangat adalah kata-kata pembangkit semangat atau motivasi, dengan intonasi suara tegas, keras, namun bermakna. Yel-yel bisa menggerakkan anggota tubuh sambil mengucapkan kata-kata motivasi.

f. Teknik Penerapan *Ice Breaking* Dalam Pembelajaran

Teknik menggunakan *ice breaking* ada dua cara:

1) Teknik spontan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking digunakan secara spontan dalam proses pembelajaran biasanya digunakan tanpa rencana tetapi lebih banyak digunakan karena situasi pembelajaran yang ada pada saat itu butuh penyemangat agar pembelajaran dapat fokus kembali. *Ice breaking* yang demikian bisa digunakan kapan saja melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

2) Teknik direncanakan dalam situasi pembelajaran

Ice breaking yang baik dan efektif membantu proses pembelajaran adalah *ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran. “*Ice breaking* yang direncanakan dan dimasukkan dalam rencana pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.”

Pelaksanaan *ice breaker* dapat dibagi dalam tiga kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1) *Ice breaker* di awal kegiatan pembelajaran

Pada kegiatan awal pembelajaran biasanya anak masih dalam kondisi segar, kecuali sebelumnya ada mata pelajaran lain. Kondisi yang masih segar seperti ini dapat menggunakan *ice breaker* tipe ringan. *Ice breaker* yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memiliki kelebihan-kelebihan yang tidak dimiliki pada *Ice breaker* spontan, antara lain:

- a. *Ice breaker* dapat dipilih secara lebih tepat, baik dalam menyesuaikan materi pembelajaran maupun ketepatan dalam memenuhi prinsip-prinsip penggunaan *ice breaker* dalam pembelajaran.
- b. Ada kesempatan bagi guru untuk belajar terlebih dahulu terhadap *ice breaker* yang belum dikuasainya.
- c. *Ice breaker* yang dipersiapkan lebih sinkron dengan strategi pembelajaran yang dipilih guru saat itu.

d. *Ice breaker* terasa lebih menyatu dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

2) *Ice breaker* pada inti kegiatan pembelajaran

Kegiatan inti pembelajaran merupakan momen penting ketika siswa harus tetap fokus selama pembelajaran, dan saat menyelesaikan tugas serta mendengarkan penjelasan guru. Penggunaan *ice breaker* pada inti pembelajaran harus dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. *Ice breaker* digunakan pada saat pergantian sesi atau pergantian kegiatan. *ice breaker* hendaknya jangan digunakan pada saat tengah-tengah kegiatan, seperti pada saat diskusi, kerja kelompok, demonstrasi dan lain-lain.
- b. *Ice breaker* dilakukan pada saat anak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam menjalankan tugas belajar. Hal ini diperlukan untuk mengembalikan stamina kepada peserta didik agar dapat optimal dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. *Ice breaker* juga dapat digunakan untuk memberikan penguatan materi pembelajaran yang sedang diberikan. Biasanya *ice breaker* yang dapat digunakan untuk penguatan adalah jenis yelyel ataupun jenis lagu.

3) *Ice breaker* pada akhir kegiatan pembelajaran.

Walaupun pelajaran sudah selesai *ice breaker* masih dianggap perlu. *Ice breaker* pada akhir pembelajaran berfungsi antara lain untuk:

- a. Memberikan penguatan tentang pemahaman konsep pelajaran yang baru saja dilaksanakan.
- b. Mengakhiri kegiatan dengan penuh kegembiraan.
- c. Memotivasi siswa untuk selalu senang mengikuti pelajaran berikutnya.

g. Prinsip-prinsip Penggunaan *Ice Breaking*

Tujuan utama *ice breaker* dalam pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan belajar siswa. Dengan dilakukannya *ice breaker* motivasi siswa menjadi tinggi, sehingga mempunyai rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan *ice breaker* dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai berikut:

1. Efektifitas

Jenis *ice breaker* apapun yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah dalam rangka menguatkan strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan dilakukannya *ice breaker* mestinya tujuan pembelajaran semakin efektif dicapai. *Ice breaker* yang sekiranya akan membuat pembelajaran tidak kondusif dalam situasi tertentu hendaknya dihindari.

2. Motivasi

Tujuan utama *ice breaker* adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan *ice breaker* diharapkan siswa yang belum termotifasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi termotifasi, atau siswa yang sudah jenuh mengikuti proses pembelajaran dapat kembali kepada performa awal, sebagaimana saat awal pembelajaran yang penuh motivasi.

