



**EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN Mencari
KOSAKATA TERHADAP KOMPETENSI MEMBACA
KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA
KELAS 4 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 :
DIONISIUS ARDIAN

NRP 61520010

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

NIP. 611/04.85/01.11/974

**PROGAM 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 pernyetaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan bahasa Mandarin di Universitas Widya Kartika Surabaya. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini :

1. Ibu Minny Elisa Yanggah, S.Si., B.A., M.Lit., Ph.D., selaku Kepala Progam Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika Surabaya.
2. Ibu Maria Apriana, S.S., M.A. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan bimbingan kepada penulis.
3. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis dalam penyelesaian skripsi/ tugas akhir ini.
4. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis dalam penyelesaian skripsi/ tugas akhir ini.
5. Saudara yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis dalam penyelesaian skripsi/ tugas akhir ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penulisan laporan skripsi ini, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritikan dari pembaca untuk memperbaiki laporan kerja praktek ini agar lebih baik lagi. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini.

Surabaya, 17 Januari 2024

Dionisius Ardian

ABSTRAK

Dionisius Ardian:

Skripsi

Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Mencari Kata Terhadap Kompetensi Membaca Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Kelas 4 di SD X Surabaya

Sekolah mengajar Mandarin, yang merupakan bahasa internasional kedua, setelah bahasa Inggris. Dalam mempelajari bahasa Mandarin, para siswa menghadapi sejumlah tantangan, seperti membaca aksara dan menulis aksara. Namun, jika guru memilih dan menerapkan metode yang tepat, para siswa akan lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar.

Tugas akhir ini akan membahas seberapa efektif metode permainan mencari kosakata dalam meningkatkan kemampuan membaca kosakata siswa kelas 4 SD X Surabaya, Menggunakan metode permainan yaitu permainan mencari kosakata. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, dengan pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan untuk belajar kosakata bahasa Mandarin adalah lebih efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas 4 SD X Surabaya.

Kata kunci: efektif, Mandarin, strategi permainan

ABSTRACT

Dionisius Ardian:

Thesis

Effectiveness of Word Search Game Method on Vocabulary Reading Competency in Grade 4 Chinese Language Learning at SD X Surabaya

The school teaches Mandarin, which is the second international language, after English. In learning Mandarin, students face a number of challenges, such as reading characters and writing characters. However, if the teacher chooses and applies the right method, the students will be more motivated and excited to learn.

This final project will discuss how effective the vocabulary search game method is in improving the vocabulary reading skills of 4th grade students of SD X Surabaya, using the game method, namely the vocabulary search game. The type of research used is experimental method, with pre-test and post-test. The results showed that the use of game method to learn Chinese vocabulary is more effective because it can improve the learning outcomes of 4th grade students of SD X Surabaya.

Keywords: effective, Mandarin, game strategy

摘要

迪恩:

论文

在泗水第十中学四年级中文学习中采用寻字游戏法对词汇阅读能力的影响。

学校教授普通话，普通话是仅次于英语的第二国际语言。在学习汉语的过程中，学生们面临着许多挑战，比如读字和写生字。但是，如果教师选择和运用正确的方法，学生的学习积极性会更高，学习欲望会更强。

本期末项目将讨论词汇搜索游戏法在提高泗水第十中学四年级学生词汇阅读能力方面的效果。用游戏法查找隐藏句子。采用的研究类型是实验法，包括前测和后测。结果表明，使用游戏法学习中文词汇更有效，因为它能提高泗水 SD X 四年级学生的学习成绩。

关键词： 有效、普通话、游戏策略

UWIKKA

Daftar Isi

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel	iv
Daftar Lampiran	v
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Sistematika Pelaporan	5
BAB 2.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengertian Efektivitas	6
2.2 Pengertian metode	7
2.3 Pengertian metode permainan.....	7
2.4 Pengertian kosakata.....	9
2.5 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.6 Pengertian bahasa Mandarin.....	10
BAB 3.....	12
METODE PENELITIAN	12
3.1 Subjek dan Jenis Penelitian.....	12
3.2 Instrumen Penelitian.....	12
3.3 Pengumpulan Data.....	13
3.4 Analisis Data.....	14
Keterangan:.....	14

BAB 4.....	15
Hasil dan Pembahasan.....	15
4.1 Pelaksanaan Proses Pembelajaran.....	15
4.2 Penerapan Metode Permainan.....	15
4.3 Hasil Evaluasi.....	17
4.3.1 Hasil Evaluasi Sebelum Pre-test	19
4.3.2 Hasil Evaluasi Sesudah Post test.....	20
4.4 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Metode Permainan Mencari Kosakata 22	
4.4.1 Kelebihan Metode Permainan Mencari Kosakata.....	22
4.4.2 Kekurangan Metode Permainan Mencari Kosakata.....	23
BAB 5.....	24
Kesimpulan dan Saran.....	24
5.1 Kesimpulan.....	24
5.2 Saran	25
Daftar Pustaka.....	26
LAMPIRAN	29

UWIK

Daftar Tabel

Table 4.3 1 Hasil <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	19
--	----



Daftar Lampiran

Lampiran 1 Soal Pre-test	29
Lampiran 2 Soal Post test.....	30
Lampiran 3 Powerpoint Pembelajaran	31
Lampiran 4 Dokumentasi Pembelajaran Permainan Mencari Kosakata.....	34
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	36

