

SKRIPSI

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR BINA BUDI MULIA MALANG

Ditulis sebagai salah satu pemenuhan persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Bahasa Mandarin di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Ma Chung



Oleh
Caroline Artamevia Laurent
222110002

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin
Fakultas Bahasa
Universitas Ma Chung
Malang
2025

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal

Menyetujui / mengesahkan

Malang.

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin




Anang Dina Marlinda, S.S., MTCSOL.

NIP. 20160011

Mengesahkan

Dekan Fakultas Bahasa




Lili Estari Wilujeng, S.S., M.Hum.

NIP. 20070032

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal

Menyetujui / mengesahkan

Malang,

Dosen Pembimbing Skripsi



Prof. Dr. Patrisius Istiarto Djiwandono

NIP. 20080004



Yohanna Nirmalasari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 20180008

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin



Anggrah Diah Airlinda, S.S., MTCSOL.

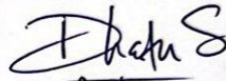
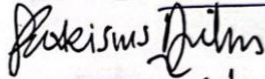
NIP. 20160011

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Caroline Artamevia Laurent ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal

Dosen Penguji dan Dosen Pembimbing

No	Nama	Status	Tanda Tangan
1.	Dhatu Sitaresmi, S.S., MTCSOL.	Penguji I	
2.	Prof. Dr. Patrisius LDjiwandono	Pembimbing I	
3.	Yohanna N, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan skripsi dengan judul “PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR BINA BUDI MULIA MALANG” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Malang,

Yang membuat pernyataan



(Caroline Artamevia Laurent)

UNIVERSITAS
MA CHUNG

ABSTRAK

Penulis: Caroline Artamevia Laurent

Pembimbing: Prof. Dr. Patrisius Istiarto Djiwandono

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran bahasa Mandarin terhadap hasil belajar siswa di SD Bina Budi Mulia Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah desain *one-group pretest-posttest* dengan subjek sebanyak 12 siswa kelas IV. Perlakuan berupa *reward* non-materi, seperti bermain bebas selama 10–20 menit, diberikan setelah siswa menyelesaikan tugas dengan baik. Instrumen pengumpulan data berupa tes *pre-test* dan *post-test* yang mencakup keterampilan membaca, menulis karakter, pemahaman kosakata, dan menyusun kalimat. Rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 66,9, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 84,8, dengan selisih rata-rata 17,9 poin. Uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa seluruh nilai p berada di bawah 0,05 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pemberian *reward*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, maka dampak positif *reward* terhadap hasil belajar perlu disikapi secara hati – hati. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mengkaji topik serupa dengan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat seperti melibatkan kelompok kontrol agar hasil penelitian yang diperoleh lebih valid dan dapat digeneralisasi.

Kata kunci: *reward, hasil belajar, bahasa Mandarin*

ABSTRACT

Author: Caroline Artamevia Laurent

Thesis Advisor: Prof. Dr. Patrisius Istiarto Djiwandono.

This study aims to analyze the effect of *reward* implementation in Mandarin language learning on students' learning outcomes at SD Bina Budi Mulia Malang. The research employed a one-group pretest-posttest design involving 12 fourth-grade students. The treatment consisted of non-material *rewards*, such as 10–20 minutes of free play, given after students successfully completed their tasks. Data were collected through pre-tests and post-tests that assessed reading skills, character writing, vocabulary comprehension, and sentence construction. The average pre-test score was 66.9, which increased to 84.8 in the post-test, showing an average improvement of 17.9 points. A normality test indicated that the data were not normally distributed; therefore, the analysis proceeded using the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results showed that all p-values were below 0.05 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between students' learning outcomes before and after the *reward* was given. The study concludes that the *reward* method is effective in improving students' learning outcomes. However, since the research did not include a control group, the positive effects of the *reward* should be interpreted with caution. Future studies are recommended to investigate similar topics using a more rigorous experimental design, such as including a control group, so that the findings can be more valid and generalizable.

Keywords: *reward, learning outcomes, Mandarin language*

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul *“Pengaruh Pemberian Reward dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Bina Budi Mulia Malang”* sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Ma Chung.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai tantangan, proses panjang, dan pembelajaran berharga yang penulis alami selama masa perkuliahan hingga tahap penyelesaian penelitian. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan, bimbingan, doa, dan semangat dari banyak pihak, tugas akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan penting, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam mendukung proses akademik dan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan tulus, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kepada orang paling berjasa dalam hidup saya, Papa Jingtoyo Suwartomoro dan Mama Susy Tjandra. Terima kasih atas segala kasih sayang tulus yang diberikan kepada saya. Terima kasih atas motivasi, pesan, doa dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah untuk anakmu menjadi seseorang yang berpendidikan. Terima kasih atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya hingga mampu menyelesaikan studi sampai meraih gelar sarjana. Terakhir, terima kasih atas

segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya. Semoga Papa dan Mama selalu sehat, diberikan panjang umur dan bahagia selalu.

2. Kepada saudari kandung saya, Chyntia Laurent, S.E. yang selalu mendukung dan memahami akan keadaan saya selama menempuh pendidikan di perkuliahan ini. Terima kasih atas dukungan moral, semangat dan kasih sayang selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih selalu mengingatkan untuk jangan menyerah demi mampu menyelesaikan kuliah ini sampai sarjana.
3. Kepada Chika, sahabat kecil saya yang kini telah tiada. Terima kasih atas kasih sayang, ketulusan dan kebersamaan yang tidak pernah tergantikan. Kehadiranmu selama hidup menjadi sumber semangat dan ketenangan bagi saya, terlebih di masa-masa sulit selama proses penulisan skripsi ini. Meskipun kamu sudah tidak lagi di sini, kenangan tentangmu akan selalu hidup dalam hati saya.
4. Kepada Chimmy, sahabat yang kini dengan setia menemani hari-hari saya setelah kepergian Chika. Terima kasih telah mengisi ruang kosong yang sempat sunyi, dengan keceriaan dan kasih sayangmu yang tulus. Kamu bukan pengganti Chika, tapi kamu adalah anugerah baru yang membuat saya kembali tersenyum. Kehadiranmu menjadi penghibur yang tak ternilai, terutama di masa-masa sulit saat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Bapak Prof. Dr. Patrisius Istiarto Djiwandono selaku dosen pembimbing I. Terima kasih telah membimbing, mengarahkan dan memberikan masukan yang sangat jelas dan kritis selama proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan dan motivasi yang bapak berikan

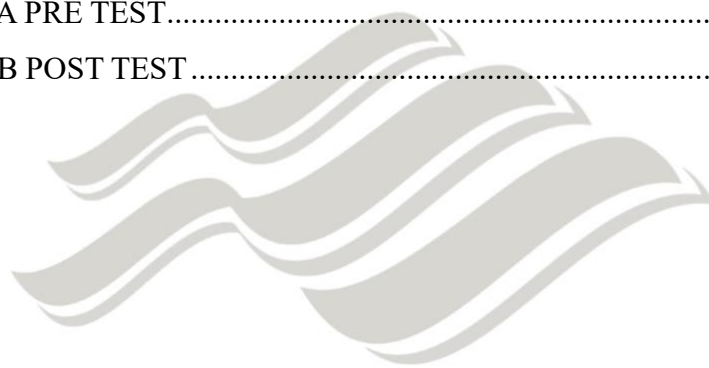
menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik saya. Terima kasih atas waktu, perhatian dan kesabaran yang bapak berikan selama proses bimbingan berlangsung.

