

ABSTRAK

Amelia Elviani (Pendidikan Bahasa Mandarin)

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa internasional yang saat ini mulai diajarkan di sekolah- sekolah, begitu pula dengan sekolah- sekolah di Indonesia. Penulis membuat tugas akhir ini dengan tujuan untuk mengetahui hasil dan juga dampak dari pembelajaran Bahasa Mandarin yang menggunakan metode permainan, khususnya dalam penggunaan permainan ular tangga.

Metode permainan merupakan salah satu metode yang cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Mandarin terlebih dalam pembelajaran *Hanzi*. Dengan menggunakan metode permainan, siswa dapat menjadi lebih tertarik dalam belajar, dapat lebih rileks dan senang dalam mengikuti pelajaran, dan para siswa juga dapat bermain sambil belajar ataupun belajar sambil bermain. Untuk mengkaji hasil penerapan metode ini, penulis menerapkan metode tersebut dalam proses pembelajaran Bahasa Mandarin untuk materi 10 pada siswa kelas VIII E SMPK Stella Maris Surabaya.

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui hasil evaluasi belajar siswa dalam menggunakan metode permainan. Melalui hasil evaluasi dalam penelitian ini, dapat dilihat bahwa penerapan metode tersebut permainan ular tangga mampu memberikan hasil yang positif untuk pembelajaran Bahasa Mandarin, khususnya untuk pembelajaran *hanzi* pada siswa kelas VIII E SMPK Stella Maris Surabaya.

Dapat dilihat dari perbandingan nilai evaluasi mereka saat sebelum menggunakan metode permainan dan sesudah menggunakan metode permainan, yakni dari 29,4% siswa yang mampu mencapai nilai ketuntasan menjadi 88,2% siswa yang mampu mencapai nilai ketuntasan dan dampak terbesar yang dirasakan setelah penggunaan metode permainan ini diberikan adalah adalah terhadap motivasi belajar siswa yang meningkat pesat karena timbulnya ketertarikan dan antusias yang lebih memicu siswa untuk ingin belajar.

Kata Kunci : Bahasa Mandarin, *hanzi*, metode permainan, motivasi

ABSTRACT

Amelia Elviani (Chinese Language Education)

Mandarin is one of the international language that is now starting to be introduced in schools, as well as schools in Indonesia. The author makes this thesis in order to determine the results and also the impact of the Chinese learning by using game, especially the use of snakes and ladders.

Game method is a method suitable to be used in learning especially in learning Chinese "*Hanzi*". By using games, students may be more interested in learning, and more relaxe and happy in joining the lesson, in addition the students can also play while learning or learning while playing. To assess the results of the application of this method, the authors apply these methods in the process of learning Chinese for the material in chapter 10 graders VIIIIE SMPK Stella Maris Surabaya.

The writer employs both qualitative and quantitative research methods to determine the results of the evaluation of student learning using the game. Through the evaluation results in this study, it can be seen that the application of such methods, as well as snakes and ladders game is able to provide positive results for learning Chinese, especially for learning hanzi in class VIIIIE SMPK Stella Maris Surabaya.

It can be seen from the comparison of their evaluation of the value before and after using a game method, ie, of 29.4% students were able to achieve mastery value to 88.2% of students were able to achieve the completeness and the greatest impact is known after using a game method this is given to the students' motivation is rapidly increasing due to the emergence of more interest and enthusiasm that trigger students to want to learn.

Keywords: Chinese, hanzi, game method, motivation

摘要

Amelia Elviani (汉语教育)

汉语是其中一个国际语言之一，现在也开始介绍到各个学校，以及在印尼学校。笔者写这本论文的目的是想知道使用游戏教学中在汉语教学的影响和结果，尤其是在使用蛇与梯子 (Ular Tangga) 游戏。

学习汉字的时候应用游戏教学法是很适合的。通过游戏教学法，学生可能在学习中更有兴趣，游戏的引入可以使学生以轻松愉快的心情参与到课堂学习中，学生还可以在学中玩，玩中学。为了评估这方法的应用效果，作者应用这种方法到 Stella Maris 初中学校在教汉语课的第十课的内容。

作者采用定性和定量分析的研究方法来确定学生在学习过程当中使用游戏教学法的结果。通过这项研究的考评结果，这种方法可以看得出来，蛇与梯子游戏应用到汉语教学中能够提供积极的结果，尤其是在 Stella Maris 初中学校的汉字教学。

可以看得出来从他们考评结果在使用游戏教学之前 29,4% 学生通过学校的最低成绩和使用游戏教学之后 88,2% 学生能够通过学校的最低成绩，还有在使用到游戏教学法时影响最大的是能够提升学习者的学习动机，由于更多的兴趣和热情触发学生想学的出现。

关键词：汉语，汉字，游戏教学法，动机