

ABSTRAK

Muhammad Napis. 2019.*Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Komputer di MI Nurul Islam Banjarmasin.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) Dra.Hj.Rusdiana Husaini, M. Ag. pembimbing (II) Tamjidnor S.Ag,M.Pd.I

Berdasarkan Latar belakang masalah, maka fokus penelitian ini berfokus kepada pelaksanaan pembelajaran keterampilan komputer di MI Nurul Islam Banjarmasin dan Faktor yang mempengaruhi dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan komputer di MI Nurul Islam Banjarmasin. Berdasarkan fokus penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran keterampilan komputer di MI Nurul Islam Banjarmasin serta untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan komputer di MI Nurul Islam Banjarmasin.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat diskriptif, sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Untuk mengumpulkan data penulisan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi semua data yang terkumpul diproses melalui reduksi, editing, klasifikasi dan verifikasi. Kemudian untuk mengalisis data penulis menggunakan analisis diskriptif kualitatif dan disimpulkan secara induktif.

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa dalam pembelajaran keterampilan komputer di MI Nurul Islam Banjarmasin sudah terlaksana dengan baik meliputi perencanaan pembelajaran keterampilan komputer oleh guru dan kepala sekolah dengan melakukan rapat bersama yang juga diketahui oleh komite sekolah adapun pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada hari selasa, rabu dan kamis mulai pukul 09.00 wib dan 12.30 wib dalam menyampaikan media pembelajaran yang digunakan yaitu perangkat komputer dan buku pelajaran keterampilan komputer serta metode yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan praktik. Adapun faktor-faktor mempengaruhi proses pembelajaran keterampilan komputer meliputi faktor sarana dan prasarana, siswa yang cenderung tertarik bermain game, siswa mudah lupa terhadap materi yang telah diajarkan dan guru tidak menggunakan RPP saat pembelajaran.