6. Kepada Ibu Yohanna Nirmalasari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar, penuh perhatian, dan ketulusan hati membimbing, memberikan masukan, serta mendampingi penulis dalam menyusun skripsi ini. Setiap arahan dan koreksi yang diberikan sangat berarti dan menjadi bagian penting dalam penyempurnaan tugas akhir ini. Semangat dan keteladanan Ibu dalam membimbing telah menjadi motivasi tersendiri bagi penulis selama proses penelitian berlangsung.
7. Kepada Ibu Dhatu Sitaresmi, S.S., MTC SOL selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah membimbing, mendampingi, dan memberikan dukungan serta arahan selama masa studi penulis di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin. Perhatian dan bimbingan Ibu sejak awal perkuliahan hingga akhir studi sangat membantu penulis dalam menyelesaikan pendidikan dengan baik.
8. Kepada laptop kesayangan yang telah setia menemani dalam setiap proses pengetikan, revisi tanpa henti, dan begadang hingga larut malam. Meski terkadang lemot, baterai lemah dan kadang tidak mati dalam beberapa hari namun keberadaanmu tetap menjadi sahabat setia dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	i
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Hipotesis Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	1
1.6 Definisi Operasional	2
1.7 Keterbatasan Penelitian	2
BAB II	4
LANDASAN TEORI	4
2.1 Teori Pembelajaran Behavioristik	4
2.2 Metode Pemberian <i>Reward</i> Dalam Pembelajaran	5
2.3 Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Hasil Belajar	5
2.4 Penelitian Terdahulu	6
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Desain Penelitian	12
3.2 Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian	12
3.3 Populasi dan Subjek Penelitian	13
3.4 Instrumen Penelitian	14
3.5 Teknik Pengumpulan Data	15
3.6 Teknik Analisis Data	16
BAB IV	16
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	17

4.1 Hasil Pre-Test dan Post-Test	17
4.2 Hasil Analisis Statistik	18
4.3 Pembahasan.....	21
BAB V.....	25
KESIMPULAN DAN SARAN.....	25
5.1 Kesimpulan	25
5.2 Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA.....	27
DAFTAR TABEL.....	29
DAFTAR LAMPIRAN	30
LAMPIRAN A PRE TEST.....	31
LAMPIRAN B POST TEST	34



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan bahasa Mandarin di masa kini sudah semakin berkembang dengan pesat. Perkembangan itu dapat dilihat dengan adanya penggunaan bahasa Mandarin di berbagai negara.

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa yang memiliki pengaruh global yang signifikan dan ada beberapa aspek yang mendukung hal ini, yaitu jumlah penutur bahasa Mandarin yang sangat banyak, perkembangan ekonomi Tiongkok dengan ekonomi terbesar kedua di dunia yang telah menjadi kekuatan ekonomi global dan mempengaruhi banyak sektor industri, teknologi, dan perdagangan internasional, serta adanya peningkatan signifikan dalam pengajaran bahasa Mandarin di luar Tiongkok (Li, 2006).

Menurut pendapat Li (2006), bahasa Mandarin berfungsi sebagai *lingua franca* bagi masyarakat Han di Tiongkok Raya dan berperan penting sebagai alat komunikasi nasional. Keberadaannya mampu menyatukan beragam kelompok etnis yang memiliki bahasa daerah berbeda-beda. Walaupun perbedaan dialek masih ditemukan di banyak wilayah, bahasa Mandarin tetap dijadikan sarana utama dalam dunia pendidikan, pemerintahan, maupun media. Hal ini semakin memperkuat kedudukannya sebagai bahasa persatuan nasional. Karena itulah, pemerintah Tiongkok terus mendorong promosi bahasa Mandarin sebagai bagian dari kebijakan dan perencanaan bahasa. Saat ini, banyak negara di dunia, baik di Eropa, Amerika Utara, maupun Asia, telah memasukkan bahasa Mandarin ke dalam kurikulum pendidikan formal mereka.

Dalam pembelajaran bahasa, strategi atau metode yang dipilih guru memiliki peran besar dalam memengaruhi capaian siswa. Metode yang sesuai dapat membantu siswa memahami materi lebih mendalam dan mendukung peningkatan prestasi akademik. Aina (2017) menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang tepat akan membuat proses belajar mengajar berjalan efektif sesuai dengan tujuan pendidikan. Namun pada kenyataannya, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang fokus saat belajar. Oleh sebab tersebut, diperlukan strategi yang dapat membangkitkan minat dan motivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Thamrin dkk. (2024) menegaskan bahwa guru perlu mengembangkan metode yang relevan agar siswa terdorong untuk mencapai kompetensi yang diharapkan..

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah pemberian *reward*. Hadiah atau penghargaan dapat membuat siswa merasa dihargai, meningkatkan rasa percaya diri, serta mendorong mereka lebih antusias mengikuti pelajaran. Sejalan dengan Slavin (2018), pemberian *reward* atau penguatan positif dapat meningkatkan motivasi, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Aina (2017) juga menambahkan bahwa *reward* dapat membentuk sikap positif terhadap mata pelajaran dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Dari sudut pandang teori behaviorisme B.F. Skinner, perilaku manusia dapat diarahkan melalui penguatan (*reinforcement*). Dalam pembelajaran, *reward* berperan sebagai penguat positif yang memotivasi siswa untuk mengulang perilaku yang diharapkan, seperti tekun belajar dan aktif berpartisipasi (Saugstad, 2019). Hal ini sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin yang kerap dianggap sulit, karena dapat membantu siswa lebih bersemangat memahami materi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran bahasa Mandarin terhadap hasil belajar siswa. Pemberian *reward* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya *reward*, siswa cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan performa akademik yang lebih baik.

