



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI “QUIZLET”
TERHADAP MOTIVASI SISWA BELAJAR
KOSAKATA BAHASA MANDARIN DI SDK
YOHANNES GABRIEL SURABAYA**

SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program S-1
Bidang Ilmu Pendidikan Bahasa Mandarin Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa
Universitas Widya Kartika

Oleh

Jesselyn Stefany Oetomo

NRP : 615.18.013

PEMBIMBING
Maria Apriana, S.S., M.A.
NIP : 611/04.85/01.11/974

UWIKA

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA
MANDARIN
FAKULTAS SASTRA DAN PENDIDIKAN BAHASA
UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA**

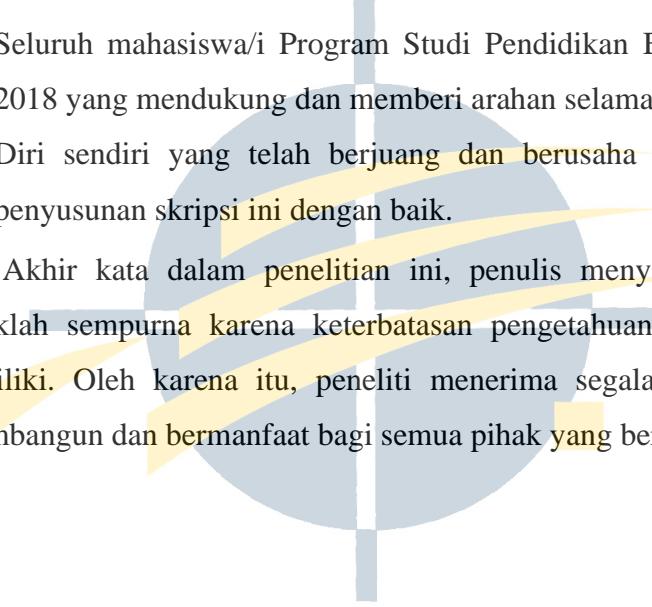
**SURABAYA
2022**

Kata Pengantar

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan penyertaan-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Edukasi *Quizlet* Terhadap Motivasi Siswa Belajar Kosakata Bahasa Mandarin di SDK Yohannes Gabriel Surabaya”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam derajat Sarjana Pendidikan (S.Pd) program Sastra (S-1) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa Universitas Widya Kartika Surabaya.

Selama penelitian dan penyusunan laporan penelitian dalam skripsi ini, penulis tidak luput dari banyak kendala. Kendala tersebut dapat diatasi penulis berkat adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Maria Apriana,S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, serta mendukung dan membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.
2. Ong Peter Leonardo, B.A., M.Ed. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin yang telah memberikan arahan kepada penulis selama berkuliahan di Universitas Widya Kartika Surabaya.
3. Sumiati Agustin S.Pd selaku Kepala Sekolah SDK Yohannes Gabriel Surabaya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDK Yohannes Gabriel Surabaya.
4. Jessica Novia Teja selaku guru bahasa Mandarin di SDK Yohannes Gabriel Surabaya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi dalam pengajaran bahasa Mandarin.
5. Seluruh peserta didik kelas 3 SDK Yohannes Gabriel Surabaya yang telah membantu penulis menjadi partisipan dalam melakukan penelitian skripsi ini.

- 
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Universitas Widya Kartika yang telah membantu, membimbing serta memberi arahan kepada penulis sehingga bisa menuntut ilmu di Universitas Widya Kartika dan menyelesaikan skripsi ini.
 7. Seluruh keluarga dari penulis yang telah memberi motivasi dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini.
 8. Seluruh teman- teman *connectgroup EY118* yang membantu, membimbing, mendoakan, serta mendukung penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
 9. Seluruh mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2018 yang mendukung dan memberi arahan selama masa kuliah.
 10. Diri sendiri yang telah berjuang dan berusaha melakukan penelitian dan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Akhir kata dalam penelitian ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidaklah sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, peneliti menerima segala kritik dan saran yang membangun dan bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Surabaya, 6 Juni 2022

UWIKA

Penulis

ABSTRAK

Jesselyn Stefany Oetomo

Skripsi

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Edukasi “*Quizlet*” Terhadap Motivasi Siswa Belajar Kosakata Bahasa Mandarin di SDK Yohannes Gabriel Surabaya.

