



**EFEKTIFITAS METODE ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BUDI
PEKERTI BERBAHASA TIONGHOA**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Program Sarjana Strata -1

Bidang Ilmu Pendidikan Bahasa Tionghoa

Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa

Universitas Widya Kartika

Oleh:

LUSIANI GIARTO

NRP: 61519040

UWIK
PEMBIMBING:
BUDI HERMAWAN, S.E., MTC SOL

NIP: 611/05.85/05.06.005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN

FAKULTAS SASTRA DAN PENDIDIKAN BAHASA

UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA

SURABAYA

2023

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih kami naikkan ke hadirat Tuhan atas berkat pencerahan pikiran yang dilimpahkan, sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Strata Satu.

Kami juga mengucapkan terima kasih:

1. Bapak Ong Peter Leonardo, B.A., M. Ed, selaku Dekan Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa serta dosen wali.
2. Bapak Budi Hermawan, S.E., MTCSOL, selaku dosen pembimbing penelitian Tugas Akhir.
3. Ibu Minny Eliza Yanggih, S.Si., B.A., M.Ed., Apt., Ph.D, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin dan Koordinator Tugas Akhir
4. Ibu Elisa Churota'ayun, S.S., MTCSOL, selaku dosen penguji Tugas Akhir.
5. Almarhum dan almarhumah kedua orang tua.
6. Segenap dosen, pihak perpustakaan, dan civitas akademika Universitas Widya Kartika.
7. Ibu Bertha Herawati, S.T.,M.M., selaku Kepala Sekolah Dasar Xin Zhong East, Surabaya.
8. Para sahabat yang senantiasa memberi semangat, saran, dan kritik.

Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca. Kami menyadari penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan rendah hati dan lapang dada, kami menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Surabaya, 20 Maret 2024

Lusiani Giato

ABSTRAK

Pendidikan diselenggarakan dengan maksud mencerdaskan anak bangsa, mampu menguasai ilmu, pengetahuan, namun mengajarkan etika atau moral. Pembelajaran Budi Pekerti mempunyai tujuan mengajarkan pengetahuan etika atau moral kepada siswa. Menurut pembelajaran Budi Pekerti tema “Pelajaran 12 Memberi nasihat dan Pelajaran 13 Kepedulian dengan teman” yang diajarkan saat penelitian, maka penelitian ini mengambil judul “Efektifitas Metode Role Play Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Budi Pekerti Berbahasa Tionghoa.” Pengukuran data menggunakan metode kuantitatif.

Pembelajaran Budi Pekerti menggunakan metode *role play* berbahasa Tionghoa ini bertujuan siswa memahami tema pembelajaran sambil melatih siswa berbicara bahasa Tionghoa di depan kelas. Pengumpulan data yang diambil sebagai bahan pengukuran adalah hasil kuis yang telah dikerjakan oleh siswa. Hasil kuis menunjukkan, banyak siswa yang belum melampaui batas kompetensi. Dengan kata lain, metode *role play* berbahasa Tionghoa pada penelitian ini masih belum memenuhi target keberhasilan.

Faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan atau belum berhasilnya penelitian metode *role play* adalah waktu latihan yang kurang mencukupi, sehingga siswa belum cukup memahami dan fasih melakukan percakapan dalam bahasa Tionghoa pada dialog *role play*. Hal yang dilakukan siswa masih pada tahap membaca, gerak tubuh belum menunjukkan praktik sesuai tema tema “Pelajaran 12 Memberi nasihat dan Pelajaran 13 Kepedulian dengan teman”.

Pustaka yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 20 buah.

Kata kunci: *role play*, pembelajaran Budi Pekerti, kuantitatif

UWIKKA

ABSTRACT

Education is carried out with the aim of making the nation's children intelligent, capable of mastering science and knowledge, but it often neglects teaching ethics or morals. Characteristic learning has the goal of imparting ethical or morals. According to the Ethics Learning theme "Chapter 12 Giving advice and Chapter 13 Caring for friends" which were covered during the research, the researcher chose the title "The Effectiveness of the Role Play Method for Increasing Students' Understanding of the Chinese Language Ethics Subject." Data measurement uses quantitative methods.