Melalui penelitian ini, dapat diketahui sejauh mana metode pemberian *reward* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin di SD Bina Budi Mulia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan mengenai pengaruh penggunaan *reward* sebagai strategi pembelajaran, baik dalam meningkatkan pemahaman materi maupun dalam membentuk kebiasaan belajar yang positif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, lingkungan pendidikan dapat terus berinovasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berdampak positif bagi perkembangan akademik siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang di atas memunculkan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Apakah ada perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode yang melibatkan pemberian *reward* dalam pembelajaran bahasa Mandarin?
- 2) Seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin penulis capai melalui penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Menemukan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pemberian *reward* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.
- 2) Mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

1.4 Hipotesis Penelitian

a. Hipotesis Utama (H_1):

- 1) Ada perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pemberian *reward* dalam pembelajaran bahasa Mandarin di SD Bina Budi Mulia Malang.
- 2) Pemberian *reward* memberikan pengaruh yang positif dan cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

b. Hipotesis Nol (H_0):

- 1) Tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pemberian *reward* dalam pembelajaran Bahasa Mandarin di SD Bina Budi Mulia Malang.
- 2) Pemberian *reward* memberikan pengaruh yang positif dan cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Menambah referensi dan wawasan ilmiah mengenai penerapan metode pemberian *reward* dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti
Penelitian ini dapat difungsikan sebagai pengalaman langsung dalam mengamati perubahan perilaku dan capaian akademik siswa secara empiris.
- 2) Bagi Pendidik
Memberikan alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin.
- 3) Bagi Peserta didik
Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan membentuk perilaku positif di lingkungan belajar.

1.6 Definisi Operasional

- 1) Pembelajaran Bahasa Mandarin adalah proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Mandarin secara lisan maupun tulisan.
- 2) Metode pemberian *reward* adalah cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan memberikan *reward* bebas bermain kepada siswa atas prestasi, perilaku positif, atau keberhasilan dalam menyelesaikan tugas.
- 3) Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui evaluasi atau tes

1.7 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat ada keterbatasan yang perlu diakui untuk memberikan gambaran yang objektif. Berikut adalah beberapa keterbatasan yang dihadapi.

1) Subjek Penelitian Terbatas

Penelitian ini hanya melibatkan 12 siswa kelas IV di SD Bina Budi Mulia Malang. Jumlah yang relatif kecil ini membatasi kemampuan generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas atau ke jenjang pendidikan yang berbeda.

2) Durasi Penelitian yang Terbatas

Penelitian ini dilakukan dalam waktu terbatas sehingga belum menunjukkan dampak berkelanjutan dari pemberian *reward* terhadap pembentukan kebiasaan belajar siswa.

3) Fokus pada Variabel Terbatas

Penelitian ini hanya mengukur pemberian *reward* (variabel bebas) terhadap hasil belajar (variabel terikat).

4) Keterbatasan Desain Eksperimen

Desain penelitian yang digunakan adalah dengan model *one-group pretest posttest*. Desain ini tidak melibatkan kelompok kontrol sehingga validitas internal penelitian ini tergolong lemah. Tanpa adanya kelompok pembanding sulit untuk memastikan bahwa perubahan hasil belajar siswa sepenuhnya disebabkan oleh pemberian *reward*.

5). Keterbatasan Pada Instrumen Tes

Tes pre-test dan post-test yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan instruksi atau ketentuan dari pihak sekolah, sehingga peneliti tidak memiliki kendali penuh atas penyusunan soal. Hal ini dapat memengaruhi cakupan dan kedalaman pengukuran terhadap kompetensi siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Pembelajaran Behavioristik

Teori belajar behavioristik memandang proses belajar sebagai perubahan perilaku yang muncul akibat pengalaman atau interaksi langsung dengan lingkungan. Seseorang dianggap telah belajar apabila terdapat perubahan nyata yang bisa diamati dari tindakannya. Teori ini menekankan pentingnya *stimulus* sebagai masukan (*input*) dan *respons* sebagai keluaran (*output*). Fokus utama behavioristik adalah pada hasil belajar yang terlihat dalam bentuk perubahan perilaku yang dapat diukur, diamati, dan dievaluasi secara objektif (Saugstad, 2019). Perubahan perilaku tersebut terbentuk melalui proses penguatan terhadap respons yang ditimbulkan dari lingkungan belajar, baik yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal (Saugstad, 2019). Dengan demikian, perilaku siswa dipandang sebagai reaksi terhadap lingkungannya, dan seluruh perilaku yang ditunjukkan merupakan hasil dari proses belajar. Jika diterapkan secara tepat, pembelajaran berbasis behavioristik dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Hingga kini, teori ini masih relevan dan banyak digunakan di sekolah-sekolah karena mudah diterapkan dan efektif dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

2.2 Metode Pemberian *Reward* Dalam Pembelajaran

Pemberian *reward* dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan bentuk penghargaan atau kasih sayang yang ditunjukkan pendidik kepada peserta didik. Melalui pemberian *reward*, diharapkan tercipta hubungan yang positif antara guru dan siswa, meningkatnya minat belajar, serta dorongan bagi siswa untuk berperilaku baik di lingkungan sekolah. *Reward* dapat diberikan dalam bentuk materi maupun non-materi. *Reward* berbentuk materi misalnya hadiah, piagam, atau benda lain yang menyenangkan. Sedangkan *reward* non-materi dapat berupa pujian, ucapan apresiasi di depan kelas, atau kesempatan melakukan aktivitas yang disukai, seperti bermain setelah menyelesaikan tugas.

Dalam ranah pendidikan, *reward* dipahami sebagai bentuk penghargaan yang diberikan berdasarkan prestasi atau keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Aina, 2017). *Reward* berfungsi sebagai media motivasi yang mendorong siswa melakukan perilaku positif selama proses belajar.

Metode pemberian *reward* ini sangat sejalan dengan teori behavioristik yang menitikberatkan pada hubungan stimulus dan respons. *Reward* berperan sebagai stimulus positif yang memperkuat respons atau perilaku yang diinginkan. Ketika siswa memperoleh *reward* karena menunjukkan pencapaian tertentu, mereka terdorong untuk mengulang perilaku tersebut di masa mendatang. Hal ini sesuai dengan prinsip penguatan dalam behavioristik yang menekankan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui konsekuensi yang menyenangkan. Penerapan *reward* yang konsisten dan tepat sasaran bukan hanya memotivasi siswa, tetapi juga membantu membangun kebiasaan positif yang terukur dan dapat diamati. Dengan demikian, *reward* menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan kualitas partisipasi siswa (Saugstad, 2019).

