

Jurnal Literasi Pendidikan Dasar

Volume 4 No. 2, 2023, pp. 90-99

P-ISSN 2746-1505, E-ISSN 2721-0294

Open Acces: <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jlpd>

PENGARUH PENGGUNAAN METODE *SUIT GAME* BERBANTUAN *ICE BREAKING* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KONSEP KELAS V SD

Fardini Salsabillah¹, Arya Setya Nugroho², Nataria Wahyuning Subayani³

^{1,2,3} Prodi PGSD FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

Jl. Raya Palembang-Prabumulih Inderalaya, Ogan Ilir 30662

Article Info

Received Maret 15

September, 2023

Revised September 28,
2023

Accepted October 22,
2023

Avaliabel Online

Kata Kunci

Metode *suit game*,
kemampuan penguasaan
konsep

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi penguasaan konsep IPS yang masih rendah. 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 menggunakan metode True-Experimental dengan desain penelitian Pretest-Posttest Control Group Design, melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan total 44 peserta. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest. Hasil analisis Uji-T menunjukkan signifikansi sebesar 0,000, < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh dalam menggunakan metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap kemampuan penguasaan konsep kelas V SD.

Key Words

Game *Suit* Method,
Concept Mastery Ability

ABSTRACT

This research was motivated by the low mastery of social science concepts. The aim of this study was to determine the effect of using the Suit Game method assisted by ice-breaking on the ability to master concepts in fifth grade at UPT SDN 268 Gresik in the academic year 2022-2023. This study employed the True-Experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design, involving a control class and an experimental class with a total of 44 participants. Data was collected through pretest and posttest exams. The T-Test analysis results showed a significance of 0.000, < 0.05, thus H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning there is an effect in using the Suit Game method assisted by ice-breaking on the ability to master concepts in the fifth grade of elementary school.

PENDAHULUAN

Menguasai konsep dapat diartikan sebagai kemampuan dalam memahami makna dan penerapan dari pembelajaran. Menurut Yaumi dkk. (2019), penguasaan konsep merupakan kemampuan untuk memahami informasi di sekitar dan melakukan perbandingan konsep secara ilmiah. Penguasaan konsep adalah kemampuan dasar berpikir kritis, mengenal, mengerti dan memahami terhadap suatu konsep dengan menemukan persoalan sendiri dan rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari. Seperti halnya yang diungkapkan Anderson dkk., (2001), penguasaan konsep dapat memberikan dukungan bagi siswa dalam mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam konteks kehidupan sehari-hari. Menurut Muslim dkk., (2015), penguasaan konsep adalah tahap keterampilan yang lebih canggih dibandingkan hanya mengetahui suatu konsep, melainkan kemampuan untuk memahami konsep yang diajarkan. Penguasaan konsep penting untuk peserta didik dalam mencapai indikator keberhasilan pembelajaran pada materi.

Penguasaan konsep terjadi ketika siswa dapat memberikan jawaban yang memadai terhadap pertanyaan yang telah disusun, sehingga mereka diharapkan untuk menganalisis makna dari pertanyaan dan merumuskan sendiri kesimpulannya (Nugroho, 2013). Dengan demikian, peserta didik akan mudah menemukan dan mengidentifikasi fakta-fakta tentang dua konsep untuk dibedakan dan dikelompokkan. Selaras dengan kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS kelas V materi bentuk-bentuk interaksi manusia yang dipilih karena dapat memberikan kesempatan dalam menemukan persoalan yang ada di sekitar. Peserta didik akan menemukan dan mengidentifikasi fakta-fakta tentang bentuk-bentuk interaksi manusia. Setelah itu peserta didik akan menemukan contoh fakta dari bentuk-bentuk interaksi manusia untuk membedakan dan mengelompokkannya. Sehingga, peserta didik diharapkan untuk memahami konsep agar memiliki penguasaan konsep yang lebih baik.

