

ABSTRAK

Vincentius Mario Paulus (Pendidikan Bahasa Mandarin)

Pembelajaran bahasa adalah belajar untuk berkomunikasi. Guru sebagai tenaga pengajar juga membutuhkan metode yang efektif dalam berkomunikasi dengan siswa. Pada kesempatan penelitian di SD YPPI II Surabaya, penulis memilih untuk mengkaji penerapan penggabungan metode pengajaran, yakni metode *drill* dan *role-playing* dalam proses belajar mengajar bahasa Mandarin kelas IV. Penulis ingin mengetahui serta menjelaskan dan mengukur keefektifitasan metode *drill* dan *role-playing* pada pembelajaran bahasa Mandarin siswa kelas IV SD YPPI Surabaya. Rancangan metode penelitian yang digunakan oleh penulis ialah metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif disajikan melalui observasi dan wawancara. Sedangkan, metode kuantitatif disajikan melalui instrumen evaluasi yang dirancang penulis untuk siswa berupa evaluasi percakapan.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat diketahui bahwa dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV yang berjumlah 32 orang memenuhi SKBM dalam evaluasi tes percakapan pertama dan kedua. SKBM atau standar kompetensi sekolah tersebut adalah 75 (tujuh puluh lima). Persentase ketuntasan siswa dalam evaluasi pertama dan kedua sebesar 100% menunjukkan keefektifan metode *drill* dan *role-playing* sangat efektif dalam pengajaran. Dan dari uji homogenitas melalui rata-rata nilai evaluasi masing-masing dapat disimpulkan bahwa penggabungan metode *drill* dan *role-playing* memiliki efek positif dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin siswa kelas IV SD YPPI II Surabaya.

Kata kunci: Metode pengajaran, Metode *drill*, *Role-playing*

ABSTRACT

Vincentius Mario Paulus (Mandarin Language Education)

Language learning and teaching is learning how to communicate by using its language. Teacher as the instructor of the class also needs the effective methods to communicate with the students. In this research at the YPPI II Elementary School of Surabaya, writer chose to examine the application of the incorporation of teaching methods, the method of drill and role-playing in the Mandarin teaching and learning of fourth grade students in the school. The writer wants to know, as well as to explain and measure the effectiveness of the method of drill and role-playing in the Mandarin teaching and learning for fourth grade students at YPPI II Elementary School Surabaya. This research method use the qualitative and quantitative methods as the design. The qualitative is collecting data from the observation in the class and through the interview. In another side, the quantitative is collecting data through the conversation tests as the evaluation of that the writer has designed before.

Based on the evaluation results, it can be seen that of the total number of fourth grade students who are 32 students, all students in the classroom reach the standard scores in conversation in the first and second tests. The standard scores or competency standards of the school is 75 (seventy five). The first and the second percentage of the passing scores shown results is one-hundred percents that show the effectivity of drill method and role-playing as the teaching strategy has a good impact. And through each evaluation average scores of the homogenities testing results can be concluded that the combining method of the method of drill and role-playing has positive effect in the Mandarin teaching and learning for fourth grade students at YPPI II Elementary School Surabaya.

Keywords: Teaching method, Drill method, Role-playing

摘要

Vincentius Mario Paulus (汉语教育)

学习语言主要的是如何进行交流。教师当指导员也需要几种有效的方法与学习者进行交流。在 YPPI II 小学研究过程中，作者想要结合两种方法，反复教学法和角色扮演游戏进行教学。作者想针对泗水 YPPI II 四年级小学生来使用反复教学法和角色扮演游戏了解并解释与分析这两种教学法的效果。作者使用定性分析和定量分析来提供及设计研究方法。观察模式和面试模式提供定性分析收藏资料。再次，作者针对学习者设计的评估测试、口语测试提供定量分析方法收藏资料。

通过评估测试成绩的结果、32 个学生的口语测试一、二的成绩及格。学校的最低成绩标准是在 75 分。可以看到这两种教学法、反复教学法和角色扮演游的效能深度非词。通过口语测试成绩一、二的平均数及进行齐性测试及效果可以加以总结、针对泗水 YPPI II 结合及使用这两种方法、反复教学法和角色扮演游来进行教学是有效力。

关键词：教学法 反复教学法 角色扮演游戏