3. *Sinkronized*

Akan sangat baik jika *ice breaker* yang dipilih adalah *ice breaker* yang sesuai atau sinkron dengan materi yang dibahas pada saat itu. Dengan demikian *ice breaker* akan mempunyai daya penguat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4. Tidak berlebihan

Ice breaker adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka akan termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Namun demikian penggunaan *ice breaker* yang berlebihan justru akan mengaburkan tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu juga perlu memperhatikan ketersediaan waktu/jam pelajaran yang sedang di ampu.

5. Tepat situasi

Ice breaker hendaknya dilaksanakan tepat situasi. *Ice breaker* yang dilaksanakan serampangan dikhawatirkan justru akan merusak

situasi yang sudah kondusif. Tentu situasi menjadi membingungkan menjadikan proses pengerjaan tugas tidak terfokus lagi.

6. Tidak mengandung unsur SARA

Ice breaker yang diberikan kepada siswa hendaknya dipilih yang mempunyai nilai positif terhadap rasa persatuan dan kesatuan. Hal-hal yang mengandung unsur membedakan atau menghina Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan harus dihindarkan, sekalipun hal tersebut sebagai lelucon saja.

7. Tidak mengandung unsur pornografi

Sebagai pendidik guru harus memilih jenis *ice breaker* yang edukatif, sopan dan tidak mengandung unsur pornografi.

h. Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaking*

Dalam model pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihan masing-masing, termasuk *ice breaking* ini. Kelebihan dari *ice breaking*:

- a. Membuat waktu panjang terasa cepat.
- b. Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran.
- c. Dapat digunakan secara seponatan atau terkonsep.

Kelemahan *ice breaking*:

- a. Penerapan harus disesuaikan dengan kondisi ditempat masing-masing.
- b. Tidak semua peserta didik mau mengikuti arahan guru.

- c. Peserta didik yang sulit fokus membuat guru sedikit kesulitan dalam mengatur kondisi kelas.

4. Penguasaan Konsep

a. Pengertian Konsep

Konsep diperoleh dari fakta, peristiwa, pengalaman melalui generalisasi dan berpikir abstrak, konsep juga dapat mengalami perubahan yang disesuaikan dengan fakta atau pengetahuan baru (L. S. Astuti, 2017).

Menurut Rosser dan Ratna Wilis Dahar (dalam L. S. Astuti, 2017) konsep adalah suatu abstraksi yang mewakili satu kelas obyek, kejadian, atau hubungan yang mempunyai atribut yang sama. Pendapat ini sejalan dengan Sagala (dalam L. S. Astuti, 2017) bahwa konsep merupakan buah pemikiran seseorang atau sekelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga melahirkan produk pengetahuan meliputi prinsip, hukum, dan teori.

Konsep merupakan salah satu pengetahuan awal yang harus dimiliki siswa karena konsep merupakan dasar dalam merumuskan prinsip-prinsip (L. S. Astuti, 2017). Oleh karena itu, setiap konsep tidak berdiri sendiri melainkan berhubungan satu sama lain, oleh karena itu peserta didik dituntut tidak hanya menghafal konsep saja, tetapi hendaknya memperhatikan hubungan antara satu konsep dengan konsep lainnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konsep adalah suatu pengetahuan yang diperoleh dari peristiwa atau

pengalaman melalui pemikiran yang abstrak kemudian menjadi konsep yang dapat mengalami perubahan baru.

b. Pengertian Penguasaan Konsep

Menurut (Yaumi dkk., 2019) penguasaan konsep merupakan kemampuan dalam memahami fakta yang ada disekitar kita dan membandingkan konsep secara ilmiah. Sehingga penguasaan konsep dapat diartikan sebagai kemampuan dalam memahami makna dan penerapan dari pembelajaran. Pendapat lain dari (Anderson dkk., 2001) bahwa penguasaan konsep dapat membantu siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada dalam kejadian sehari-hari.

Menurut (Muslim dkk., 2015) penguasaan konsep merupakan tingkatan kemampuan yang lebih tinggi daripada hanya mengetahui sebuah konsep tetapi harus benar-benar mampu memahami sebuah konsep yang diajarkan. Apabila siswa sudah memiliki penguasaan konsep yang bagus, mereka akan lebih mudah untuk berpikir, mengenal, mengerti dan memahami terhadap suatu konsep tersebut (Yusuf, 2014).