Penguasaan konsep sangat diperlukan peserta didik dalam mata pelajaran IPS karena Materi IPS sering kali terasa kurang menarik, terutama jika guru hanya mengandalkan metode ceramah dan memberikan catatan yang monoton kepada siswa dan cukup banyak di papan tulis (Yusuf, 2014). Sependapat dengan apa yang dikatakan (Rowell dkk., 2007) bahwa pembelajaran konsep-konsep IPS yang hanya mengandalkan pendekatan verbal dengan kata-kata dan suara akan kurang efektif dalam mencapai pemahaman siswa. Oleh karena itu, pentingnya menguasai konsep IPS untuk menjadi bekal peserta didik dalam menyelesaikan tantangan-tantangan di kehidupannya. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menyampaikan materi IPS harus berwawasan luas, berinovasi menggunakan metode terbaru, dan memberikan ice breaking sesuai rencana dan kebutuhan.

Saat ini, peserta didik masih belum menguasai konsep pada mata pelajaran dengan baik, khususnya materi pada mepel IPS karena banyak siswa yang merasa malas, bosan dan membuatnya mudah mengantuk mulai dari guru berceramah panjang hingga memberikan catatan di papan tulis. Untuk mengatasi rasa malas, bosan hingga mengantuk pada peserta didik guru dapat melakukan pemanasan untuk mencairkan suasana di kelas dengan memberikan ice breaking agar konsentrasi peserta didik kembali fokus pada materi yang disampaikan. Ice breaking bertujuan untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang aktif, penuh semangat, dan penuh antusiasme, yang memiliki ciri suasana belajar yang *enjoy* dan tetap berfokus namun santai (Karyaningsih dkk., 2016). Apabila guru menyampaikan materi IPS dengan memberikan *ice breaking* dengan metode terbaru yang tepat sesuai kebutuhan, maka peserta didik akan mendapatkan penguasaan konsep IPS baik teori ataupun penerapannya dalam pembelajaran selanjutnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Nugroho, 2013) bahwa peran guru dalam menggunakan ice breaking untuk menginspirasi siswa pada tahap awal memiliki dampak yang signifikan terhadap jalannya pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peserta didik kelas V di UPT SDN 268 Gresik dengan hasil yang menunjukkan bahwa penguasaan konsep IPS masih rendah dan kurang yang terbukti bahwa peserta didik yang dari KKM hanya 13 peserta didik dari 44 peserta didik dengan presentase 2,83%. Selain itu, penguasaan konsep IPS pada kelas V masih rendah dan kurang terlihat dari peserta didik hanya sekedar memahami makna materi yang diperoleh selama proses pembelajaran dari guru. Penguasaan konsep yang kurang dan rendah dapat diuraikan dari peserta didik yang kurang mampu memahami penguasaan konsep tentang materi interaksi sosial dalam menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia. Padahal, mereka setiap hari melakukan interaksi di sekolah dengan guru ataupun teman sejawatnya seperti berbicara, bertanya, berdiskusi, bermain bersama, menjawab pertanyaan dari guru dan bercanda gurau, namun mereka belum mengetahui bahwa itu adalah sebuah bentuk interaksi sosial.

Hal ini terlihat bahwa peserta didik kurang memahami penguasaan konsep dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dan mereka juga mengalami kesulitan dalam menyebutkan contoh dari bentuk-bentuk interaksi manusia yang ada disekitarnya. Hal ini terlihat dari peserta didik yang masih bingung dalam membedakan bentuk interaksi manusia yang dipelajari bersama guru karena mereka kurang mampu memahami arti atau makna kata dari suatu materi konsep.

Dari permasalahan yang telah diuraikan bahwa peserta didik yang belum memiliki kemampuan penguasaan konsep IPS yang baik, maka penulis akan melakukan penelitian dengan menerapkan metode *suit game* dengan berbantuan *ice breaking* yang berisi materi IPS tentang interaksi sosial di kelas V. Dalam bahasa Inggris *game* berarti permainan. Permainan dijelaskan sebagai tindakan yang mengulangi berbagai bentuk aktivitas dan manusia memiliki peran utama dalamnya. Permainan adalah salah satu contoh aktivitas sosial di mana individu berinteraksi dengan rekan-rekannya lebih dari terlibat dalam jenis aktivitas lainnya. Permainan merupakan suatu tempat eksperimen bagi anak-anak untuk mengaplikasikan keterampilan baru yang mereka pelajari dengan cara yang sesuai. Oleh karena itu, permainan dapat dijelaskan sebagai aktivitas yang memiliki aturan-aturan yang jelas dan melibatkan persaingan antara pemain untuk mencapai hasil yang dapat diprediksi (Kurniawan, 2019).