2.3 Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar

Reward memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pemberian penghargaan yang tepat dapat memperkuat motivasi sekaligus mendorong pencapaian akademik yang lebih baik. Apabila *reward* disesuaikan

dengan kebutuhan siswa, hasilnya akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Mandarin, penerapan *reward* terbukti membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara. Zheng & Cheng (2018) menemukan bahwa *reward* mampu memperkuat retensi kosakata sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa saat berbicara. Penelitian Wu (2010) juga mendukung temuan ini, bahwa *reward* mendorong siswa lebih aktif menggunakan kosakata dalam komunikasi lisan. Dorongan untuk meraih penghargaan membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar (Maghfiroh, 2020).

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Ervina, Regina, dan Darinda (2020) berjudul “*Pengaruh Pemberian Reward terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran*” menunjukkan bahwa pemberian *reward* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan nilai korelasi sebesar 0,641, *reward* berupa pujian verbal maupun hadiah fisik terbukti mampu meningkatkan motivasi dan mendorong siswa meraih prestasi yang lebih baik. Siswa juga terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran dan menunjukkan hasil akademik yang meningkat.

Penelitian Acep Nurlaeli dan Iqbal Amar Muzaki (2020) yang berjudul “*Pengaruh Metode Reward and Punishment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam*” menyimpulkan bahwa metode *reward* dan *punishment* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 47,83 (pretest)

menjadi 81,67 (posttest). Bentuk *reward* yang digunakan antara lain pujian, alat tulis, serta piagam, yang terbukti membantu meningkatkan disiplin, motivasi, dan capaian akademik siswa.

Bahrul Ulum (2023) dalam penelitiannya berjudul “*Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa*” menemukan bahwa *reward* memberikan pengaruh signifikan meskipun dalam kategori rendah, dengan kontribusi sebesar 30,5%. *Reward* berupa pujian verbal dan hadiah fisik mendorong siswa lebih bersemangat memahami materi bahasa Inggris, yang kemudian berdampak pada peningkatan prestasi belajar mereka.

Penelitian lain oleh A.D.L. Zamani dan A. Utami (2023) berjudul “*Pemberian Penghargaan Reward dengan Bentuk Shining Star Terhadap Hasil Belajar, Sikap dan Persepsi Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*” menyimpulkan bahwa penghargaan dalam bentuk Shining Star berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, sikap, dan persepsi siswa. Nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen meningkat dari 50,10 (pretest) menjadi 76,00 (posttest), jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, siswa di kelas eksperimen menunjukkan sikap yang lebih baik serta memberikan respons positif terhadap pembelajaran berbasis *reward*.

Untuk memperkuat landasan teori serta menunjukkan posisi dan keunikan dari penelitian ini, penulis merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas. Studi-studi tersebut memberikan gambaran mengenai pengaruh metode pemberian *reward* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Berikut ini adalah ringkasan dari beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik ini.

Tabel 2.4 Ringkasan Studi Terdahulu

No	Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
1	SD Negeri 097350 Parbutaran	Menganalisis pengaruh pemberian <i>reward</i> terhadap hasil belajar Matematika.	Ada pengaruh signifikan ($r = 0,641$; $t = 4,573 \geq 1,697$).
2	SDIT Tahfizh Qur'an AI-Jabar Karawang	Mengetahui efek metode <i>reward</i> and <i>punishment</i> pada hasil belajar PAI	Ada pengaruh signifikan ($t = 29,82 \geq 2,045$) dengan peningkatan nilai dari 47,83 ke 81,67.
3	Madrasa Aliya Bahrul Ulum Bontorea	Mengukur besarnya pengaruh <i>reward</i> terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris.	Pengaruh sebesar 30,5% (kategori rendah), sisanya 69,5% dipengaruhi variabel lain.
4	SDN Jurumudi 4 Kota Tangerang	Menilai perbedaan hasil belajar dengan dan tanpa <i>reward</i> shining star.	Ada perbedaan signifikan ($t = 7,203 \geq 2,101$); kelas eksperimen memiliki hasil lebih tinggi (76,00 vs 46,74).

UNIVERSITAS
MA CHUNG

Berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu, penulis menyusun perbandingan antara penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Perbandingan ini mencakup kesamaan dan perbedaan dari segi pendekatan, teknik analisis, subjek, hingga mata pelajaran yang diteliti. Adapun rincian kesamaan dan perbedaan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.5 Kesamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Judul Penelitian	Kesamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran.	• Metode pemberian <i>reward</i> untuk meningkatkan hasil belajar. • Pendekatan kuantitatif dengan uji-T untuk menganalisis data. • Pengaruh <i>reward</i> terhadap hasil belajar siswa SD.	• Mata pelajaran yang diteliti matematika. • Menggunakan <i>reward</i> verbal dan hadiah fisik. • Sampel penelitian ini lebih besar
2	Pengaruh Metode <i>Reward</i> and <i>Punishment</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam.	• Menggunakan metode <i>reward</i> sebagai variabel utama penelitian. • Menggunakan uji-T sebagai teknik analisis data. • Menerapkan <i>Pretest-Posttest</i> untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.	• Penelitian ini memadukan <i>reward</i> dan <i>punishment</i> • Mata pelajaran yang diteliti adalah Pendidikan Agama Islam • Sampel penelitian ini lebih besar.

No	Judul Penelitian	Kesamaan	Perbedaan
3	Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa.	• Membahas pengaruh pemberian <i>reward</i> terhadap hasil belajar siswa. • Fokus pada pendekatan kuantitatif dalam menganalisis data. • Menggunakan uji-t sebagai teknik analisis data.	• Penelitian ini menggunakan regresi linier sederhana. • Mata pelajaran yang diteliti adalah Bahasa Inggris.
4	Pemberian Penghargaan <i>Reward</i> dengan Bentuk Shining Star Terhadap Hasil Belajar, Sikap, dan Persepsi Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.	• Membahas pengaruh pemberian <i>reward</i> terhadap hasil belajar siswa. • Menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group. • Fokus pada siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian.	• Bentuk <i>reward</i> yang digunakan adalah Shining Star • Penelitian ini fokus pada hasil belajar, sikap, dan persepsi siswa • Mata pelajaran yang diteliti adalah Bahasa Indonesia

Untuk menegaskan kontribusi ilmiah dari penelitian ini, penulis mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*) dan kebaruan (*novelty*) yang ditawarkan. Hal ini penting agar penelitian tidak hanya mengulang studi sebelumnya, tetapi benar-benar memberikan nilai tambah dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan bahasa Mandarin. Penjabaran *research gap* dan *novelty* penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.6 Research Gap dan Novelty