Pendapat lain menurut (Rahmah dkk., 2017) penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan. Penguasaan konsep juga merupakan tujuan inti dari pembelajaran (Marlina. dkk., 2017). Konsep-konsep harus dikuasai dengan baik, sehingga jika menemui permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan konsep tersebut, siswa dapat menggunakannya dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Sejalan dengan pendapat

(Anderson dkk., 2001) penguasaan konsep dapat membantu siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada dalam kejadian sehari-hari. Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa memahami konsep baik secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Marlina. dkk., 2017).

Untuk dapat menguasai konsep peserta didik harus mampu membedakan antara objek yang satu dengan objek yang lain, dengan menguasai konsep peserta didik akan mampu menggolongkan dunia sekitarnya menurut konsepnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penguasaan konsep adalah suatu pemahaman peserta didik dalam menghayati kemampuan terhadap pembelajaran yang dipelajari dengan proses penemuan atau penyusunan konsep.

c. Indikator Penguasaan Konsep

Menurut (Astuti dkk., 2022) indikator adalah sesuatu yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Indikator pencapaian kompetensi adalah penjabaran dari kompetensi dasar yaitu berupa perilaku yang dapat diukur atau diobservasi untuk melihat ketercapaian dari kompetensi dasar yang menjadi acuan penilaian suatu mata pelajaran.

Oleh karena itu, untuk menguasai konsep peserta didik harus mampu membedakan antara objek yang satu dengan objek yang lain, dengan menguasai konsep peserta didik akan mampu menggolongkan dunia

sekitarnya menurut konsepnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penguasaan konsep adalah suatu pemahaman peserta didik dalam menghayati kemampuan terhadap pembelajaran yang dipelajari dengan proses penemuan atau penyusunan konsep.

Berdasarkan uraian di atas bahwa penguasaan konsep merupakan tujuan inti dari suatu pembelajaran, maka untuk menindaklanjuti perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan konsep pada peserta didik di SD. Penguasaan konsep dapat dijadikan peserta didik mengerti konsep materi yang diajarkan dan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, mengukur tingkatan penguasaan konsep peserta didik ini dapat dilakukan dengan melihat poin-poin indikator penguasaan konsep yang telah disusun.

Indikator penguasaan konsep menurut Sumaya “yaitu seseorang dapat dikatakan menguasai suatu konsep jika orang tersebut benar-benar memahami konsep yang dipelajarinya sehingga mampu menjelaskan dengan menggunakan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi tidak mengubah makna yang ada didalamnya”.

Indikator penguasaan konsep menurut Sanjaya (dalam Kurniati, 2020) menyatakan indikator penguasaan konsep terdiri dari:

- a. Mampu menyajikan situasi kedalam berbagai cara serta mengetahui perbedaan
- b. Mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan terpenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep

- c. Mampu menghubungkan antara konsep dan prosedur
- d. Mampu memberikan contoh konsep yang dipelajari

Sedangkan, menurut (Baiti, 2016) menyatakan indikator penguasaan konsep sebagai berikut:

- a. Mengetahui ciri-ciri suatu konsep
- b. Dapat menghubungkan antar konsep
- c. Dapat kembali di konsep itu dalam sebagai situasi
- d. Dapat menggunakan konsep dalam menyelesaikan suatu masalah

Manfaat adanya indikator yaitu (1) guru dapat memilih materi, metode, media, dan sumber belajar yang tepat, sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan, (2) sebagai pedoman dan pegangan bagi guru untuk menyusun soal atau instrument penilaian lain yang tepat, sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan.

Dari uraian diatas tentang indikator penguasaan konsep menurut para ahli, indikator penguasaan konsep yang digunakan pedoman oleh peneliti adalah indikator penguasaan konsep menurut Sanjaya.

5. Pelajaran IPS

a. Pengertian Pelajaran IPS

Menurut Arnie (dalam Astuti dkk., 2022) bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengkaji seperangkat fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan

lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang. Jika IPS adalah pelajaran yang merupakan fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. Menurut (Astuti dkk., 2022) IPS merupakan suatu bidang studi yang didalamnya terdapat perpaduan beberapa mata pelajaran seperti ilmu bumi, ekonomi, politik, sejarah, geografi dan lainnya.

