

ABSTRAK

Penerapan teknik permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang sumber daya alam di kelas IV. (PTK di Kelas IV SD Negeri Bunar II Kec. Sukamulya Kab Tangerang). Raden Ali Syahied, 2015.

. berjudul : “Penerapan Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Sumber Daya Alam Kelas IV“.

Adapun tujuan peneliti adalah: Apakah dengan menerapkan permainan tebak gambar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa tentang sumber daya Alam pada siswa kelas IV. Bagaimanakah penerapan pembelajaran permainan tebak Gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang sumber daya Alam pada siswa kelas IV.

Metode penelitian ini menggunakan Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang terdiri atas empat tahap yaitu rencana, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan guru SD Negeri Bunar II Kec Sukamulya. Dengan instrumen pedoman observasi, wawancara dan tes hasil belajar.

Teknik permainan tebak gambar ini sangat cocok dan sangat interaktif bagi siswa dan guru karena siswa dan guru dapat bermain sambil belajar, tapi teknik ini hanya bisa di pakai di kelas tinggi di mana siswa di kelas tinggi bisa berpikir luas di banding siswa di kelas rendah. Jadi teknik ini hanya bisa di terapkan di kelas tinggi dengan penjelasan yang detail dan terus di pantau oleh guru kelas. Data yang di dapat pada pra siklus 48,85%, dimana data ini menjelaskan kurangnya siswadalamna memahami materi sumber daya alam. Setelah itu dilaksanakan siklus I dengan hasil 67,50%, pada siklus ini siswa bertahap mulai memahami meski belum maksimal dan masih ada yang belum paham tapi di dapat nilai yang lumayan meningkat, dan pada siklus II di dapat hasil 71,71% hasil yang di dapat pada siklus II ini cukup memuaskan di mana hamper semua siswa sudah paham pada materi sumber daya alam di kelas. dan pada siklus III rata rata nilai yang di dapat sangat bensar di mana keseluruhan siswa mendapat nilai di atas standar nilai yang ada yaitu 81,28.

Dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan teknik permainan tebak gambar pada proses pembelajaran di kelas pada materi sumber daya alam kelas IV siswa dapat lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung karena siswa di ajak belajar sambil bermain.

Kata Kunci : *Teknik Permainan, Tebak Gambar, Hasil Belajar*

ABSTRACT

The application of techniques guessing game images to improve student learning outcomes on natural resources in class IV. (PTK in Class IV Bunar II Elementary School District. Sukamulya Tangerang District). Raden Ali Syahied, 2015.
, entitled: "Application Games Guess Picture To Improve Learning Outcomes IPA About Natural Resources Class IV".

The purpose of the research is: Is applying guessing game images can enhance students' learning activeness of Natural resources in grade IV. How is the application of learning guessing game image can improve student learning outcomes of Natural resources in grade IV.

This research method using this research method using action research methods class, which consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The object of this research is the fourth grade students and teachers Bunar II Elementary School District Sukamulya. With guidance instrument observation, interview and test results of learning.

This picture guessing game technique is perfect and very interactive for students and teachers because students and teachers can play while learning, but this technique can only be used in high-class where students in the high grade area in the appeal could think of students in lower grade. So this technique can only be applied in high class with detailed explanations and continuously monitored by the class teacher. The data in the pre-cycle can be 48.85%, which explains the lack of data to understand the material siswadalamna natural resources. After the first cycle was carried out with 67.50% results, in this cycle the students gradually begin to understand though is not maximized and there is not yet understood but can be fairly increased value, and the second cycle can result in 71.71% results in can in this second cycle was satisfactory where almost all students have understood the material natural resources in the classroom. and the third cycle in the average value can be very bensar in which the overall students scored above the existing standard value is 81.28.

It can be concluded that by using the technique of guessing game images on the learning process in the classroom on the material resources of fourth grade students to be more active and more enthusiastic in following the learning that takes place because students invited to learn while playing.

Keywords: *Mechanical Games, Guess Pictures, Learning Outcomes*