Munculnya pandemi covid-19 membuat kegiatan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Peneliti menemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin kelas 3 di SDK Yohannes Gabriel Surabaya yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung dalam kegiatan belajar sehingga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Maka, untuk mengatasi hal tersebut guru perlu beradaptasi menghadapi perubahan kondisi kegiatan belajar secara jarak jauh dengan menggunakan teknologi media pembelajaran untuk menciptakan suasana kegiatan belajar yang efektif. Media pembelajaran yang peneliti pilih adalah media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet*. Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan media permainan edukasi *Quizlet* terhadap motivasi siswa belajar kosakata bahasa Mandarin di SDK Yohannes Gabriel. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan teknik analisis data kuantitatif menggunakan *IBM SPSS Statistic* versi 20. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil *post-test*, kuesioner dan wawancara.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan bahwa adanya ketertarikan siswa terkait fitur permainan *Quizlet*, hasil persentase ketuntasan belajar siswa yang cukup tinggi, adanya hasil perhitungan statistik uji hipotesis yang menunjukkan nilai F_{hitung} ($6,912$) > F_{tabel} ($1,819$) yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh dalam penggunaan media *Quizlet* dan adanya tanggapan positif terhadap penggunaan media *Quizlet*. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran permainan edukasi dapat diterapkan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Quizlet*, Motivasi Belajar, Kosakata Bahasa Mandarin

ABSTRACT

Jesselyn Stefany Oetomo

Thesis

The Influence of the Use Educational Game Learning Media “Quizlet” on Students Motivation to Learn Chinese Vocabulary at SDK Yohannes Gabriel Surabaya.

The emergence of the COVID-19 pandemic has made learning activities carried out remotely. The research found that there was a problem in the 3rd grade Chinese learning activities at SDK Yohannes Gabriel Surabaya, namely that there was no learning media that supported learning activities so that it affected the learning motivation of students. So, to overcome this, teachers need to adapt to face changes in the conditions of learning activities remotely by using learning media technology to create an atmosphere of effective learning activities. The learning media that researchers choose is the learning media for the Quizlet educational games. This study discusses the influence of the use Quizlet educational game learning media on students' motivation to learn Chinese vocabulary. The research method used in this study is an experimental method with quantitative data analysis techniques using IBM SPSS Statistics version 20. The collecting data technique by the result of post-test, questionnaires and interviews.

The results of this research show that there is an influence of the use of Quizlet educational game learning media on student learning motivation. This is evidenced by the student interest in Quizlet game features, the result of a high percentage of student learning completion, the results of hypothesis test statistical calculations that show the value of $F_{count} (6,912) > F_{table} (1,819)$ which means that in this study there is an influence of the use of Quizlet media and there are positive responses to the use of Quizlet media. Therefore, the use of educational game learning media can be applied to learning activities to increase student learning motivation and make the learning atmosphere more enjoyable.

Keywords: Learning Media, Quizlet, Learning Motivation, Chinese Vocabulary



摘要

唐美玲

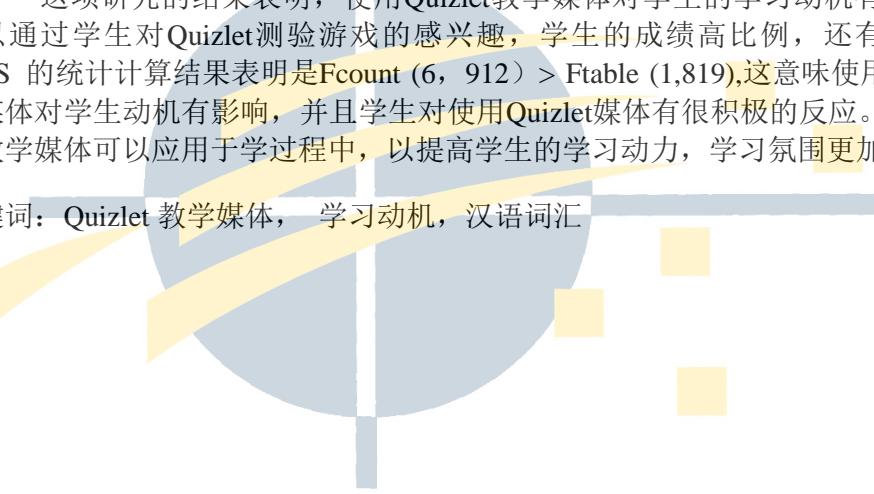
论文

使用 Quizlet 教学媒体对 Yohannes Gabriel 小学生学习汉语词汇的动机影响.