Menurut Vania (2020), *suit* adalah dengan cara yang simpel, dapat dilakukan dengan mengumpulkan 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*, meskipun dikenal secara luas di seluruh dunia, memiliki nuansa dan pandangan yang khas di setiap negara atau daerahnya. Setiap budaya memiliki cara unik dalam memaknai permainan ini dan sering kali mengaitkannya dengan filosofi atau simbolisme tertentu yang mencerminkan nilai-nilai atau tradisi lokal (Vania, 2020). Selain itu, anak-anak seringkali menggunakan *suten* sebagai cara untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu dalam suatu permainan. Melalui *suten*, anak-anak diajarkan untuk bersikap sportif, jujur, dan menerima hasilnya dengan lapang dada. Pada dasarnya, minat anak-anak dalam bermain *suten* menunjukkan bahwa mereka memiliki penghargaan terhadap budaya dan tradisi mereka (Witasari & Wiyani, 2020).

Suten merupakan permainan yang dilakukan secara bergantian, dan hal ini mengajarkan anak-anak untuk bersedia belajar menjadi lebih sabar. Sebelum memulai permainan, semua pemain harus melakukan *suit* jika hanya ada 2 orang, atau melakukan *hompimpa* jika jumlah pemain lebih dari 3 orang. Kelompok atau individu yang keluar sebagai pemenang memiliki hak untuk memulai permainan terlebih dahulu. Permainan *suit* juga sering disebut sebagai permainan tradisional. Menurut Kurniawan (2019), permainan tradisional adalah jenis aktivitas yang menyenangkan yang dapat dilakukan baik secara individu maupun dalam kelompok, dan sering diwariskan secara turun-temurun di daerah tertentu. Permainan tradisional dapat digolongkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu permainan rekreasi, permainan kompetitif, dan permainan edukatif.

Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran terdiri dari tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan penutupan. Pada tahap persiapan, guru merumuskan tujuan pembelajaran, menjelaskan manfaat permainan, menentukan jenis kegiatan, memilih lokasi, dan menyiapkan peralatan. Tahap pelaksanaan melibatkan siswa yang aktif bermain sesuai aturan yang telah ditetapkan. Terakhir, pada tahap penutupan, guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil dalam permainan, mendorong motivasi dan menghargai partisipasi mereka dalam pembelajaran metode permainan (Basiroh, 2016).

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimental. metode penelitian True-Experimental Design, yang berarti penelitian dapat mengendalikan semua variabel eksternal yang mempengaruhi jalannya percobaan sedangkan kualitas pelaksanaan rencana penelitian tinggi (Payadnya & Jayantika, 2018). Karakteristik utama dari desain eksperimen yang sebenarnya adalah pengambilan sampel yang dilakukan adalah dengan cara acak dari populasi yang telah ditetapkan, dengan tujuan untuk digunakan dalam dua kelompok berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam percobaan ini, sangat penting adanya kelompok kontrol, dan sampelnya harus dipilih secara acak.

Dalam studi ini, digunakan metode desain pretest-posttest dengan kelompok kontrol. Peneliti melakukan pretest, yaitu pengujian awal pada subjek penelitian sebelum penelitian dimulai, untuk memperoleh data awal dari peserta didik. Kemudian, posttest diberikan pada akhir penelitian dan data ini akan dianalisis untuk menyimpulkan hasil penelitian.

Pretest-Posttest Control Group Design

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

Gambar 1 Desain Metode Penelitian
 Sumber : (Sugiyono, 2018)

Peserta penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 268 Gresik selama tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan karena selama pembelajaran IPS di kelas V ini belum pernah menerapkan metode *suit game* berbantuan *ice breaking*, dan guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terbagi menjadi dua kelas, dengan total 44 siswa. Kelas A yang terdiri dari 22 siswa dijadikan kelompok kontrol, sementara Kelas B yang juga terdiri dari 22 siswa dijadikan kelompok eksperimen.

Pemilihan sampel bertujuan sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti menggunakan teknik *random sampling* dengan catatan kedua kelas tersebut belum memenuhi standar KKM. Peneliti memilih jumlah peserta didik yang sama untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol agar dapat dijadikan perbandingan untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil penelitian dapat di evaluasi melalui analisis data, dengan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS seperti yang dilakukan oleh (Payadnya & Jayantika, 2018). Dalam analisis pengujian hipotesis ini, data yang digunakan terdiri dari data pretest (pengukuran awal) dan posttest (pengukuran akhir). Hasil dari pretest pada kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi mencapai 70, nilai terendah mencapai 60, dan rata-rata sekitar 66.

