

ABSTRAK

POLA PENGGUNAAN PERMAINAN MARBEL MEMBACA DAN BERHITUNG SEBAGAI MEDIA EDUKASI PELAJARA PADA SISWA-SISWI KELAS 1 SD. PERGURUAN TAMAN SISWA SETIA BUDI MEDAN

Pola Penggunaan Permainan Mari Belajar Sambil Bermain “MARBEL”, sebagai pola permainan edukasi yang memberikan solusi cerdas agar anak cepat mengenal huruf, angka, warna bahkan belajar membaca dan berhitung. Permainan edukasi Marbel memberikan sedikit tantangan bagi anak untuk belajar cerdas dan berfikir kritis dan juga kreatif. Meskipun hanya sebuah permainan tetapi banyak hal yang tidak bisa dikesampingkan dampak positif bagi anak usia dini. Bagi anak yang kesulitan untuk membaca dan berhitung dengan Marbel ini memberikan solusi yang lebih baik bagi anak untuk mengenal huruf dan angka. Adapun responden dalam penelitian ini adalah Satria, Alin dan Azmi mereka adalah siswa di SD.Perguruan Taman Siswa Setia Budi Medan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana pola penggunaan permainan marbel sebagai media edukasi membaca dan berhitung sebagai media pelajaran sekolah, sejauh mana ketertarikan siswa-siswi terhadap permainan marbel membaca dan berhitung dan prestasi minat belajar siswa-siswi di SD. Taman Siswa Setia Budi Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yaitu menjelaskan fenomena dengan mengumpulkan data-data kemudian dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan. Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi langsung dan wawancara mendalam kepada 3 siswa-siswi kelas 1 SD sebagai responden, 1 guru kelas 1 SD sebagai informan dan 3 wali murid sebagai narasumber. Dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa pola penggunaan permainan marbel membaca dan berhitung layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD. Taman Siswa Setia Budi Medan.

Kata Kunci : Pola Penggunaan Permainan marbel, Siswa-siswi SD.Taman Siswa, Media Edukasi Pelajaran

ABSTRACT

PATTERN USE OF GAME "MARBEL" AS EDUCATION MEDIA LEARNING SCHOOL READING AND CALCULATING IN GRADE 1 STUDENT OF TAMAN SISWA SETIA BUDI MEDAN

Game Play Pattern Let's Learn While Playing "MARBEL", as an educational game pattern that provides intelligent solutions for kids to quickly recognize letters, numbers, colors and even learn to read and count. Marbel's educational game provides little challenge for children to learn smart and critical and creative thinking. Although only a game but many things can not be ruled out positive impact for early childhood. For children who are difficult to read and count with Marbel this provides a better solution for children to know the letters and numbers. The respondents in this research are Satria, Alin and Azmi they are students in SD.Perguruan Taman Siswa Setia Budi Medan. The purpose of this research is to know how far the pattern of marble game usage as educating media to read and count as school learning media, how far the interest of students to marble game to read and to count and achievement of student interest in elementary school. Taman Siswa Setia Budi Medan. The research method used is qualitative approach, that is explain the phenomenon by collecting data then analyzed to get a conclusion. This research is done by direct observation and in-depth interview to 3 students of grade 1 elementary school as respondent, 1 grade teacher 1 elementary school as informant and 3 guardians as resource person. From the results of research can be said that the pattern of use of marble games to read and count worthy to be used as a medium of learning in elementary Taman Siswa Setia Budi Medan.

Keywords: Pattern of Marble Game Usage, Student of SD.Taman Siswa, Educational Media Lesson.