



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE PERMAINAN
DENGAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN
PEMBELAJARAN KOSAKATA ALAT TULIS BAHASA
MANDARIN PADA SISWA SD 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 :

FENNYTA ANGGELINA KRISTIANTO

NRP. 61520005

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 yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan pembelajaran kosakata alat tulis Bahasa Mandarin pada siswa SD X Surabaya”. Penulis menyusun laporan ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan S1 program studi Pendidikan Bahasa Mandarin di Universitas Widya Kartika Surabaya.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mendapat banyak dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Maria Apriana, S.S., M.A. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu dan membantu menyelesaikan tugas akhir selama ini.
2. Minny E. Y., S.Si., Apt., B.A., M.Lit., Ph.D. selaku ketua program studi Pendidikan Bahasa Mandarin yang telah memberikan pengarahan.
3. Kepada para dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam berjalannya tugas akhir.
4. Keluarga saya yang selalu mendukung, memberikan motivasi, semangat, dan doa sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman-teman angkatan 2020 atas dorongan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir
6. Bapak/Ibu guru dari sekolah SD X Surabaya yang telah memberikan dukungan dan masukan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menyadari tidak luput dari kesalahan. Maka dari itu penulis menerima kritikan dan saran bagi pembaca yang bermanfaat untuk penulisan tugas akhir selanjutnya.

Surabaya, 28 juni 2024

Fennyta Anggelina Kristianto



ABSTRAK

Fennyta Anggelina Kristianto

Skripsi

Efektivitas penggunaan media flashcard dalam meningkatkan pembelajaran kosakata alat tulis Bahasa Mandarin pada siswa SD X Surabaya.

Saat ini Bahasa Mandarin sangat dibutuhkan oleh semua orang, banyak sekolah mewajibkan pembelajaran bahasa Mandarin. Penulis menemukan adanya suatu masalah dalam kegiatan belajar di SD X Surabaya yaitu media pembelajaran yang tidak mendukung sehingga siswa tidak memiliki minat dalam belajar. Maka dari itu untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran penulis menggunakan media permainan *flashcard*. Penelitian ini berjudul Efektivitas penggunaan media flashcard dalam meningkatkan pembelajaran kosakata alat tulis Bahasa Mandarin pada siswa SD X Surabaya.

Pembelajaran ini berfokus pada meningkatkan kemampuan siswa terhadap kosakata alat tulis. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan mengambil hasil dari *pre-test* dan *post-test* nilai siswa yang kemudian dibandingkan. Dari hasil perhitungan dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa yang awalnya hanya 6,7% sekarang menjadi 100% mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu 93,3%. Hal ini menunjukkan bahwa meningkatnya siswa memahami kosakata yang diajarkan.

Kata kunci : Flashcard, Bahasa Mandarin, Efektifitas

UWIKKA

ABSTRACT

Fennyta Anggelina Kristianto

Thesis

The effectiveness of the use of flashcard media in improving the learning of Chinese stationery vocabulary in elementary school students of Surabaya.

Recently, there has been a great demand for the Chinese language, many schools require Chinese language learning. The author found a problem in learning activities at SD X Surabaya, namely learning media that is not supportive so that students do not have interest in learning. Therefore, to overcome the problem in learning, the author uses flashcard game media. This research is entitled The effectiveness of the use of flashcard media in improving the learning of Chinese stationery vocabulary in SD X Surabaya students.

This learning focuses on improving students' ability to write down vocabulary. The research uses a quantitative method by taking the results of the pre-test and post-test student scores which are then compared. From the results of the calculation, it can be seen from the percentage of student completion which was initially only 6.7%, now it is 100%, which has increased considerably, namely 93.3%. This shows that the increase in students' understanding of the vocabulary taught.

Keywords: Flashcard, Chinese, Effectiveness

UWIKKA

摘要

陈美

论文

使用闪卡媒体在提高泗水小学生中文文具词汇学习方面的有效性。

最近人们对汉语的需求很大，许多学校都要求学习汉语。作者发现，在泗水的 SD X 泗水，出了一个在学习活动。即学习媒体缺乏支持性，使学生没有学习的动力。因此，为了克服学习中的问题，作者使用了闪卡游戏媒体。这项研究的题目是“使用闪卡媒体在提高 SD 泗水学生中文文具词汇学习中的有效性

这种学习的重点是提高学生写下词汇的能力。该研究采用定量方法，通过获取测试前和测试后学生分数的结果，然后进行比较。从计算结果可以看出，学生完成率最初只有 6.7%，现在是 100%，已经大大提高，即 93.3%。这表明学生对所教词汇的理解有所增加。

关键词：闪卡，中文，有效性



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
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Definisi dan Judul	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Batasan Masalah.....	2
1.7 Sistematika Pelaporan.....	3
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Efektivitas.....	4
2.2 Pembelajaran bahasa Mandarin.....	4
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	4
2.2.2 Pengertian Bahasa Mandarin.....	5
2.3 Kosakata Bahasa Mandarin	5
2.4 Media Pembelajaran.....	5
2.4.1 Flashcard	6
2.4.2 Kelebihan Flashcard.....	6
2.4.3 Penggunaan Flashcard Berupa Permainan	6
3. METODOLOGI PENELITIAN	8
3.1 Subjek Penelitian	8
3.2 Jenis Penelitian.....	8
3.3 Teknik Pengumpulan Data	8
3.4 Teknik Analisis Data	9
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	10
4.1 Hasil Observasi Pembelajaran Sebelum Menggunakan <i>Flashcard</i>	10

4.2 Hasil Observasi Pembelajaran Sesudah Menggunakan <i>Flashcard</i>	10
4.3 Penggunaan <i>Flashcard</i> Berupa Permainan Dalam Pembelajaran.....	12
4.4 Hasil Evaluasi	12
4.4.1 Hasil Penilaian Pre-test	12
4.4.2 Hasil Penilaian Post-test.....	13
4.5 Kelebihan dan kekurangan Penggunaan <i>Flashcard</i>	15
5. KESIMPULAN DAN SARAN	17
5.1 Kesimpulan	17
5.2 Saran	17
DAFTAR PUSTAKA	18
LAMPIRAN	20
DRAFT ARTIKEL ILMIAH	31
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	36
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	37



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Pre-test	13
Tabel 4. 2 Hasil penilaian post-test	14
Tabel 4. 3 Kelebihan dan Kekurangan Flashcard	15



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Bahan Pengajar	21
Lampiran 2 : Bentuk dan Instrumen Soal.....	26
Lampiran 3 : Pelaksanaan Kegiatan.....	30