Tabel 1 Hasil data *pretest* kelas kontrol

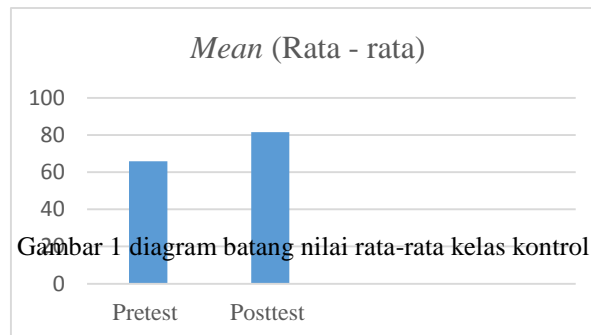
N	Valid	22
	Missing	0
Mean		66.0000
Std. Error of Mean		.77850
Median		65.0000
Mode		65.00 ^a
Std. Deviation		3.65148
Variance		13.333
Range		10.00
Minimum		60.00
Maximum		70.00
Sum		1452.00
Percentiles	25	65.0000
	50	65.0000
	75	70.0000

Untuk nilai tertinggi *posttest* kelas kontrol memperoleh 90, nilai terendah 75 dengan rata-rata sebesar 81,6.

Tabel 2 Hasil data *posttest* kelas kontrol

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		81.5909
Std. Error of Mean		.83136
Median		80.0000
Mode		80.00
Std. Deviation		3.89944
Variance		15.206
Range		15.00
Minimum		75.00
Maximum		90.00
Sum		1795.00
Percentiles	25	80.0000
	50	80.0000
	75	85.0000

Dibawah ini adalah grafik batang yang menunjukkan nilai rata-rata dari pretest dan posttest di kelas kontrol:



Setelah dilaksanakannya mengambil data di kelas kontrol, kemudian dilakukan pada kelas eksperimen dengan hasil nilai tertinggi *pretest* 70, nilai terendah 60 dengan rata-rata sebesar 66.

Tabel 3 Hasil data *pretest* kelas eksperimen

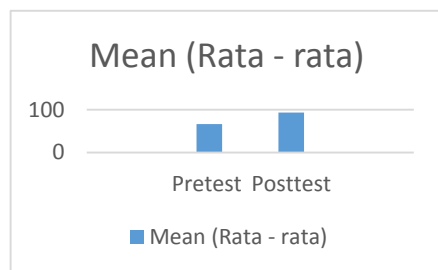
N	Valid	22
	Missing	0
Mean		66.0455
Std. Error of Mean		.84381
Median		66.0000
Mode		70.00
Std. Deviation		3.95784
Variance		15.665
Range		10.00
Minimum		60.00
Maximum		70.00
Sum		1453.00
Percentiles	25	63.7500
	50	66.0000
	75	70.0000

Kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan metode *suit game* berbantuan *ice breaking*. Setelah diberikan perlakuan, hasil nilai tertinggi *posttest* kelas eksperimen memperoleh 95, nilai terendah 80 dengan rata-rata sebesar 93.

Tabel 4 Hasil data *posttest* kelas eksperimen

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		92.9545
Std. Error of Mean		.53645
Median		95.0000
Mode		95.00
Std. Deviation		2.51618
Variance		6.331
Range		5.00
Minimum		90.00
Maximum		95.00
Sum		2045.00
Percentiles	25	90.0000
	50	95.0000
	75	95.0000

Berikut adalah diagram batang nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen:



Gambar 2 diagram batang nilai rata-rata kelas eksperimen

Dari data yang telah diperoleh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, terdapat perbedaan yang terlihat pada hasil posttest peserta didik. Setelah itu, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Chi Kuadrat (Sugiyono, 2018) dengan nilai Asimp.Sig = 0.000 ($p < 0.05$), maka uji normalitas dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas
Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	40.400 ^a	4	.000
Likelihood Ratio	54.495	4	.000
Linear-by-Linear Association	32.615	1	.000
N of Valid Cases	44		

a. 4 cells (40.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.50.

