



**DAMPAK PENGGUNAAN PERMAINAN ULAR
TANGGA PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA
WAKTU DALAM BAHASA MANDARIN PADA SISWA
KELAS 7A SMP X 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

Abigail Rosalia Santoso

NRP.61520018

UWIK

PEMBIMBING

Maria Apriana, S.S., M.A.

NIP. 611/04.85/01.11/974

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

**SURABAYA
2024**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Kosakata Waktu Dalam Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas 7A SMP X Surabaya”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Bahasa Mandarin di Universitas Widya Kartika Surabaya.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan, bimbingan serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Minny E. Y., S.Si., Apt., B.A., M.Lit., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika Surabaya.
2. Ibu Maria Apriana, S.S., M.A., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberikan saran dan semangat kepada penulis selama proses pengerjaan dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika atas segala arahan, bimbingan dan bantuan kepada penulis selama proses penelitian berlangsung.
4. Orang tua dan kakak yang tak henti-hentinya memberikan dukungan untuk penulis dalam menulis skripsi ini.
5. Shenny Angelia Sumardi, Fennyta Anggelina Kristianto dan Jesslyn Laydra Efendy sebagai teman baik penulis yang telah memberi bantuan serta dukungan selama proses penulisan skripsi ini.
6. Teman-teman Angkatan 2020 yang telah memberikan saran dan masukan untuk penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan yang terjadi dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca, dan berharap dapat bermanfaat bagi para pembaca. Terakhir penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah turut serta pada penulisan skripsi ini, penulis juga mengharapkan penulisan skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi para pembaca yang berguna untuk penelitian selanjutnya.

Surabaya, 25 Juni 2024

Abigail Rosalia Santoso



ABSTRAK

Abigail Rosalia Santoso:

Skripsi

Dampak Penggunaan Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Kosakata Waktu Dalam Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas 7A SMP X Surabaya

Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika permainan ular tangga digunakan untuk mengajar siswa tentang kosakata waktu bahasa Mandarin di SMP X Surabaya, hasil belajar para siswa meningkat secara signifikan. Sebelum permainan digunakan, nilai ketuntasan *pre-test* hanya 4% dari total siswa mencapai ketuntasan nilai standar sekolah (75), lalu setelah permainan ular tangga digunakan, ketuntasan nilai *post-test* meningkat drastis menjadi 88%, hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 84%. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat kosakata waktu Mandarin.

Permainan ular tangga ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif dan rasa percaya diri siswa, tetapi juga meningkatkan penghafalan kosakata para siswa. Di kelas 7A SMP X Surabaya, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 1 siswa menjadi 22 siswa, para siswa menjadi lebih bisa membangun bekerja sama satu sama lain dan permainan ini meningkatkan interaksi di kelas. Selain itu, permainan ular tangga membuat siswa lebih santai dan tertarik dalam belajar, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara bahasa Mandarin, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif. Permainan ini juga membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, dan meningkatkan memori siswa tentang kosakata dan pemahaman kosakata bahasa Mandarin.

Kata Kunci: permainan ular tangga, pembelajaran bahasa Mandarin, kosakata waktu, hasil belajar, partisipasi aktif, kerjasama siswa

ABSTRACT

Abigail Rosalia Santoso

Thesis

The Impact of Using Snake and Ladder Games on Learning Chinese Time Vocabulary in Grade 7A of X Junior High School Surabaya

This study shows that when the snake and ladder game is used to teach students about Chinese time vocabulary in X Junior High School Surabaya, the learning outcomes of students increase significantly. Before the game was used, the pre-test completion score was only 4% of the total students achieved the school standard score completeness (75), then after the snake and ladder game was used, the post-test completion score increased dramatically to 88%, this shows an increase of 84%. This educational game-based learning approach is effective in improving the understanding and memory of Chinese time vocabulary.

