

## ABSTRAK

### PENGARUH *ICE BREAKER* JENIS *GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 5 METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh

VILLA CYNTHIA DEVI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*. Teknik pengumpul data menggunakan tes kognitif. Analisis data menggunakan uji statistik *t-test pooled varians*. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar ranah kognitif. Penentuan sampel penelitian menggunakan *sampling purposive*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *ice breaker* jenis *games* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,670 > 2,000$  (dengan  $\alpha = 0,05$ ).

**Kata kunci:** hasil belajar, *ice breaker*, tematik.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF ICE BREAKER TYPES GAMES ON THE RESULT OF THEMATIC LEARNING OF STUDENT FIFTH GRADE AT SD NEGERI 5 METRO PUSAT LESSON YEAR 2018/2019**

by

**VILLA CYNTHIA DEVI**

The problem of this research was the low result of thematic learning student of V grade at SD Negeri 5 Metro Pusat. The purpose of the research was to determine the influence of the ice breaker learning method games types to the result of thematic learning student of fifth grade at SD Negeri 5 Metro Pusat. The types of the research was experimental research. The design of the research used quasi experimental design. The data collection technique used cognitive tests. The data analysis techniques used the pooled variance t-test statistical test. The learning results of this research used the result of cognitive learning. Determination of research samples used purposive sampling. The results showed that there was a significant influence of the ice breaker learning method games types to the result of thematic learning student of fifth grade at SD Negeri 5 Metro Pusat with  $t_{count} > t_{table}$  that is  $2.670 > 2,000$  (with  $\alpha = 0.05$ ).

**Keywords:** ice breaker, the result of learning, thematics.