COVID-19大流行的出现使得学校的整个教学过程中通过在线进行教学。研究人发现在Yohannes Gabriel小学的在教学过程中遇到了缺乏使用媒体的问题。因此，教师需要通过使用教学媒体技术来创造有效的教学过程。现在有很多媒体可以用来帮助教学过程，其中之一是Quizlet教学媒体。本论文了使用Quizlet教学媒体对Yohannes Gabriel小学生学习汉语词汇的影响。本研究中的研究方法是使用IBM SPSS Statistic Version 20 的定量数据分析技实验方法。本研究中使用的数据收集技术是测试，问卷调查和采访的结果。

这项研究的结果表明，使用Quizlet教学媒体对学生的学习动机有影响。这可以通过学生对Quizlet测验游戏的兴趣，学生的成绩高比例，还有使用IBM SPSS 的统计计算结果表明是 $F_{count} (6, 912) > F_{table} (1,819)$, 这意味使用Quizlet教学媒体对学生动机有影响，并且学生对使用Quizlet媒体有很积极的反应。因此，利用教学媒体可以应用于学过程中，以提高学生的学习动力，学习氛围更加愉快。

关键词：Quizlet 教学媒体， 学习动机， 汉语词汇



UWIKA

The logo consists of the letters "UWIKA" in a bold, light blue sans-serif font. The letters are partially overlaid by a large, semi-transparent circular graphic. This graphic has a thick grey outer ring and a yellow inner circle. Several yellow rectangular shapes of varying sizes are scattered around the graphic, some overlapping the letters and others positioned to the right.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pernyataan Orisinalitas dan Persetujuan Publikasi	ii
Halaman Berita Acara Pengesahan Sidang Akhir Skripsi	iii
Halaman Persetujuan Sidang Akhir Skripsi	iv
Kata Pengantar	vi
Abstrak	vii
Abstract	viii
摘要	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Hipotesis	4
1.7 Sistematika Pelaporan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Pembelajaran	6
2.1.1 Pembelajaran Daring	6
2.2 Media Pembelajaran	7
2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.3 Permainan Edukasi	8
2.3.1 Quizlet	9
2.4 Pengertian Bahasa Mandarin	11
2.4.1 Kosakata Bahasa Mandarin	11
2.5 Motivasi Belajar	12
2.5.1 Fungsi Motivasi	13
2.5.2 Jenis-Jenis Motivasi Belajar	13
2.6 Penelitian yang Relevan	15
BAB 3 METODE PENELITIAN	17
3.1 Jenis Data dan Sumber Data	17
3.2 Populasi dan Sampel	17
3.3 Waktu Penelitian	17
3.4 Teknik Pengumpulan Data	18
3.5 Bagan Penelitian	19
3.6 Instrumen Penelitian	19
3.7 Teknik Analisis Data	20
3.8 Uji Hipotesis	24

3.9 Pemanfaatan Penelitian	24
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Hasil Analisis Data	25
4.1.1 Penerapan Media Quizlet Dalam Kegiatan Belajar	25
4.1.2 Hasil Penilaian <i>Post-Test</i>	30
4.1.3 Hasil Analisis Data Kuesioner	34
4.2 Pengujian Hipotesis Uji F	40
4.3 Pembahasan	41
4.4 Hasil Wawancara	46
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	50
Daftar Pustaka	52
Lampiran	54
Daftar Riwayat Hidup	77
Artikel Ilmiah	78
Lembar Konsultasi Bimbingan	



UWIKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Jawaban Kuesioner	18
Tabel 3.2 Penilaian Persentase Skala Likert	21
Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Korelasi	22
Tabel 4.1 Perbandingan Hasil Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	30
Tabel 4.2 Hasil Data Kuesioner	34
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner	37
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Kuesioner	37
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	39
Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas	39
Tabel 4.7 Hasil Hipotesis Uji F	40
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Motivasi Belajar	41
Tabel 4.9 Hasil Penilaian <i>Quizlet</i>	44



UWIKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Penelitian	19
Gambar 4.1 Grafik Fitur Permainan	29



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	54
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2	57
Lampiran 3 : Fitur Permainan <i>Quizlet</i>	60
Lampiran 4 : Soal-soal <i>Quizlet</i> (<i>post-test</i>)	63
Lampiran 5 : Kuesioner Penelitian Motivasi Belajar	65
Lampiran 6 : Kuesioner Penelitian Penggunaan Media <i>Quizlet</i>	68
Lampiran 7 : Data Responden	70
Lampiran 8 : Hasil Analisis Data Kuesioner	72
Lampiran 9 : Hasil Wawancara	74



UWIKA