IPS merupakan suatu mata pelajaran yang terintegrasi dari beberapa mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dan lingkungan dengan tujuan untuk mengembangkan kehidupan manusia agar dapat hidup dengan lebih baik lagi. Menurut Prof. Nu'man Soemantri (dalam Astuti dkk., 2022) menjelaskan bahwa IPS adalah pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP dan SLTA.

Dari pengertian IPS menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa IPS adalah suatu cabang ilmu yang perpaduan dari beberapa ilmu sosial dalam mempelajari kehidupan manusia yang bertahap dengan tujuan untuk mengetahui peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang.

b. Tujuan Pelajaran IPS

Untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik dalam mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan

lingkungannya dalam proses pembelajaran di SD. Menurut (Astuti dkk., 2022). Tujuan yang spesifik dari pelajaran IPS sebagai berikut:

1. Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun internasional.

Menurut (Kurniawati dkk., 2021) adapun tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis kondisi sosial masyarakat. Sehingga peserta didik diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari setelah menerima materi IPS. Selain itu, pendidikan IPS juga bertujuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi diri dan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, serta sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Marheni (dalam Kurniawati dkk., 2021) melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk

menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pelajaran IPS adalah membina dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sosial, kemampuan untuk menganalisis dalam mengatasi permasalahan yang terkait dengan kehidupan sosial serta menyempurnakan nilai-nilai sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Karakteristik Pelajaran IPS

Menurut (Intan Talitha & Cempaka Sari, 2016) karakteristik pembelajaran IPS merupakan teori bagaimana membina kecerdasan sosial yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisis serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya. Karakteristik pembelajaran IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan terhadap lingkungan sosial yang fakta atau real untuk menelaah suatu masalah-masalah kehidupan bermasyarakat sesuai pengalaman permasalahan di kehidupan sehari-harinya baik berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya dan lain-lainya. Selain itu, masalah pembelajaran IPS ini juga bersifat meluas atau komprehensif, sehingga dibutuhkan suatu pemikiran yang analitis, rasional dan kritis. Oleh karena itu, pembelajaran IPS diperlukan peserta didik yang handal dalam penguasaan konsep IPS pada materi.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pelajaran IPS adalah suatu hal yang membahas permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang bersifat meluas dengan berpikir kritis, rasional, kreatif dan inovatif serta bersikap secara ilmiah dengan kehidupan nyata yang bertujuan untuk menguasai konsep IPS.

d. Konsep IPS

Konsep diperoleh dari fakta, peristiwa, pengalaman melalui generalisasi dan berpikir abstrak, konsep juga dapat mengalami perubahan yang disesuaikan dengan fakta atau pengetahuan baru (L. S. Astuti, 2017). Menurut Dahar (dalam L. S. Astuti, 2017) konsep adalah suatu abstraksi yang memiliki suatu kelas objek-objek, kejadian-kejadian, kegiatan-kegiatan, hubungan-hubungan yang mempunyai atribut yang sama.

Konsep merupakan salah satu pengetahuan awal yang harus dimiliki siswa karena konsep merupakan dasar dalam merumuskan prinsip-prinsip (L. S. Astuti, 2017). Oleh karena itu, setiap konsep tidak berdiri sendiri melainkan berhubungan satu sama lain, oleh karena itu peserta didik dituntut tidak hanya menghafal konsep saja, tetapi hendaknya memperhatikan hubungan antara satu konsep dengan konsep lainnya.

Sedangkan pengertian IPS Menurut Arnie (dalam Astuti dkk., 2022) bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengkaji seperangkat fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku

dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang. Selain itu, IPS merupakan suatu mata pelajaran yang terintegrasi dari beberapa mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dan lingkungan dengan tujuan untuk mengembangkan kehidupan manusia agar dapat hidup dengan lebih baik lagi.