Judul Penelitian	Research Gap	Novelty
Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Bina Budi Mulia Malang	• Belum ada penelitian yang secara khusus membahas pengaruh pemberian <i>reward</i> dalam pembelajaran Bahasa Mandarin di tingkat SD. • Belum banyak penelitian yang menguji efektivitas <i>reward</i> non-verbal di mata pelajaran Bahasa Mandarin. • Minimnya penelitian yang mengeksplorasi pembelajaran bahasa asing, terutama Bahasa Mandarin di jenjang sekolah dasar.	• Penelitian ini menggunakan <i>reward</i> dalam bidang pendidikan bahasa asing, khususnya Bahasa Mandarin • Penelitian ini menggunakan <i>reward</i> non-verbal memengaruhi hasil belajar siswa di lingkungan pembelajaran Bahasa Mandarin. • Penelitian ini menggunakan <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan *one-group pretest-posttest design*. Penelitian kuantitatif adalah bentuk penelitian dengan menggunakan angka-angka yang dijumlahkan sebagai data dan kemudian dapat dianalisis (Karlina, 2021).

Terdapat 2 variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Variabel bebas (X) adalah metode pemberian *reward* dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa dalam bahasa Mandarin di SD Bina Budi Mulia Malang.

3.2 Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di Sekolah Dasar Bina Budi Mulia Malang terletak di Jl. Ade Irma Suryani, Kelurahan Kauman, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Peneliti memilih sekolah ini karena memiliki program pembelajaran bahasa Mandarin yang terstruktur dan dilaksanakan secara rutin pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, SD Bina Budi Mulia menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu siswa kelas IV yang telah memperoleh dasar-dasar pembelajaran bahasa Mandarin. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi secara lebih tepat dampak metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar dalam konteks pembelajaran bahasa asing.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Bina Budi Mulia Malang dengan jumlah siswa 12 orang. Alasan pemilihan subjek penelitian ini karena siswa kelas 4 sudah memiliki kemampuan dasar dalam memahami pembelajaran bahasa Mandarin, sehingga memungkinkan untuk mengevaluasi pengaruh metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penulis sudah menerapkan metode pemberian *reward* dalam pembelajaran pada saat pelaksanaan kegiatan praktik kerja lapangan sebelumnya.

c. Waktu Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terhitung sejak bulan April hingga bulan Mei 2025. Penulis menempati posisi sebagai asisten guru selama 2 bulan. Pembelajaran bahasa Mandarin dilaksanakan seminggu 3 kali selama 90 menit. Setiap hari Senin, Rabu dan Kamis penulis masuk ke sekolah pukul 07.30 WIB dan pulang pukul 12.00 WIB.

3.3 Populasi dan Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan wilayah generalisasi yang mencakup objek maupun subjek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya (Subhaktiyasa, 2024). Pada penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Bina Budi Mulia Malang. Pemilihan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas IV telah memperoleh dasar pembelajaran bahasa Mandarin serta berada pada tahap perkembangan yang sesuai untuk menerima perlakuan berupa pemberian

reward. Oleh karena itu, populasi ini dipandang tepat untuk diteliti guna mengetahui sejauh mana metode *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah bagian dari populasi yang dijadikan sumber data sesuai dengan tujuan penelitian (Karlia, 2021). Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SD Bina Budi Mulia Malang yang berjumlah 12 orang. Mengingat jumlah siswa yang relatif sedikit, peneliti memutuskan untuk melibatkan seluruh anggota kelas tanpa melakukan pengambilan sampel secara acak. Strategi ini dipilih agar data yang terkumpul lebih representatif dan mampu memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar bahasa Mandarin.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam membantu mengumpulkan data penelitian yang dilakukan dengan cara diukur. Instrumen ini dapat berupa kuesioner, wawancara, observasi, tes atau alat ukur lainnya yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Suharsimi, 2010).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk soal tes. Penulis memberikan 2 buah bentuk tes yang ditujukan kepada 12 siswa kelas IV SD Bina Budi Mulia Malang. *Pertama*, tes dari buku latihan. *Kedua*, tes dari ulangan harian.

Tes ini diberikan oleh penulis untuk mengukur kemampuan dasar siswa dan perkembangannya dalam memahami pelajaran bahasa Mandarin lebih lanjut. Selain itu, tes ini juga bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa dapat mengenali dan

menulis karakter Mandarin dengan benar, memahami penggunaan satuan, serta mencocokkan kata dengan maknanya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian (Marlena, 2021). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua, berikut adalah paparannya.

a. Tes (Pre-Test dan Post-Test)

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pemberian *reward*. Tes yang dilakukan dalam pengumpulan data ini ada 2, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pre-Test: Dilakukan sebelum penerapan pemberian *reward* untuk mengukur kemampuan awal siswa.
- 2) Post-Test: Dilaksanakan selepas penerapan metode *reward* untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa.

Pengambilan data ini dilakukan untuk mengukur dan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian *reward*. *Reward* yang diberikan dalam penelitian ini merupakan *reward* non-materi yang diberikan untuk memotivasi siswa tanpa menggunakan hadiah fisik. Bentuk *reward* ini difokuskan pada aktivitas bermain yang dapat meningkatkan motivasi siswa setelah berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Jenis *reward* yang diberikan adalah bermain bebas di dalam kelas selama 10 – 20 menit setelah kegiatan pembelajaran selesai. *Reward* diberikan setelah siswa menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Sebelum memulai pelajaran, peneliti terlebih dahulu menyampaikan bahwa siapa pun yang menyelesaikan tugas

dengan baik atau menunjukkan usaha keras akan mendapatkan *reward* tertentu. Ini disampaikan dengan bahasa yang membangkitkan semangat dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Perlakuan pemberian *reward* dalam penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan di kelas. Setiap pertemuan berlangsung selama 60 menit dengan penerapan pemberian *reward* bermain yang konsisten di setiap sesi pembelajaran bahasa Mandarin.

- 1) Pertemuan 1- 4 Mengajar tanpa pemberian *reward* dilanjutkan dengan Pre-Test
- 2) Pertemuan 5 - 7 Mengajar dengan pemberian *reward*
- 3) Pertemuan 8 Post-Tes

3.6 Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Analisis ini dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS Statistics. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya $\geq 0,05$, sedangkan data dinyatakan tidak normal apabila nilai signifikansinya $\leq 0,05$.

b. Uji Wilcoxon (Wilcoxon Signed Rank Test)

Uji Wilcoxon Signed Rank merupakan uji statistik non-parametrik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara dua pengukuran dari kelompok yang sama, misalnya hasil pre-test dan post-test. Dalam penelitian ini, uji Wilcoxon dipilih sebagai alternatif dari *Paired Sample t-Test* ketika data tidak memenuhi asumsi distribusi normal.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pre-Test dan Post-Test

Pre-test dilaksanakan pada pertemuan ke-4 setelah rangkaian pembelajaran tanpa *reward*, sedangkan post-test dilaksanakan sesuai tiga kali pembelajaran dengan metode *reward*. Soal *pre-test* dan *post-test* dirancang untuk mengukur keterampilan membaca, menulis karakter Mandarin, pemahaman kosakata, dan kemampuan menyusun kalimat.