Character Building learning utilizes the Chinese language role play method to help students understand the learning theme while training them to speak Chinese confidently in front of the class. The data collected for measurement consists of quiz results completed by students. The quiz results reveal that many students have not met the competency limits. In other words, the Chinese language role play method in this research has not yet achieved the targeted success.

The main factor that influences the success or failure of research on the role play method is insufficient practice time, preventing students to understand and speaking fluently in Chinese during role play dialogues. What students are currently doing is still at the reading stage, at the reading stage, their body movements do not align with the practice required by the theme "Chapter 12 Giving advice and Chapter 13 Caring for friends".

Twenty libraries were used in this research.

Keywords: role play, Character learning, quantitative

The logo for Universitas Widya Kartika (UWIKKA) is displayed in a large, light blue, sans-serif font. The letters are bold and spaced out, with a slight shadow effect. The logo is centered on the page.

摘要

教育的目的是使国民的孩子聪明，掌握科学和知识，同时传授伦理道德。道德课的目的是让学生传授伦理或道德知识。根据研究中所讲授的道德课主题“第十二章提意见和第十三章关爱朋友”，研究者将题目取为“使用角色扮演方法提高学生中文德育科目理解的有效性。”数据测量采用定量方法。

道德课采用汉语角色扮演的方式，目的是让学生理解学习主题，同时训练学生在课堂上说汉语。作为测量材料收集的数据是学生完成的测验的结果。测验结果显示，许多学生并未超出能力限制。换句话说，本研究中的汉语角色扮演方法仍然没有达到成功的目标。

影响角色扮演方法研究成败的主要因素是练习时间不足，导致学生在角色扮演对话中听不懂和说流利的汉语。学生们所做的还处于阅读阶段，他们的肢体动作还没有表现出按照“第十二章提意见和第十三章关爱朋友”的主题进行练习。

本研究使用了 20 个参考文献。

关键词：角色扮演，道德课，定量

The logo for Universitas Widya Kartika (UWIKKA) features a stylized blue circle with a white vertical line through its center. A yellow diagonal line crosses the circle from the bottom-left to the top-right. To the right of the circle are several yellow squares of varying sizes, some arranged in a vertical line and others scattered. Below this graphic, the word "UWIKKA" is written in a large, bold, blue, sans-serif font.

UWIKKA

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SURATPERNYATAAN ORISINALITAS & PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIK.....	ii
BERITA ACARA PENGESAHAN SIDANG AKHIR SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
摘要.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Secara umum	3
1.4.2 Secara khusus.....	3
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.6 Sistematika Penelitian	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Keefektifan	5
2.2 Belajar, Pelajaran, dan Pembelajaran	6
2.3 Strategi Belajar	7
2.4 Metode Pembelajaran.....	8
2.5 Metode <i>Role Play</i>	8
2.6 Pelajaran Budi Pekerti berbahasa Tionghoa	9
2.7 Bahasa Tionghoa	10
2.8 Metode Penelitian Kuantitatif.....	11
2.9 Tes.....	11
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Rancangan Penelitian	13
3.2 Sampel	14
3.3 Instrumen Penelitian	14
3.4 Pengumpulan Data	15
3.5 Analisis Data	20
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 HASIL PENELITIAN.....	21

4.2 PEMBAHASAN.....	29
BAB 5. PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN	43
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	59
DRAFT ARTIKEL ILMIAH	xiv
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	xxvii



UWIKKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Materi Pelajaran Budi Pekerti	15
Tabel 4. 1 Nilai dan Predikat	22
Tabel 4. 2 Daftar nilai kelas 3A.....	22
Tabel 4. 3 Daftar nilai kelas 3B	23
Tabel 4. 4 Daftar nilai kelas 3C.....	25
Tabel 4. 5 Daftar nilai kelas 3D.....	26
Tabel 4. 6 Daftar nilai kelas 3E	27
Tabel 4. 7 Daftar nilai kelas 3F	28
Tabel 4. 8 Konversi nilai predikat.....	33
Tabel 4. 9 Daftar nilai predikat dan persentase kelas 3A.....	33
Tabel 4. 10 Daftar nilai predikat dan persentase kelas 3B.....	34
Tabel 4. 11 Daftar nilai predikat dan persentase kelas 3C.....	34
Tabel 4. 12 Daftar nilai predikat dan persentase kelas 3D	34
Tabel 4. 13 Daftar nilai predikat dan persentase kelas 3E.....	35
Tabel 4. 14 Daftar nilai predikat dan persentase kelas 3F.....	35
Tabel 4. 15 Daftar jumlah peserta didik kelas 3A-3F yang belum tuntas (berpredikat D).....	35

UWIKKA

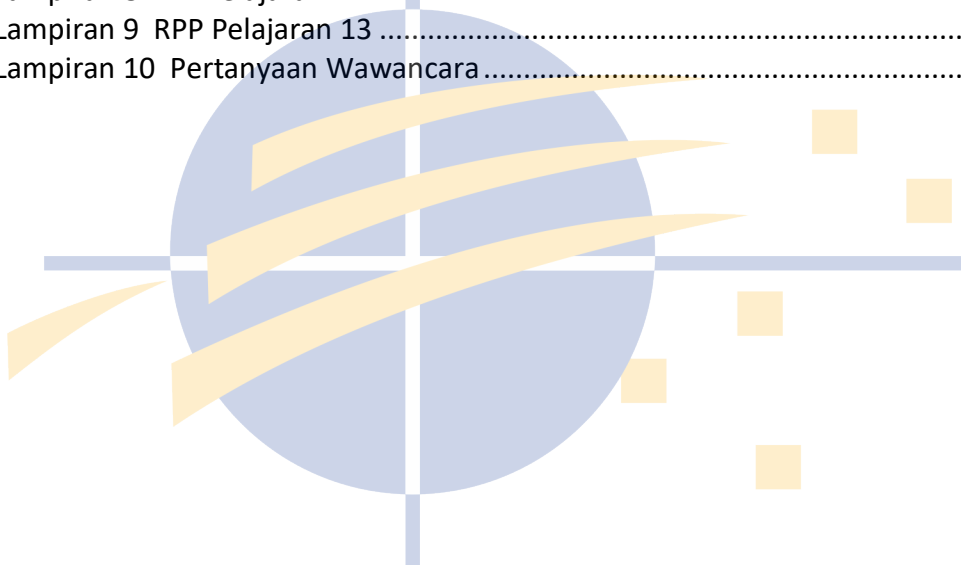
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan rancangan penelitian.....	14
Gambar 3. 2 Tahap analisis data	20
Gambar 4. 1 Diagram pai kelas 3A	23
Gambar 4. 2 Diagram pai kelas 3B	24
Gambar 4. 3 Diagram pai kelas 3C	25
Gambar 4. 4 Diagram pai kelas 3D	26
Gambar 4. 5 Diagram pai kelas 3E	27
Gambar 4. 6 Diagram pai kelas 3F.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penilaian 8 Soal Kuis Kelas 3A	43
Lampiran 2 Penilaian 8 Soal Kuis Kelas 3B	44
Lampiran 3 Penilaian 8 Soal Kuis Kelas 3C	45
Lampiran 4 Penilaian 8 Soal Kuis Kelas 3D	46
Lampiran 5 Penilaian 8 Soal Kuis Kelas 3E	47
Lampiran 6 Penilaian 8 Soal Kuis Kelas 3F.....	48
Lampiran 7 Teks Percakapan Drama.....	49
Lampiran 8 RPP Pelajaran 12	50
Lampiran 9 RPP Pelajaran 13	54
Lampiran 10 Pertanyaan Wawancara.....	57



UWIKKA