Dari beberapa pendapat, pengertian konsep dan IPS dapat digabungkan menjadi satu. Konsep IPS adalah mata pelajaran yang memadukan antara konsep-konsep dasar ilmu sosial untuk menggambarkan suatu hubungan-hubungan, fakta-fakta yang saling berkaitan dengan berbagai hal di kehidupan manusia.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arya Setya Nugroho (Nugroho, 2013) dengan judul *“Peningkatkan Penguasaan Konsep Dengan Model Pembelajaran Konsep Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindak kelas terdiri dari tiga siklus dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi, tes dan lembar angket. Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan konsep IPS sehingga penulis memberikan solusi dengan menggunakan model pembelajaran konsep

yang menunjukkan bahwa hasil belajar konsep siswa, aktivitas guru dan siswa serta respon siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya dan memenuhi indikator keberhasilan. Persamaan penelitian ini adalah sama – sama meneliti tentang kemampuan penguasaan konsep IPS pada anak SD, sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah cara pembelajaran yang digunakan, jenis penelitian yang digunakan serta waktu dan tempat yang digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ikhwanul Muslim, A. Halim dan Rini Safitri (Muslim dkk., 2015) dengan judul *“Penerapan Model Pembelajaran PBL Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Elastisitas Dan Hukum Hooke di SMA Negeri Unggul Harapan Persada”*. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* dengan *one-group pretest and posttest* desain dan metode deskriptif. Penelitian menggunakan pengumpulan data dengan memberikan tes dan angket. Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan prestasi belajar siswa masih rendah dikarena mengalami kesulitan dalam memahami konsep sehingga mengakibatkan rendahnya penguasaan konsep fisika pada siswa. Penulis memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran fisika yang menunjukkan hasil bahwa pembelajaran yang dilaksanakandengan 5tahapan model pembelajaran Problem Based Learning, dapat meningkatkanpenguasaan konsep kategori tinggi dengan rata-rata N-Gain

0,90 dan peningkatanketerampilan berpikir kritis siswa dengan kategori sedang dengan rata-rata N-Gain 0,52. Ranah kognitif penguasaan konsep yang mengalami peningkatan paling tinggi adalah pada aspek analisis (C4) dengan N-Gain 0,98 kategori tinggi dan indikator keterampilan berpikirkritis yang mengalami peningkatan paling tinggi adalah menginduksi danmempertimbangkan hasil induksi dengan N-gain 0,70 kategori tinggi. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penguasaan konsep pada siswa, sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah materi dari mata peajaran yang digunakan, model pembelajaran yang digunakan subjek yang diteliti anak SMA serta tempat dan waktu yang digunakan.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Mochamad Yusuf (Yusuf, 2014) dengan judul *“Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Materi Kenampakan Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindak kelas yang sering disebut (PTK) yang terdiri dari tiga siklus dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan instrument berupa observasi, tes dan angket. Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan siswa kelas V SD mengalami kesulitan dalam menguasai konsep suatu materi pembelajaran IPS sehingga penulis memberikan solusi untuk menerapkan metode *mind mapping* agar penguasaan konsep IPS pada siswa dapat meningkat dan hasil menunjukkan bahwa penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa

materi kenampakan kelas V SDN Senden Kabupaten Jombang. Dengan hasil yang diuraikan aktivitas guru mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I yaitu 67,86%, pada siklus II meningkat 85,71% dan pada siklus III menjadi 89,29%. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus satu sampai siklus tiga yaitu 69,64%, 79,69%, 87,5%. Hasil belajar penguasaan konsep siswa mengalami peningkatan pada siklus I hanya mencapai 12,1% pada siklus II mencapai 66,67%, dan meningkat pada siklus III menjadi 84,85%. Respon yang diberikan siswa dari siklus I yaitu 71,51%, pada siklus II yaitu 79,09% dan pada siklus III menjadi 83,3%. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penguasaan konsep IPS pada anak SD, sedangkan perbedaan penelitian ini adalah materi pada mata pelajaran yang digunakan, metode yang digunakan, jenis penelitian yang digunakan, tempat dan waktu yang digunakan.

4. Penelitian ini dilakukan oleh (Mata dkk., 2021) dengan judul "*Pengaruh Metode Ice Breaking Berbantuan Musik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika*". Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), kuantitatif dan eksperimen dengan menggunakan instrument perangkat pembelajaran dan tes. Penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumen dan tes. Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan masih banyak siswa yang mengobrol sendiri, bermain dengan teman sebangku, akibatnya banyak dari mereka ketika guru menanyai masing sulit untuk menjawab. Dan ketika