Berikut adalah ringkasan nilai rata-rata pre-test dan post-test untuk masing-masing sesi evaluasi.

*Tabel 4.1 Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Hasil Belajar Bahasa Mandarin
Siswa Kelas IV SD Bina Budi Mulia*

No	Mean Pre-Test	Mean Post-Test	Difference
1	47.08	72.08	17.25
2	64.04	78.09	11.92
3	85.02	98.02	22.67
4	82.06	91.09	14.58
5	76.08	89.00	17.33
6	54.08	83.06	16.00
7	24.05	45.00	14.08
8	77.07	92.00	13.83
9	78.09	88.00	11.83
10	85.03	98.02	12.67
11	63.04	74.06	11.56
12	62.09	74.07	11.98

4.2 Hasil Analisis Statistik

4.2.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilaksanakan untuk menentukan apakah data pre-test dan post-test berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji yang menggunakan Julius AI (<https://julius.ai/>) diketahui bahwa sebagian besar data memiliki signifikansi $< 0,05$. Oleh karena itu, dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed-Rank Test.

4.2.2 Hasil Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh nilai p (p-value) berada di bawah 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah pemberian *reward*.

Berikut adalah hasil lengkap uji Wilcoxon:

*Tabel 4.2.2 Hasil Uji Wilcoxon terhadap Perbedaan Nilai Pre-Test dan Post-Test
Hasil Belajar Bahasa Mandarin*

No	Responden	Mean Pre-Test	Mean Post-Test	Selisih	P-value	Keterangan
1	1	47.08	72.08	17.25	0.0005	Signifikan
2	2	64.04	78.09	11.92	0.0005	Signifikan
3	3	85.02	98.02	22.67	0.0005	Signifikan
4	4	82.06	91.09	14.58	0.0033	Signifikan
5	5	76.08	89.00	17.33	0.0005	Signifikan
6	6	54.08	83.06	16.00	0.0005	Signifikan

No	Responden	Mean Pre-Test	Mean Post-Test	Selisih	P-value	Keterangan
7	7	24.05	45.00	14.08	0.0005	Signifikan
8	8	77.07	92.00	13.83	0.0005	Signifikan
9	9	78.09	88.00	11.83	0.0093	Signifikan
10	10	85.03	98.02	12.67	0.0161	Signifikan
11	11	63.04	74.06	11.56	0.0026	Signifikan
12	12	62.09	74.07	11.98	0.0098	Signifikan

4.2.3 Hasil Interpretasi Wilcoxon

Seluruh nilai p berada di bawah 0,05, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode pemberian *reward*. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test terhadap rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* diperoleh bahwa nilai p-value < 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa pemberian *reward* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test dalam penelitian ini memberikan bukti statistik yang kuat terhadap adanya pengaruh signifikan antara perlakuan pemberian *reward* dan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengujian terhadap nilai rata-rata seluruh siswa, diperoleh peningkatan skor dari 66,9 pada *pre-test* menjadi 84,8 pada *post-test*, dengan selisih rata-rata sebesar 17,9 poin. Nilai p yang signifikan mendukung kesimpulan bahwa *reward* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar.

Secara statistik, peningkatan nilai ini bersifat konsisten dan tidak terjadi secara kebetulan. Nilai post-test mengalami peningkatan pada seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa pemberian *reward*, meskipun bersifat non-materi seperti bermain bebas di kelas, mampu menciptakan penguatan positif yang efektif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Interpretasi dari hasil ini menguatkan bahwa *reward* berperan sebagai *reinforcer* dalam proses pembelajaran. Ketika siswa diberikan penghargaan atas usaha dan pencapaian mereka, hal ini menimbulkan respons emosional positif seperti rasa senang, dihargai, dan bersemangat untuk mengulangi perilaku belajar yang baik. Dalam praktiknya, *reward* mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti pelajaran, fokus dalam menyelesaikan tugas, serta memperbaiki kualitas pekerjaan mereka di kelas.

Lebih lanjut, *reward* mampu membentuk siklus belajar yang berkelanjutan, karena siswa yang merasakan manfaat langsung dari *reward* cenderung mempertahankan performa mereka atau bahkan meningkatkannya. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar baik pada siswa yang sudah memiliki prestasi baik maupun pada siswa yang sebelumnya mendapatkan nilai *pre-test* yang rendah. Dengan demikian, *reward* tidak hanya mendorong siswa berprestasi tinggi, tetapi juga membantu menyemangati siswa dengan capaian rendah agar dapat berkembang.

Dengan demikian, hasil uji Wilcoxon dalam penelitian ini mengukuhkan bahwa pemberian *reward* bukan hanya strategi efektif, tetapi juga menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara signifikan. *Reward* dapat berperan penting dalam perencanaan pembelajaran yang tidak hanya

berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter belajar, motivasi internal, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selain menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pemberian *reward*, hasil analisis Wilcoxon juga dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui besar pengaruh dari perlakuan tersebut menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Persentase Peningkatan } r &= z \sqrt{n} \\ &= \sqrt{12} = 3,464 \\ &= \frac{-3,06}{3,464} = -,0884 \\ &= \frac{-3,06}{\sqrt{12}} = -0,884\end{aligned}$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* memberikan pengaruh sebesar $r = 0,884$ terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Nilai ini termasuk dalam kategori sangat besar yang berarti bahwa *reward* memberikan kontribusi yang sangat besar dan berdampak nyata terhadap capaian akademik siswa.

4.3.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Berdasarkan data dari 12 subjek dalam penelitian ini, terdapat selisih rata-rata skor pre-test dan post-test antara 12,58 hingga 23,25 poin, serta seluruh nilai signifikansi (p-value) dari uji Wilcoxon $< 0,05$, yang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak nyata dari perlakuan berupa pemberian *reward*.

