

ABSTRAK

Melisa Putri (Pendidikan Bahasa Mandarin)

Sertifikasi Bahasa Mandarin merupakan kelas yang wajib diikuti mahasiswa Program Studi selain Bahasa Mandarin di Universitas Widya Kartika Surabaya. Tugas akhir ini penulis susun untuk mengetahui efektivitas dan respons mahasiswa mengenai penggunaan media *game* edukasi *android* “*Chinese Fun Easy Learn*” dalam metode ceramah untuk pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur efektivitas media, dengan melakukan evaluasi tertulis. Penulis juga menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui respons mahasiswa mengenai penggunaan media *game* edukasi *android* “*Chinese Fun Easy Learn*” dalam metode ceramah dengan membagikan kuisioner. Media *game* edukasi *android* “*Chinese Fun Easy Learn*” dalam metode ceramah sangat efektif untuk diterapkan pada pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin dengan persentase kelulusan 100%. Sebagian besar mahasiswa juga memberikan respons positif terhadap penggunaan media *game* edukasi *android* dalam pembelajaran kosakata.

Dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi *android* “*Chinese Fun Easy Learn*” dapat menjadi alternatif media yang dipakai untuk melengkapi metode ceramah dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin.

Kata Kunci: Efektivitas Media Pembelajaran; Bahasa Mandarin; Metode Ceramah; Media Pembelajaran; *Game* Edukasi *Android*; Kosakata

ABSTRACT

Melisa Putri (Chinese Education Program)

Certification of Chinese Language is a core subject at Widya Kartika University Surabaya for non-Chinese Language Department students. The writer of this final assignment wanted to determine the effectiveness and the students' response toward the implementation of android-based education game media "Chinese Fun Easy Learn" in lectures teaching method for teaching Chinese vocabularies.

In this final assignment, the writer used quantitative method to know the effectiveness of this media, through written evaluation. The writer also used qualitative method to know the response of the students of using this media, through questionnaire. The using of Android-based education game media "Chinese Fun Easy Learn" in lectures teaching method is very effective in teaching Chinese vocabularies. This is showed from the percentage of students who pass the minimum score required which is 100% passed. Almost all of the students also give more positive response toward the using of this media in lecture teaching method.

As the conclusion, android-based education game "Chinese Fun Easy Learn" can be implemented as alternative media combined with lectures teaching method in learning Chinese vocabularies.

Keywords: Effectiveness of Learning Media; Chinese Language; Lectures Teaching Method; Teaching Media; Android Education Game; Vocabulary

摘要

Melisa Putri (中文系)

汉语认证是智星大学的非汉语教育专业大学生的必修课程。这篇论文作者想要确定学生在使用*android*的教育游戏媒体“*Chinese Fun Easy Learn*”的情况下，对教学讲座方法起到的有效作用和反应。

在这篇论文中，作者通过书面评估和使用定量方法来比较两种方法的有效性。同时作者还用定性的方法来比较学生对两种方法的反馈，通过问卷调查。教学调查报告采用 *android* 的教育游戏媒体“*Chinese Fun Easy Learn*”教学方法，对中国的词汇教学起到十分重要的指导作用。使用教学讲座暨 *android* 的教育游戏媒体“*Chinese Fun Easy Learn*”是非常有效的，并且通过率 100% 的教学讲座方法。大部分的学生在课堂教学方法中对使用媒体的反应更加有效积极。

综上所述，*android* 的教育游戏媒体“*Chinese Fun Easy Learn*”可以成为选择对象及结合在学习汉语词汇的教学方法中得以实现。

关键词: 教学媒体的有效性; 中文; 讲座教学方法; 教学媒体; *Android* 的教育游戏; 词汇