guru memberikan latihan soal setelah dijelaskan, cara peserta didik menyelesaikan prosedur penyelesaian pun masih jauh dari KKM, sehingga penulis memberikan solusi untuk menerapkan metode *ice breaking* berbantuan musik pada saat mata pelajaran matematika dengan menunjukkan hasil bahwa kelas eksperimen dengan perlakuan metode *ice breaking* dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik. Dengan itu, hasil dapat diuraikan Dari hasil analisis akhir menggunakan uji gain dan uji-t. Dengan uji gain diperoleh hasil 0,589 untuk kelas eksperimendan untuk kelas kontrol diperoleh hasil 0,405. Artinya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika menggunakan metode *ice breaking* lebih baik. Peningkatan hasil belajar juga bisa dilihat dikelas eksperimen semula 58,73 menjadi 83,03 Sedangkan kelas kontrol semula 59,23 menjadi 75,73. Sedangkan pada uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 9,77 dan t_{tabel} diperoleh hasil 11,07 Sedangkan pada taraf signifikansi 1% diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,663 dan pada taraf signifikansi 5% diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,002. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan pengaruh belajar dengan metode *ice breaking* dan metode konvensional. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *ice breaking* sebagai metode atau berbantuan dalam pembelajaran, sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah materi pada mata pelajaran, penulis menggunakan music sebagai berbantuan *ice breaking*, waktu dan tempat yang digunakan.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Oki Witasari dan Novan Ardy Wiyani (Witasari & Wiyani, 2020) dengan judul “*Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini*”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian fenomenologi yaitu penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, pengamatan dan studi dokumentasi. Penelitian ini juga menggunakan analisis data tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan belum semua guru menguasai metode dalam membentuk karakter anak sehingga penyebabnya adalah lemahnya kreativitas guru dalam membentuk karakter anak. Oleh karena itu, penulis memberikan solusi agar guru menggunakan permainan tradisional untuk membentuk karakter anak karena terdapat nilai-nilai positif yang dapat diambil. Hasil dari penelitian ini dapat diuraikan bahwa upaya memanfaatkan permainan tradisional untuk membentuk karakter anak di TK Diponegoro 140 Rawalo telah dilaksanakan secara sistematis dan hasilnya anak-anak mampu menampilkan karakter positif ketika melakukan kegiatan bermain dengan permainan tradisional. Persamaan dari penelitian adalah sama-sama menggunakan macam-macam permainan tradisional untuk anak-anak, sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah subjek yang digunakan, jenis penelitian yang digunakan, waktu dan tempat yang digunakan.

