

ABSTRAK

Badrulah Alam (2014), Pembelajaran Berbantuan Komputer Model Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik yang selama ini masih sangat kurang di SD se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) yaitu pada uji terbatas dan luas menggunakan penelitian tindakan serta pada uji validitas menggunakan kuasi eksperimen. Adapun instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbantuan komputer model permainan. Data penelitian berupa tes di analisis menggunakan program Ms. Excel dan SPSS dengan rumus Independent-Samples T Test. Sedangkan data non tes dianalisis secara deskriptif. Hasil temuan pertama, kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini berlangsung di Sekolah Dasar se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung belum optimal berdasarkan angket siswa dan guru. Kedua, media pembelajaran berbantuan komputer model permainan sangat cocok dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD di se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung. Ketiga, implementasi media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD di Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung, dilakukan dengan tiga tahapan yaitu uji terbatas, uji luas dan uji validasi. Keempat, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa SD yang menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dengan siswa SD yang menggunakan metode konvensional dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rekomendasi dalam penelitian ini diharapkan penerapan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan metode pembelajaran di kelas dan sekolah.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbantuan Komputer Model Permainan, Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia.

Badrulah Alam, 2014

Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

Badrulah Alam, Computer Assisted Instructional Game Model To Enhance Indonesian Language Skills In Elementary School Fifth Grade Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung

This study aims to produce Computer Assisted Instructional Game Model Indonesian language in primary school so as to increase the skills of speaking and reading for learners who are still very less in Elementary School Fifth se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung. Research methods used namely research and development (R & D) that is in limited testing and extensive use of action research as well as on the validity of using a quasi- experimental test. As for the instrument developed in this study is in Computer Assisted Instructional Game Model. Research data in the form of test analysis use Ms. Excel and SPSS with formula Independent - Samples T Test. Whereas non test data were analyzed descriptively. The first findings, the Indonesian language learning conditions for this place at the primary school se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung unoptimized A survey on students and teachers. Second, the media in Computer Assisted Instructional Game Model is perfect in improving reading and speaking skills of the students Indonesian language class V (five) se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung. Third, the implementation of Computer Assisted Instructional Game Model can improve speaking and reading skills of the students in Indonesian language learning class V (five) Elementary in se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung, done in three stages namely limited test, extensive test and validation test. Fourth, there is a significant difference in learning outcomes between students who use SD media in Computer Assisted Instructional Game Model with SD students using the conventional method in Indonesian language. Recommendations in this study are expected adoption of Computer Assisted Instructional Game Model can be used in developing an alternative method of learning in the classroom and school .

Keywords : Computer Assisted Instructional Game Model Enhance Indonesian Language Skills.

Badrulah Alam, 2014

Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