Pengujian berikutnya adalah uji homogenitas menggunakan Uji Levene Statistic (Usmedi, 2020) dengan nilai signifikansi (sig) sekitar 0,071 yang lebih besar dari 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa variabel dalam penelitian ini memiliki tingkat homogenitas yang memadai.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.422	1	42	.071

Kemudian, dilakukan pengujian dengan uji-t. Uji-t ini berguna untuk menentukan apakah terdapat dampak dari penggunaan metode suit game berbantuan *ice breaking* terhadap penguasaan konsep IPS. Pengujian t dapat dilakukan karena data telah terbukti memiliki distribusi normal dan homogen (Sugiyono, 2018). Kesimpulan dari uji-t adalah penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif (H_a) Yang artinya terdapat pengaruh metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap kemampuan penguasaan konsep IPS pada kelas V UPT SDN 268 Gresik dengan nilai $0,000 < 0,05$.

Tabel 7 Hasil Uji-t

Uji Hipotesis

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil_belajar	Equal variances assumed	3.422	.071	11.485	42	.000	11.364	.989	9.367	13.360	
	Equal variances not assumed			11.485	35.904	.000	11.364	.989	9.357	13.370	

Pembahasan

Penggunaan metode suit *game* berbantuan *ice breaking* diterapkan pada materi bentuk-bentuk interaksi manusia kelas V untuk mengetahui penguasaan konsep IPSnya dengan metode penelitian eksperimen. Proses pembelajaran ini dikembangkan menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik. Dalam pembelajaran, pendekatan saintifik fokus pada motivasi, minat, dan semangat peserta didik. Penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *pretest posttest* pada kelompok kontrol. Berikut beberapa proses penelitian yang telah dilaksanakan:

1. Pra penelitian
Peneliti telah meminta izin kepada pihak sekolah untuk menjalankan penelitian di UPT SDN 268 Gresik. Kemudian di akhir bulan September 2022 melakukan observasi kondisi kelas V dengan menemukan permasalahan yaitu metode pembelajaran yang guru gunakan cenderung membosankan karena sering memberikan ceramah, tanya jawab dan penugasan. Peneliti juga melakukan observasi kedua dengan memberikan pertanyaan kepada wali kelas dan peserta didik untuk mengetahui penguasaan konsep yang dimiliki ternyata masih rendah dengan bukti dari dua kelas V ini hanya 13 peserta didik yang lulus KKM.
2. Perencanaan
Perencanaan penelitian ini membuat perangkat pembelajaran, lembar soal *pretest* dan *posttest* penguasaan konsep IPS tentang bentuk interaksi manusia dan juga perencanaan lain yang perlu disiapkan. Kemudian memvalidasi 10 butir soal menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan bantuan SPSS. Hasil uji menyatakan sudah valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk penelitian.
3. Pelaksanaan
Di bulan Februari 2023 hari pertama pada jam ke 2-3 di kelas eksperimen peneliti memberikan soal *pretest* dan pada jam ke 5-6 di kelas kontrol juga memberikan soal *pretest* yang sama. Hari kedua pada jam ke 1-2 di kelas eksperimen peneliti memberikan *treatment* pada proses pembelajaran dengan metode suit *game* berbantuan *ice breaking* pada materi bentuk-bentuk interaksi manusia kemudian memberikan *posttest*. Pada jam ke 6-7 peneliti melaksanakan proses pembelajaran di kelas kontrol sekaligus memberikan *posttest*. ([link penggunaan metode suit game https://youtu.be/t5XfACsZE-I?si=-5ySpJMLajDhU5ut](https://youtu.be/t5XfACsZE-I?si=-5ySpJMLajDhU5ut))
4. Pelaporan hasil penelitian
Hasil *pretest* di kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi sekitar 70, nilai terendah sekitar 60, dengan rata-rata sekitar 66. Setelah mengikuti *posttest*, kelas kontrol mencapai nilai tertinggi sekitar 90, nilai terendah sekitar 75, dengan rata-rata sekitar 81,6. Setelah dilaksanakannya mengambil data di kelas kontrol, kemudian dilakukan pada kelas eksperimen dengan hasil nilai tertinggi *pretest* 70, nilai terendah 60 dengan rata-rata sebesar 66. Kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan metode *suit game* berbantuan *ice breaking*. Setelah diberikan perlakuan, hasil nilai tertinggi *posttest* kelas eksperimen memperoleh 95, nilai terendah 80 dengan rata-rata sebesar 93.