Temuan ini menunjukkan bahwa metode pemberian *reward* memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian akademik siswa, terutama dalam aspek kemampuan membaca Pinyin, menulis Hanzi, memahami kosakata, dan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Ervina, Regina, dan Darinda (2020), yang menemukan bahwa pemberian *reward* dalam bentuk pujian verbal dan hadiah fisik dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa SD secara signifikan. Walaupun mata pelajarannya berbeda, namun kesamaan pada usia dan karakteristik peserta didik, serta bentuk intervensi berbasis *reward*, memperlihatkan bahwa *reward* dapat menjadi alat efektif untuk memotivasi siswa dan memperbaiki capaian belajar.

Reward yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *reward* non-materi, antara lain: kesempatan bermain setelah menyelesaikan tugas, pujian langsung dari guru di depan kelas, serta hak memilih aktivitas ringan yang menyenangkan. *Reward* diberikan secara konsisten setelah siswa menyelesaikan latihan atau menunjukkan perilaku belajar yang diharapkan. Strategi ini membangun persepsi positif dalam diri siswa bahwa keberhasilan dan usaha mereka mendapat pengakuan. Secara psikologis, hal ini berpengaruh pada peningkatan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kemauan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Perubahan sikap dan perilaku siswa dapat diamati selama pelaksanaan penelitian. Pada awal sesi sebelum penerapan *reward*, banyak siswa tampak tidak bersemangat, kurang fokus, serta lamban dalam menyelesaikan tugas. Namun setelah diberi *reward*, perhatian dan partisipasi siswa meningkat secara signifikan. Mereka lebih aktif dalam kegiatan kelas, baik saat membaca pinyin, menyalin karakter Mandarin, maupun menjawab soal latihan.

Selain berdampak pada motivasi individu, *reward* juga memberikan efek pada dinamika sosial kelas. Siswa yang mendapat *reward* menjadi teladan, dan memicu semangat teman-temannya untuk mencontoh perilaku belajar positif tersebut. Hal ini menciptakan budaya belajar yang saling mendukung dan kompetitif secara sehat, yang selaras dengan tujuan pembelajaran di sekolah dasar, yakni membangun karakter dan nilai sosial siswa, selain prestasi akademik.

Temuan ini sangat relevan jika dianalisis menggunakan teori behavioristik yang dikembangkan oleh B.F. Skinner. Dalam teori ini, *reward* merupakan bentuk reinforcement positif yang diberikan setelah respon yang diharapkan muncul. Skinner menekankan bahwa perilaku akan cenderung diulang apabila diikuti oleh konsekuensi positif, seperti penghargaan atau pujian (Purwanto, 2011). Dalam penelitian ini, *reward* seperti permainan atau hak istimewa diberikan setelah siswa menyelesaikan tugas atau menunjukkan performa baik. Akibatnya, siswa menunjukkan respons berulang: mereka lebih fokus, aktif, dan menunjukkan pencapaian akademik yang lebih baik.

Pola hubungan stimulus-respon yang dibentuk melalui *reward* ini sesuai dengan prinsip dasar teori behavioristik: bahwa pembelajaran adalah hasil dari penguatan yang diberikan secara konsisten. Ketika siswa diberi *reward* setelah berhasil menulis Hanzi dengan benar, mereka terdorong untuk mengulang perilaku belajar positif tersebut di pertemuan selanjutnya. Sebagaimana dijelaskan oleh Slameto (2010), motivasi intrinsik dan ekstrinsik dapat ditumbuhkan melalui cara yang menyenangkan, salah satunya adalah pemberian *reward* yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Dengan demikian, *reward* tidak hanya menjadi alat bantu dalam pembelajaran, melainkan berperan penting dalam membentuk kebiasaan belajar yang positif. Proses ini juga menunjukkan bahwa perilaku siswa dalam belajar sangat dapat dibentuk dan diarahkan melalui penguatan positif yang diberikan secara konsisten dan terarah.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai *Pengaruh Pemberian Reward dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Bina Budi Mulia Malang* dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dalam pembelajaran bahasa Mandarin berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SD Bina Budi Mulia Malang. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai $p < 0,05$ pada seluruh data, sehingga hipotesis alternatif diterima. *Reward* non-materi seperti pujian dan waktu bermain terbukti meningkatkan motivasi siswa dalam keterlibatan pada proses pembelajaran. Temuan ini mendukung teori penguatan positif B.F. Skinner. Namun, keterbatasan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol mengharuskan interpretasi hasil dilakukan secara hati-hati karena kemungkinan adanya faktor eksternal lain.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

5.2.1 Saran untuk Guru dan Pendidik

- 1) Guru dapat memanfaatkan metode pemberian *reward* non-materi sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- 2) Bentuk *reward* sebaiknya disesuaikan dengan usia, minat, dan karakter siswa. *Reward* yang sederhana tetapi menyenangkan terbukti cukup efektif tanpa membebani sekolah secara finansial.
- 3) Penting untuk menjaga konsistensi pemberian *reward* agar siswa tidak hanya belajar karena imbalan, tetapi juga membangun sikap belajar yang mandiri.

5.2.2 Saran untuk Sekolah

- 1) Sekolah dapat mempertimbangkan penerapan sistem *reward* sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang mendorong suasana kelas yang positif.
- 2) Program *reward* dapat dirancang secara sistematis dan didukung oleh kebijakan sekolah sebagai bentuk penguatan terhadap pencapaian akademik dan sikap positif siswa.

5.2.3 Saran untuk Peneliti Selanjutnya

- 1) Peneliti selanjutnya juga disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat seperti *reward-posttest* dengan kelompok kontrol agar validitas internal dapat ditingkatkan.
- 2) Jumlah sampel dan durasi perlakuan dapat diperluas agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.
- 3) Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk meneliti aspek lain seperti motivasi belajar, sikap siswa, atau persepsi terhadap pembelajaran *reward-based* agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap dampak metode ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aina, I. Q. (2017). Hubungan Pemberian *Reward* dan Punishment dengan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MIT Nuru Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–13.
- Karlina, R. (2021). Pengaruh Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) terhadap Motivasi Belajar dan Keaktifan Siswa MA Muhammadiyah 1 Ponorogo. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/17498/>
- Li, D. C. S. (2006). Chinese as a lingua franca in greater China. *Annual Review of Applied Linguistics*, (26 January 2006), 149–176. <https://doi.org/10.1017/S0267190506000080>
- Maghfiroh, E. (2020). Pola Behaviour *Reward* dan Punishment (Melalui Format Klasikal Pesantren untuk Mengurangi Perilaku Agresif Santri). *Dakwatuna: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam*, 6(1), 56–74.
- Marlena, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu. 1–95.
- Purwanto, N. (2010). Psikologi Pendidikan: Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Oemar Hamalik.
- Saugstad, P. (2019). Behavioristics. An Inquiry into the Foundations of Psychology, 89–99. <https://doi.org/10.4324/9781003014546-7>
- Slameto, B. (2010). Faktor-faktor yang Mempengaruhinya (Jakarta: Rineka Cipta, 1995). Cet II.
- Slavin, R. E., & Davis, N. (2006). Educational psychology: Theory and practice.

