



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
FLY SWATTER GAME TERHADAP KEMAMPUAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN**

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
Alodya Vania Gantari
61520024

PEMBIMBING
ELISA CHUROTA'AYUN, S.S., MTCSOL
615/07.94/08.19/167

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

SURABAYA
2024

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan pertolongan Nya, penyusunan skripsi dapat terlaksana dan terselesaikan dengan baik. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana srata 1 pada program studi Pendidikan Bahasa Mandarin di Universitas Widya Kartika Surabaya

Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan laporan kerja praktek ini, diantaranya:

1. Ibu Elisa Churota'ayun, S.S., MTCSOL selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan bimbingan, masukan dan saran kepada penulis selama proses penyusunan dan penulisan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika Surabaya yang telah memberikan arahan serta dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Ibu Patricia Sri Wahyudayati, S.Pd selaku kepala sekolah SD Katolik St.Theresia Surabaya yang telah menerima dan mengizinkan saya untuk dapat melaksanakan pengambilan data untuk keperluan skripsi saya selama 2 bulan Januari – Februari di SDK St.Theresia Surabaya.
4. Ibu Anggrek Puspita Nagari, S.Pd dan Ibu Stephanie selaku guru pembimbing selama kegiatan kerja praktek di SDK St.Theresia Surabaya.
5. Bapak Natanael Eko Kurniawan dan Ibu Chrisdiana selaku orangtua dari penulis yang sudah memberikan dukungan, motivasi, serta doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Surabaya, 2024

Penulis



ABSTRAK

Alodya Vania Gantari

Skripsi

Efektivitas Penggunaan Media *Fly Swatter Game* Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin

Saat ini Bahasa Mandarin menjadi salah satu mata Pelajaran yang dipelajari hampir di semua sekolah swasta di Indonesia. Hampir semua sekolah menjadikan mata Pelajaran Bahasa Mandarin menjadi mata Pelajaran tetap, salah satunya di sekolah SD Katolik St. Theresia 1 Surabaya.

Namun tentu saja dalam proses kegiatan belajar mengajar para tenaga pengajar dan juga siswa siswi menemukan banyak sekali hambatan serta tantangan dari proses pembelajaran tersebut. Hal yang paling umum dijumpai dalam proses pembelajaran Bahasa Mandarin yaitu dalam mengenali karakter *hanzi*. Maka dari itu para tenaga pengajar mengupayakan metode yang tepat dan efektif bagi para siswa siswi agar proses belajar Bahasa Mandarin menjadi lebih mudah.

Dalam penelitian ini dijabarkan tingkat fektivitas penggunaan media *Fly Swatter Game* dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin di kelas 5B SD Katolik St. Theresia 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan bentuk desain *pre test* dan *post test* dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Fly Swatter Game* dalam Penguasaan kosakata Bahasa Mandarin tergolong efektif dalam meningkatkan hasil belajar para siswa kelas 5B di sekolah SD Katolik St. Theresia 1 Surabaya.

Kata Kunci : Efektivitas, Bahasa Mandarin, Media Pembelajaran, media *Fly Swatter Game*

ABSTRACT

Alodya Vania Gantari

Thesis

The Effectiveness of Using the Fly Swatter Game as a Media in Mastering Mandarin Vocabulary

Currently, Mandarin is one of the subjects taught in almost all private schools in Indonesia. Almost all schools have made Mandarin a compulsory subject, including at St. Theresia 1 Catholic Elementary School in Surabaya.

However, during the teaching and learning process, both teachers and students encounter many obstacles and challenges. The most common issue in learning Mandarin is recognizing Hanzi characters. Therefore, teachers strive to find appropriate and effective methods to make learning Mandarin easier for students.

In this thesis, the author elaborates on the effectiveness of using the Fly Swatter game media for mastering Mandarin vocabulary in class 5B at St. Theresia 1 Catholic Elementary School in Surabaya. This research uses a quantitative approach with a pre-test and post-test design. It concludes that the use of the Fly Swatter game media is effective in improving the learning outcomes of class 5B students at St. Theresia 1 Catholic Elementary School in Surabaya.

Keywords: Effectiveness, Mandarin, Learning Media, Fly Swatter Game Media



UWIK

摘要

Alodya Vania Gantari:

使用苍蝇拍游戏媒介在掌握汉语词汇中的有效性目前，汉语是印尼几乎所有私立学校教授的科目之一。几乎所有学校都将汉语作为必修科目，SDK Santa Theresia 1 小学。然而，在教学过程中，教师和学生都会遇到许多障碍和挑战。学习汉语中最常见的问题是识别汉字。因此，教师们努力寻找合适且有效的方法，使学生更容易学习汉语。

在这篇论文中，作者详细阐述了使用拍苍蝇游戏作为掌握 作者描述了在 SDK Santa Theresia 1 小学 5B 班汉语词汇的媒介的有效性。这项研究采用量化方法，使用前测和后测设计。研究得出结论，使用拍苍蝇游戏作为媒介在提高 作者描述了在 SDK Santa Theresia 1 小学 5B 班学生的学习效果方面是有效的。

关键词：有效性，汉语，学习媒介，拍苍蝇游戏媒介



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
摘要	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Definisi dan Judul	1
1.2 Latar Belakang	1
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Batasan Masalah	4
1.7 Sistematika Laporan	4
2.1 Teori Penguasaan Kosakata	6
2.5 Penggunaan Media <i>Fly Swatter Game</i> Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata dalam Bahasa Mandarin.....	9
2.6 Metode Pembelajaran	11
2.6.1 Metode Drill	11
2.6.2 Metode Tanya Jawab	11
2.6.3 Metode Ceramah.....	12
2.6.4 Metode Permainan.....	12
BAB 3 METODE PENELITIAN	13
3.1 Jenis dan Sumber Data	13
3.2 Populasi dan Sampel	13
3.3 Teknik dan Jumlah Sampling.....	13
3.4 Metode Pengumpulan Data	14
3.5 Teknik Analisis Data	15
3.6 Pemanfaatan Hasil Penelitian	16
4.2 Penerapan Metode Ceramah dan Tanya Jawab	19
4.3 Penggunaan Media <i>Fly Swatter Game</i>	19
4.4 Hasil Evaluasi Penggunaan Media <i>Fly Swatter Game</i>	21
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	25
5.1 Kesimpulan.....	25
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN.....	30
Lampiran 2 : Tabel hasil perolehan nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	32

Lampiran 4 : Soal <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa	34
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	35
DRAFT ARTIKEL ILMIAH	36
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI / TUGASAKHIR.....	43



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Kegiatan Pembelajaran.....	18
Tabel 4.2 Tabel Persentase ketuntasan sebelum dan sesudah menggunakan media <i>Fly Swatter Game</i> dan menggunakan <i>Fly Swatter Game</i>	21
Tabel 4.3 Tabel Persentase tidak tuntas sebelum dan sesudah menggunakan media <i>Fly Swatter Game</i> dan menggunakan <i>Fly Swatter Game</i>	21



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media <i>Fly Swatter Game</i>	20
Gambar 4.2 Gambar Grafik hasil persentase ketuntasan	23

