



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA DALAM MEREVIEW KOSAKATA BAHASA
MANDARIN KELAS 4 DI SD NATION STAR ACADEMY
SURABAYA**

SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana S-1
Bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin
Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa
Universitas Widya Kartika

Oleh

Rachel Hezelina

615.19.008

PEMBIMBING

Mিনny Elisa Yanggah, S.Si., B.A., M.Lit., Ph.D.

NIP. 611/03.80/03.12/008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN
FAKULTAS SASTRA DAN PENDIDIKAN BAHASA
UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA
SURABAYA
2023**

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa (YME) karena atas berkat Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam *Mereview* Kosakata Bahasa Mandarin Kelas 4 Di SD Nation Star Academy Surabaya. Penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika Surabaya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan serta bantuan dari berbagai pihak yang berupa bantuan moril maupun materiil. Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, diantaranya :

1. Minny Elisa Yanggah, S.Si., B.A., M.Lit., Ph.D., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika Surabaya.
2. Ibu Elisa Churota'ayun, S.S., MTSCOL selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu serta membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan tugas akhir / skripsi ini.
3. Ibu Kusuma Diah Puspita, S.Pd, M.M selaku Kepala Sekolah SD NATION STAR ACADEMY yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SD NATION STAR ACADEMY.
4. Bapak Sugianto Ongkowijaya, S.Pd ,dan siswa siswi dari pihak SD Nation Star Academy Surabaya yang telah berkontribusi dalam penelitian tugas akhir ini.
5. Keluarga, orang tua serta saudara yang telah mendukung dan menyemangati serta memberi doa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Pacar peneliti yang selalu mendoakan dan memberi semangat kepada peneliti dalam penulisan Skripsi/Tugas Akhir.
7. Teman-teman peneliti yang selalu memberikan motivasi dan membantu peneliti dalam menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir / skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca. Akhir kata penulis juga mengharapkan semoga laporan ini dapat menjadi manfaat bagi para pembaca sekalian yang berguna untuk penelitian selanjutnya dan semua pihak khususnya pada bidang Pendidikan Bahasa Mandarin.

Surabaya, 10 Maret 2023

Penulis

Universitas Widya Kartika

ABSTRAK

Rachel Hezelina :

Skripsi

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam *Mereview* Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas 4 di SD Nation Star Academy Surabaya,

Bahasa Mandarin dipelajari sebagai satu mata pelajaran di sekolah. Di Indonesia, sudah banyak sekolah yang mulai membiasakan siswa belajar bahasa Mandarin, salah satunya adalah SD Nation Star Academy Surabaya.

Ada beberapa masalah yang sering dihadapi para murid dalam belajar bahasa Mandarin. Hal yang paling umum adalah susah menghafal aksara, membuat kalimat, tidak paham isi bacaan, dll. Jika guru dapat memilih dan menerapkan metode pengajaran yang tepat dan menarik minat siswa untuk belajar bahasa Mandarin, maka belajar bahasa Mandarin akan menjadi lebih mudah.

Dalam penelitian tugas akhir ini penulis menjabarkan bagaimana tingkat keefektivitasan penggunaan media permainan ular tangga dalam *mereview* kosakata bahasa Mandarin kelas 4 di SD Nation Star Academy Surabaya. Dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif metode eksperimental, bentuk desainnya menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design* dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dalam *mereview* kosakata bahasa Mandarin terhitung lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa siswi kelas 4 di SD Nation Star Academy Surabaya.

Kata Kunci : Efektivitas, Bahasa Mandarin, Media pembelajaran, Media Permainan Ular Tangga

UWIKKA

ABSTARCT

Rachel Hezelina

Thesis

The Effectiveness of Using Snakes and Ladders Game Media in Reviewing Chinese Vocabulary for Grade 4 Students at Nation Star Academy Elementary School Surabaya

Chinese language is being learnt as a subject at the school. In Indonesia, there are many schools whom have already begun to get the students used to learning Chinese language one of them is Nation Star Academy Elementary School.

There are some problems that students faced while learning Chinese language. The most common problem is memorize characters, make sentences, do not understand the contents of the reading, etc. If the teachers can choose and apply the right teaching method and attract students to learn Chinese language, so learning Chinese language will be easier.

In this final project, the author describes how the level of effectiveness of using snakes and ladders game media in reviewing chinese vocabulary for grade 4 student at Nation Star Academy Elementary School Surabaya. By using this type of quantitative research experimental method, The form of the design uses a pre-test and post-test one group design and the results showed that learning using snakes and ladders game media in reviewing Mandarin vocabulary is considered more effective in improving the learning outcomes of grade 4 students at SD Nation Star Academy Surabaya.