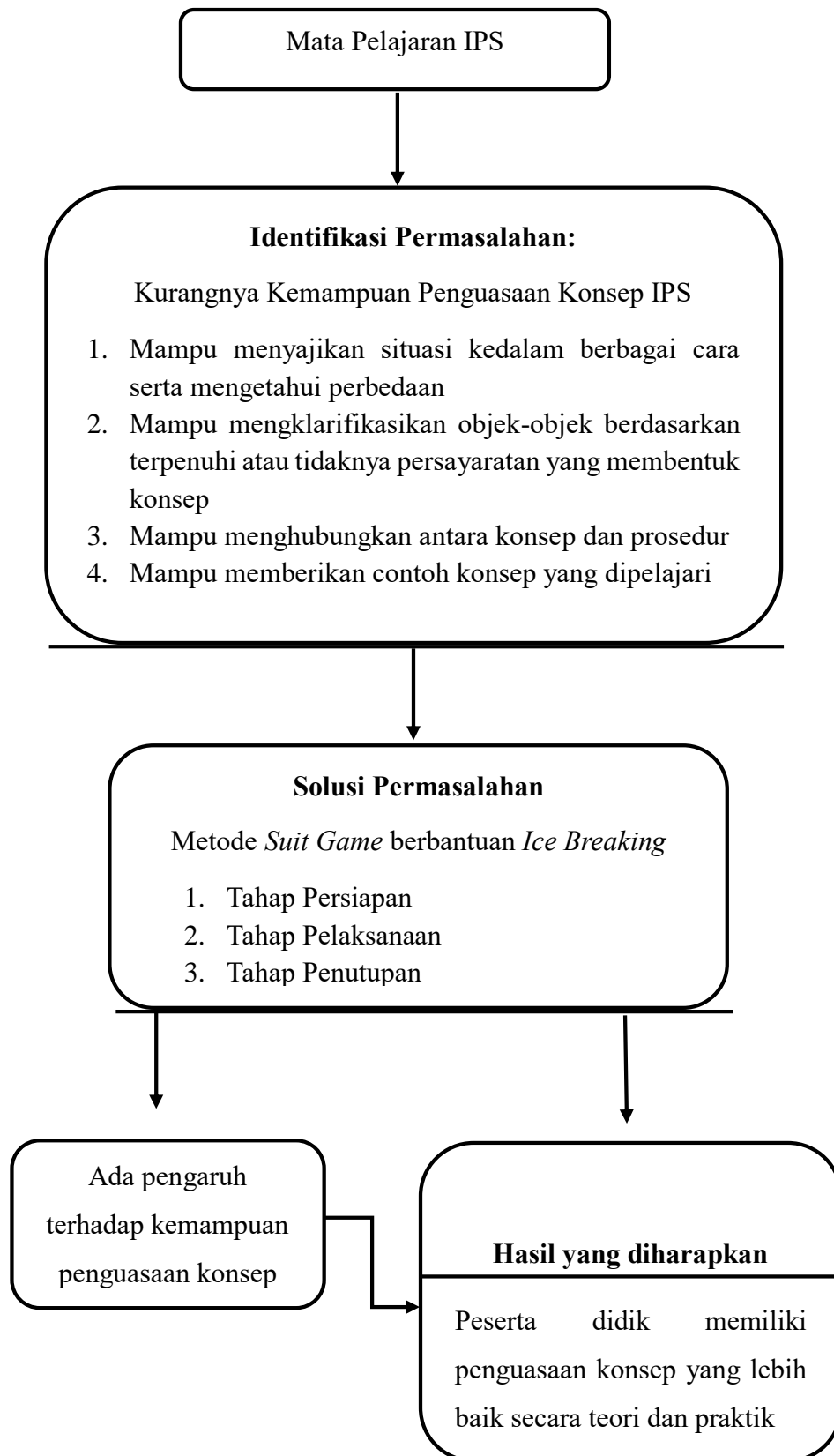
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS yang digunakan di UPT SDN 268 Gresik adalah berpusat pada guru yang sering disebut dengan pendekatan konvensional. Pembelajaran IPS dengan pendekatan konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah memiliki sifat membosankan, tidak menarik dan menyebabkan peserta didik mengantuk dan tidak aktif selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Peserta didik hanya menerima informasi materi penting dari guru, malas untuk bertanya, kurang konsentrasi, hanya sebatas mengetahui materi yang diberikan oleh guru, kesulitan dalam mengerjakan tugas dari guru. Faktor lain adalah peserta didik kurang bersemangat dan kurang beminat untuk mengikuti pembelajaran IPS. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap kemampuan penguasaan konsep IPS pada peserta didik.

Upaya untuk mengatasi berbagai masalah yang terjadi di atas maka penelitian ini mencoba mengeksperimentasikan pembelajaran IPS dengan metode selain ceramah yaitu permainan *suit* berbantuan *ice breaking*. Pembelajaran IPS yang dilakukan dengan menggunakan metode permainan berbantuan *ice breaking* akan terlihat lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Permainan *suit* atau suten merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang berhadapan dengan mengadu jari-jari tangan untuk memulai permainan terlebih dahulu bagi pemenang *suit*. Sehingga peserta didik akan merasa senang dengan metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Sedangkan, *ice breaking* merupakan permainan atau kegiatan sederhana,

ringan, dan ringkas untuk mengubah suasana kekakuan, rasa bosan atau mengantuk dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan subjek peserta didik kelas V sebagai sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut akan diberikan perlakuan yang berbeda, pada kelas kontrol diberikan pembelajaran IPS konvensional sedangkan untuk kelas eksperimen akan diperlakukan dengan pembelajaran yang menggunakan metode *suit game* berbantuan *ice breaking*. Melalui penggunaan metode *suit game* berbantuan *ice breaking*, diharapkan memberikan pengaruh terhadap kemampuan penguasaan konsep IPS pada peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian kuantitatif ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Menurut(Nuryadi dkk., 2017) hipotesis merupakan alternatif dugaan jawaban sementara mengenai suatu hal yang akan diuji kebenarannya, mungkin benar atau salah maka penelitian tersebut akan ditolak jika salah dan diterima bila benar.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis atau dugaan sementara yaitu, ada atau tidaknya pengaruh dalam menggunakan metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap kemampuan penguasaan konsep IPS bagi peserta didik kelas V di UPT SDN 268 Gresik. Adapun hipotesis yang digunakan oleh penulis adalah:

1. H_0 = tidak ada pengaruh dari metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap kemampuan penguasaan konsep IPS
2. H_a = terdapat pengaruh dari metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap kemampuan penguasaan konsep IPS.