Hasil uji normalitas menggunakan uji Chi Kuadrat (Sugiyono, 2018) dengan didapatkan nilai Asimp.Sig sebesar 0,000. Karena nilai Asimp.sig ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang normal. Uji selanjutnya yaitu uji homogenitas menggunakan Uji Levene Statistic (Usmadi, 2020) dan hasilnya menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,071. Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, variabel-variabelnya dianggap homogen karena nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji-t dapat dilakukan karena data telah terbukti memiliki distribusi yang normal dan homogen (Sugiyono, 2018). Hasil uji-t dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat pengaruh metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap kemampuan penguasaan konsep IPS pada kelas V UPT SDN 268 Gresik dengan nilai $0,000 < \text{dari } 0,05$.

Kelebihan dari metode bermain *suit* dengan berbantuan *ice breaking* menurut (Murtadho, 2021) yaitu peserta didik mampu belajar sambil bermain dengan materi yang sudah ditentukan sehingga peserta didik mampu menguasai konsep pada materi pelajaran. Kelebihan dari penerapan metode *suit game* ini mampu menjadikan penguasaan konsep IPS pada peserta didik lebih baik lagi yang dapat dilihat dari hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

PENUTUP

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *suit game* berbantuan *ice breaking* terhadap penguasaan konsep IPS pada materi interaksi manusia di kelas V SD, Peserta didik sangat aktif dalam proses pembelajaran, sebagaimana terbukti dalam hasil uji hipotesis Independent Samples T-Test dengan signifikansi 0,000, lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, maka 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. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest di kelas eksperimen. Selain itu, rata-rata nilai peserta didik setelah pembelajaran di kelas kontrol adalah 81,59, sedangkan di kelas eksperimen mencapai 92,95. Hal ini menegaskan bahwa penerapan metode *suit game* memberikan dampak positif yang nyata pada kelas eksperimen. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai antara kedua kelas tersebut.

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., Krathwohl Peter W Airasian, D. R., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2001). *Taxonomy for Assessing a Revision OF Bloom'S Taxonomy OF Educational Objectives*. <https://www.uky.edu/~rsand1/china2018/texts/Anderson-Krathwohl - A taxonomy for learning teaching and assessing.pdf>
- Basiroh, N. H. (2016). *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas I MI Al-Asyrotusyafi'iyah*. 1–133.
- Karyaningsih, N., Suadnyana, I. N., & ... (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pengetahuan Ipa. *Mimbar Pgsd ...*, 1(2), 120–126. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/7094>
- Kurniawan, A. wibowo. (2019). *OLahraga dan Permainan Tradisional*.
- Murtadho, A. R. (2021). *Suit, Permainan Tradisional Pembuka Permainan Lain*. ReferensiBerita.Com. <https://www.referensiberita.com/budaya/pr-1401134998/Suit-Permainan-Tradisional-Pembuka-Permainan-Lain>
- Muslim, I., Halim, A., & Safitri, R. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Untuk Hooke Di Sma Negeri Unggul. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 03(02), 35–50.
- Nugroho. (2013). Peningkatan Penguasaan Konsep Dengan Model Pembelajaran Konsep Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 01(02), 1–11.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. gusti A. N. T. (2018). *panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss*.
- Rowell, C. G., Hickey, M. G., Gecsei, K., & Klein, S. (2007). *A School-Wide Effort for Learning History via a Time Capsule*. 71(5), 261–266.
- Sugiyono, P. D. (2018). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); Ke 2 tahun). ALFABETA, cv Hotline: 081.12139484 Jl. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung Telp. (022) 200 8822 Fax (022) 2020 373.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Vania, R. (2020). *Sejarah Suit Batu Gunting Kertas*. Suara.Com. <https://www.suara.com/lifestyle/2020/12/14/123838/sejarah-suit-batu-gunting-kertas-awalnya-adalah-katak-siput-dan-ular?page=all>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- Yaumi, M. R., Sutopo, S., & Zulaikah, S. (2019). Analisis Penguasaan Konsep dan Kesulitan Siswa pada Materi Teori Kinetik Gas. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(10), 1333.

<https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i10.12839>

Yusuf, M. (2014). *Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Materi Kenampakkan Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 1–10.