ABSTRAK

Indah Yuniar. 2019. *Pengaruh Permaina Smart Guess Dengan Kombinasi Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Vocabulary Siswa Kelas IV MIN 4 Banjar*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) Syarifah Salmah, M.Pd (II) Drs. H. Abdul Manaf, M.Pd

Adapun Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* pada hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Banjar pada materi *vocabulary.*

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dengan desain *quasi experimental* untuk meneliti pengaruh permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* terhadap hasil belajar siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 4 Banjar. Kelas IV^{B} sebagai kelas kontrol dan kelas IV^{C} sebagai kelas eksperimen. Materi yang diajarkan adalah pada unit II tentang *classroom and school.*

Pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dengan cara tes dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, selanjutnya diproses melalui editing, skoring, tabulating dan interpretasi data, selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen (menggunakan permaianan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart*) lebih tinggi dibandingkan pada hasil belajar di kelas kontrol. Berdasarkan analisis hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil kelas eksperimen meningkat 33,85 dari nilai rata-rata *pretest* 45,86 menjadi 79,71 pada nilai rata-rata *posttest*, sedangkan hasil belajar kelas kontrol meningkat 16,83 dari nilai rata-rata *pretest* 47,03 menjadi 63,86 nilai rata-rata *posttest.* Sehingga dapat disimpulkan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* dapat dikatakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris