



**EFEKTIVITAS MEDIA *BINGO* SEBAGAI MEDIA
BELAJAR BAHASA MANDARIN TERHADAP
PENINGKATAN PEMAHAMAN KOSAKATA SISWA
KELAS 6 DI ELEMENTARY ANUGERAH SCHOOL
SIDOARJO**

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
Stevanny
61520021

PEMBIMBING
Elisa Churota'ayun, S.S., MTCSOL
615/07.94/08.19/167

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

**SURABAYA
2024**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan baik. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada Elisa Churota'ayun, S.S., MTCSOL sebagai dosen pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan selama penulisan proposal skripsi ini hingga selesai.

Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada keluarga, sahabat, dan orang-orang terdekat yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penulisan proposal skripsi ini.

Dalam penyusunan proposal skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang perlu diperbaiki. Segala bentuk kritik dan saran akan diterima dengan senang hati untuk memperbaiki penulisan di masa mendatang. Penulis juga berharap semoga proposal skripsi tentang "Efektivitas Media *BINGO* Sebagai Media Belajar Bahasa Mandarin Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas 6 di Elementary Anugerah School Sidoarjo" ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca.

Surabaya, 27 Juni 2024

UWIKKA

Stevanny

ABSTRAK

Stevanny

Skripsi

Efektivitas Media *BINGO* Sebagai Media Belajar Bahasa Mandarin Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas 6 di Elementary Anugerah School Sidoarjo

Permainan *BINGO* sebagai media belajar Bahasa Mandarin terhadap kemampuan membaca *hanzi* siswa-siswi kelas 6 di *Elementary Anugerah School* Sidoarjo dengan harapan membuat siswa-siswi menjadi bisa membaca *hanzi* dan bisa membuat siswa-siswi menjadi semakin menyukai belajar Bahasa Mandarin melalui media belajar yang menyenangkan.

Kegiatan ini tentunya didasari oleh macam-macam metode, ada metode *drill*, metode ceramah, dan *powerpoint* yang membantu penulis untuk mendukung keberhasilan permainan *BINGO*. Dikarenakan permainan *BINGO* ini memerlukan *powerpoint* sebagai tempat *BINGO* nya, dan untuk mempersingkat waktu sehingga *powerpoint* ini dapat dirancang terlebih dulu sebelum dilaksanakannya permainan *BINGO*.

Saat melaksanakan kegiatan ini tentunya diperlukan metode penelitian untuk membahas hasil dari metode penelitian yang dilakukan. Sehingga metode penelitian yang dilakukan adalah *pre-test* dan *post-test* untuk melihat bagaimana keadaan siswa sebelum permainan *BINGO* dilaksanakan dan bagaimana keadaan siswa setelah permainan *BINGO* dilaksanakan.

Kata Kunci: Bahasa Mandarin, media pembelajaran, metode ceramah, metode *drill*, media *BINGO*



UWIK

ABSTRACT

Stevanny

Thesis

The Effectiveness of BINGO as a Learning Medium for Mandarin Vocabulary Comprehension among 6th-Grade Students at Elementary Anugerah School Sidoarjo

This study examines the effectiveness of BINGO as a learning medium for improving the Mandarin vocabulary comprehension of 6th-grade students at Elementary Anugerah School Sidoarjo. The BINGO game is utilized as a tool to enhance students' ability to read Hanzi, with the goal of fostering a greater interest in learning Mandarin through an engaging and enjoyable learning medium.

This activity is supported by various methods, including the drill method, lecture method, and the use of PowerPoint, which together contribute to the success of the BINGO game. The BINGO game requires the use of PowerPoint as a platform for the BINGO board, which can be pre-designed to streamline the game's execution and save time.

In conducting this activity, research methods are essential to assess the effectiveness of the approach. Therefore, the study employed pre-test and post-test methods to evaluate the students' condition before and after the implementation of the BINGO game, allowing for a thorough analysis of its impact on student learning outcomes.

Keywords: *Mandarin language, learning media, lecture method, drill method, BINGO media*

The logo for Universitas Widya Kartika (UWIKKA) features a stylized blue circle with a white vertical line through its center. A yellow swoosh curves across the circle from the bottom left. To the right of the circle are several yellow squares of varying sizes. Below the graphic, the word "UWIKKA" is written in a bold, blue, sans-serif font.

UWIKKA

摘要

吴丽华
毕业论文

宾果游戏作为学习媒介对恩惠学校六年级学生汉语词汇理解能力提高的有效性

本研究探讨了宾果游戏作为学习媒介在提高恩惠学校六年级学生汉语词汇理解能力方面的有效性。宾果游戏被用作一种工具，以提高学生阅读汉字的能力，目的是通过一种有趣且愉快的学习媒介来激发学生学习汉语的兴趣。

本活动得到了各种方法的支持，包括操练法、讲授法和 PPT 的使用，这些方法共同促进了宾果游戏的成功。宾果游戏需要使用 PPT 作为宾果板的平台，这些 PPT 可以预先设计，以简化游戏的执行并节省时间。

在开展这项活动时，研究方法是评估这种方法有效性的关键。因此，本研究采用了前测和后测的方法，评估学生在宾果游戏实施前后的状态，从而对其学习效果进行全面分析。

关键词：汉语、学习媒介、讲授法、操练法、*BINGO* 媒介



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
摘要.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I 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.....	2
1.6 Batasan Masalah.....	4
1.7 Sistematika Pelaporan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Efektivitas Pembelajaran.....	5
2.2 Metode Pembelajaran	5
2.2.1 Metode Ceramah	6
2.2.2 Metode <i>Drill</i>	7
2.3 Media Pembelajaran.....	7
2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran	8
2.5 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa.....	8
2.6 Manfaat Permainan dalam Pembelajaran Bahasa.....	8
2.7 Penggunaan Media Bingo	9
2.8 <i>Powerpoint</i> sebagai Media Pembelajaran	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	11
3.1 Jenis dan Sumber Data	11
3.2 Populasi dan Sampel	11
3.3 Teknik dan Jumlah Sampling	11
3.4 Metode Pengumpulan Data	11
3.5 Teknik Analisis Data	12
3.6 Uji Keabsahan Data.....	14

3.6.1	Uji Validitas	14
3.6.2	Uji Rehabilitas	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		15
4.1	Pelaksanaan Praktek Pengajaran	15
4.2	Pelaksanaan Proses Pengajaran	16
4.3	Penerapan Media <i>BINGO</i> untuk Kemampuan Membaca <i>hànzì</i>	17
4.4	Analisis Hasil Evaluasi	19
4.5	Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Media <i>BINGO</i> terhadap Kemampuan Membaca <i>Hànzì</i>	22
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		24
5.1	Kesimpulan.....	24
5.2	Saran	24
DAFTAR PUSTAKA		26
LAMPIRAN		29
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		33
DRAFT ARTIKEL ILMIAH		34
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR.....		41



UWIKKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Desain Penelitian	12
Tabel 4. 1 Pelaksanaan Praktek Mengajar	15
Tabel 4. 2 Hasil Nilai Pre-Test & Post-Test	19
Tabel 4. 3 Presentase Ketuntasan.....	20



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	29
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2	30
Lampiran 3 Dokumentasi	31

