

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti tentang pengaruh metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap penguasaan konsep IPS pada materi interaksi manusia di kelas V SD, berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap penguasaan konsep IPS pada materi interaksi manusia di kelas V SD, dibuktikan dengan peserta didik ikutserta dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Independent Samples T-Test menunjukkan hasil signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap kemampuan penguasaan konsep IPS pada kelas V UPT SDN 268 Gresik.

Dapat dilihat dari hasil perbedaan nilai tes *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik sesudah proses pembelajaran antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan dengan nilai rata-rata kelas kontrol 81,59 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 92,95 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada kelas eksperimen yang sudah diberikan metode *suit game*. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil nilai kedua kelas.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa metode *suit game* berbantuan *ice breaking* berpengaruh terhadap kemampuan penguasaan konsep IPS kelas V di UPT SDN 268 Gresik, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

Terdapat peserta didik yang memainkan *suit* dengan jari yang tidak sesuai dengan aturan yang sudah ditentukan, mereka menggunakan aturan sendiri sesuai kesepakatan lawan main atau pasangannya masing-masing. Oleh karena itu, peneliti menyarankan sebelum pelaksanaan proses pembelajaran sebaiknya metode *suit game* dijelaskan secara detail mengenai peraturan yang sudah ditentukan dan harus dipatuhi untuk seluruh peserta didik.