Key Word : Effectiveness, Mandarin, Learning Media, Snakes and Ladders Game Media

UWIKKA

摘要

Rachel Hezelina (张雪丽)

论文

在泗水Nation Star Academy 小学四年级学生使用蛇梯游戏媒体复习中文词汇的效果

汉语是学校的一门学科。在印度尼西亚，许多学校已经开设让学生们学习汉语，Nation Star Academy 小学是开设了汉语课程的学校之一。

学生在学习汉语中经常遇到一些学习问题。主要的问题有汉字难记、造句不易、课文内容不懂等。要是教师选择及使用适合的教学方法来教汉语课，学生一定能够掌握好学习内容。

研究结果，研究者述了在 Nation star academy 小学四年级学生使用蛇梯游戏媒体的有效性水平。采用这种定量研究的实验方法，该设计采用了测试前和测试后的一组设计，结果表明，在泗水 Nation Star Academy 小学，使用蛇和梯子游戏媒体学习被认为对提高四年级学生的学习成绩更有效。

关键词：效力、汉语、学习媒体、蛇梯游戏媒体

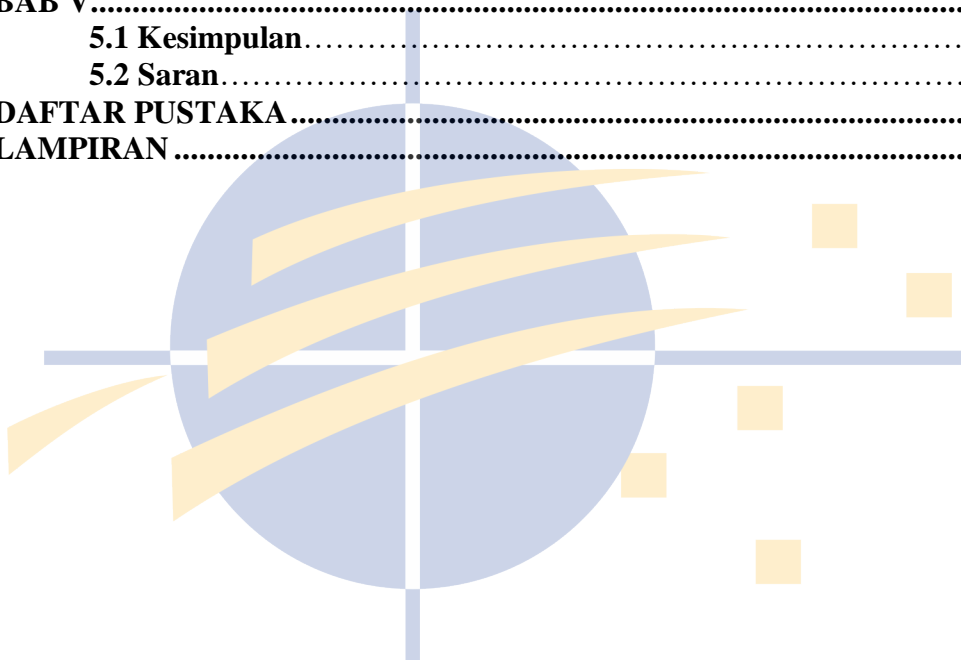
The logo for Universitas Widya Kartika (UWIKKA) features a stylized blue and yellow circular emblem with a vertical line and several yellow squares of varying sizes. Below the emblem, the word "UWIKKA" is written in a large, bold, blue, sans-serif font.

UWIKKA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS	ii
BERITA ACARA	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTARCT	vvii
摘要	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II	6
2.1 Pengertian Efektivitas	6
2.2 Media Pembelajaran	7
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.3 Media Ular Tangga	8
2.3.1 Pengertian Media Ular Tangga.....	8
2.3.2 Cara Bermain Media Ular Tangga	8
2.3.3 Kelebihan Media Ular Tangga	9
2.3.4 Kekurangan Permainan Ular Tangga	10
2.4 Review	10
2.5 Kosakata	12
2.6 Pembelajaran Bahasa Mandarin	12
2.6.1 Keterampilan Menyimak (<i>Listening Skills</i>).....	13
2.6.2 Keterampilan Berbicara (<i>speaking skills</i>).....	14
2.6.3 Keterampilan Membaca (<i>reading skills</i>)	14
2.6.4 Keterampilan Menulis (<i>writing skills</i>).....	15
2.7 Metode Pembelajaran Sekolah Dasar	15
2.7.1 Metode Ceramah	15
2.7.2 Metode Diskusi.....	16
2.7.3 Metode <i>Drill</i>	17
2.7.4 Metode Demonstrasi.....	18
BAB III	19
3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Subjek Penelitian	20
3.3 Instrument Penelitian	20

3.4	Prosedur Pengumpulan Data.....	20
3.5	Prosedur Analisis Data	21
BAB IV	23
4.1	Hasil Observasi Kelas di SD Nation Star Academy.....	23
4.2	Pelaksanaan Proses Pembelajaran	24
4.3	Penerapan Metode Ceramah, <i>Drill</i> dan Tanya Jawab.....	25
4.4	Penerapan Media Permainan Ular Tangga	26
4.5	Hasil Evaluasi Penerapan Media Permainan Ular Tangga.....	30
4.6	Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Media Permainan Ular Tangga	32
BAB V	34
5.1	Kesimpulan.....	34
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	40



UWIKKA