This snake and ladder game not only increases students' active participation and confidence, but also improves students' vocabulary memorization. In grade 7A SMP X Surabaya, the number of students who achieved completeness increased from 1 student to 22 students, the students became more able to build and cooperate with each other and this game increased interaction in the classroom. In addition, snake and ladder games make students more relaxed and interested in learning, increase their confidence in speaking Chinese, and encourage them to actively participate. The game also makes learning more interactive and fun, and improves students' memory of Chinese vocabulary and vocabulary comprehension.

Keywords: *snake and ladder game, Chinese language learning, time vocabulary, learning outcomes, active participation, student cooperation*

UWIKKA

摘要

江姚玲（汉语教育系）

论文：使用蛇梯棋游戏对泗水的 SMP X 7A 年级学生学习汉语时间词汇的影响

本研究表明，在泗水的初中 X，当使用蛇梯棋游戏向学生讲授汉语时间词汇时，学生的学习成绩有了明显的提高。在使用游戏之前，测试前合格分数仅占总学生达到学校标准分数完整性（75）的 4%，然而在使用蛇梯棋游戏后，测试后合格分数增加到 88%，这表明学生的分数增加了 84%。这种基于游戏的教育学习方法可以有效地提高学生对汉语时间词汇的理解和记忆。

这种蛇梯棋游戏不仅增加了学生参与学习的积极性和信心，而且提高了学生的词汇记忆能力。在泗水的初中 X 7A 年级，达到合格的学生人数从 1 名学生增加到 22 名学生，学生之间的合作能力更强，该游戏也增加了课堂上的互动。此外，蛇梯棋游戏让学生更加放松且对学习产生了更浓厚的兴趣，增加了学生说中文的信心，激励他们积极参与课堂上的学习活动。该游戏还使学习更具有互动性和趣味性，并提高了学生对汉语词汇的记忆和词汇理解能力。

关键词：蛇梯棋游戏，汉语学习，时间词汇，学习分数，积极参与，学生合作

UWIKKA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	i
BERITA ACARA PENGESAHAN SIDANG AKHIR SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN SIDANG AKHIR SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
摘要	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Definisi dan Judul.....	1
1.2 Latar Belakang	1
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Batasan Masalah.....	3
1.7 Sistematika Pelaporan.....	3
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Metode Pembelajaran interaktif.....	5
2.2 Permainan Ular Tangga.....	5
2.3 Pengertian Pembelajaran dan Pengajaran.....	7
2.4 Bahasa Mandarin.....	7
2.4.1 Pengertian Bahasa Mandarin	7
2.4.2 Kosakata Bahasa Mandarin	8
2.4.3 Kompetensi Bahasa Mandarin	8
2.5 Dampak Pembelajaran menggunakan Permainan.....	9
3. METODE PENELITIAN	11
3.1 Jenis Penelitian.....	11
3.2 Subjek Penelitian.....	12
3.3 Waktu Penelitian.....	12
3.4 Instrumen Penelitian	12
3.5 Pengumpulan Data.....	12
3.6 Analisis Data.....	13
3.7 Prosedur Penelitian.....	15
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Proses Pembelajaran di kelas 7A.....	16
4.2 Penerapan Permainan Ular Tangga pada pembelajaran	18
4.3 Hasil Evaluasi nilai pre-test dan post-test siswa kelas 7A	19
4.4 Kelebihan dan kekurangan penggunaan permainan ular tangga.....	21
4.5 Dampak dari Penggunaan Permainan Ular Tangga	22
5. KESIMPULAN DAN SARAN	25
5.1 Kesimpulan.....	25
5.2 Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA	27

LAMPIRAN	31
DRAFT ARTIKEL ILMIAH	57
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	69
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	70



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Perbandingan nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	19
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	12
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian.....	15
Gambar 4. 1 Permainan ular tangga	18



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Foto kelas 7A pada saat proses penelitian	31
Lampiran 2: Permainan Ular Tangga, Buku ajar dan Materi pembelajaran	33
Lampiran 3: Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	39
Lampiran 4: Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas 7A	43
Lampiran 5: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	44