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. 9, 2721–2731.

Suharsimi, A. (2010). Prosedur Penelitian. (Jakarta: Rineka Cipta.1995)

Thamrin, L., Gustian, U., Suhardi, Zhongfulin, W., & Suryadi, D. (2024). The Implementation of Contextual Learning Strategies to Stimulate Students' Critical Thinking Skills. Retos, 53, 52–57.
<https://doi.org/10.47197/retos.v53.102501>



DAFTAR TABEL

Tabel 2.4 Ringkasan Studi Terdahulu

Tabel 2.5 Kesamaan dan Perbedaan Penelitian

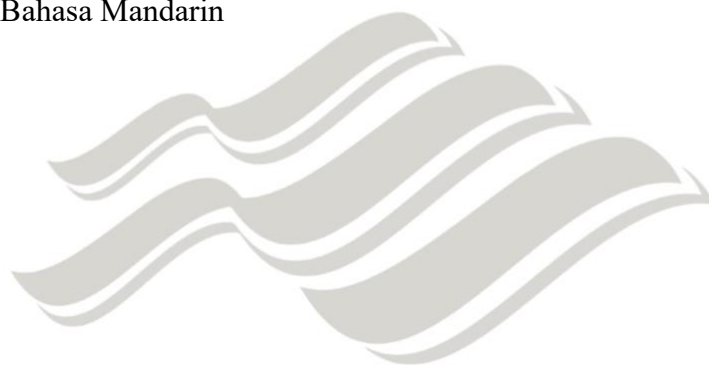
Tabel 2.6 Research Gap dan Novelty

Tabel 4.1 Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Hasil Belajar Bahasa Mandarin

Siswa Kelas IV SD Bina Budi Mulia

Tabel 4.2.2 Hasil Uji Wilcoxon terhadap Perbedaan Nilai Pre-Test dan Post-Test

Hasil Belajar Bahasa Mandarin



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A PRE - TEST

LAMPIRAN B POST - TEST



LAMPIRAN A PRE TEST

二、读拼音：

1. shūbāo shūbāo bēnzi bēnzi
gāngbǐ qiānbǐ shuǐ de wǒ de
Bān Pen Pensil Milik Sapa Punya Saya

2. (1) Zhè shì shuǐ de shū?
(2) Zhè shì wǒ de shūbāo.
(3) Nà shì shuǐ de bǐ?
(4) Nà shì Xiǎoli de bēnzi.
(5) Tā shì Xiǎohuá de jiějie.

三、熟读下列句子：

1. 这是谁的书？ 这是谁的本子？
那是谁的书包？ 那是谁的笔？

2. 这是小强的家。 那是小红的玩具。

3. 她是小强的奶奶。 他是小红的哥哥。

四、选出你听到的拼音：

1. nà ěr 2. xū shū 3. wán wáng
(×) (×) (×) (×) (√) (×)

五、听一听，想一想，下面的图对吗？

1. (√) 2. (√) 3. (×)

Scanned with CamScanner

六、听一听，想一想，下面哪个是对的？

1. A. 小华的 B. 小强的 C. 小红的
2. A. 哥哥的 B. 姐姐的 C. 陈老师的
3. A. 是 B. 不是 C. 不

七、看图写汉字：

1. 书 包 (bāo) 2. 笔 (bǐ) 3. 本 (běn)

补充练习：

一、数一数，再填空：

1. 玩共 八 画，第三画是 丨
2. 张共 七 画，第二画是 二
3. 里共 七 画，第五画是 丨
4. 笔共 十 画，第七画是 二
5. 在共 六 画，第五画是 丨

二、造句：

1. 书包 那是我的书包。
2. 玩具 这是妹妹的玩具。
3. 笔 这是你的笔吗？
4. 同桌 那是我的同桌。

Scanned with CamScanner

四、选择你听到的拼音：

1. yǒu yǒu 2. gè kè 3. liǎo liáng
(√) () (√) () () (√)

4. zhī jī 5. ér é
(√) () (√) ()

五、读一读，完成句子：

1. 我有两 本 书。
2. 小明有两 支 笔。
3. 她有一 个 妹妹。
4. 你有 几 个哥哥？
5. 小华有一个阿 姨。

六、听一听，想一想，下面的图对吗？

1. () 2. () 3. ()

补充练习：

一、比一比，再组词语：

校 学校 里 书包里 室 教室
教 教室 果 水果 是 不是

Scanned with CamScanner

儿 女 个 一 个 明 小明 明天
几 几个 伞 雨伞 朋 朋友

二、照例子连一连，组词语：

同 本 女 两 小 玩 书 阿
强 具 支 子 桌 姨 儿 包
小强玩具两支本子课桌儿书包阿姨

三、照例子填空：

例：“一”是“爱”的第二画。
“丁”是“包”的第二画。
“乚”是“强”的第四画。
“人”是“女”的第一画。
“丿”是“叔”的第七画。

四、造句：

1. 两 我有两本书。
2. 叔叔 我有三个叔叔。
3. 阿姨 你有阿姨吗？
4. 个 我有一个姐姐。

Scanned with CamScanner

五、听一听，想一想，下面的图对吗？



1. ()



2. ()



3. ()

六、看图写汉字：



1. 桌子 (zhuōzi)



2. 椅子 (yǐzi)



3. 电脑在书桌 左边 (zuǒbian)



4. 妈妈在爸爸 右边 (yòubian)

补充练习：数笔画，填空：

- “教”一共有 十 画，左边是 孝，右边是 攴。
- “食”一共有 九 画，上边是 亠，下边是 良。
- “椅”一共有 十二 画，左边是 木，右边是 奇。
- “照”一共有 十三 画，上边是 日，下边是 灺。
- “馆”一共有 十一 画，左边是 讠，右边是 管。
- “张”一共有 七 画，左边是 弓，右边是 长。

2. 他是你的同桌吗？

A: 是的，他是我的同桌。
B: 不，他不是我的同桌。

3. 那是小强的照片吗？

A: 是的，那是小强的照片。
B: 不，那不是小强的照片。

4. 这是叔叔的自行车吗？

A: 是的，这是叔叔的自行车。
B: 不，这不是叔叔的自行车。

5. 那是老师的笔吗？

A: 是的，那是老师的笔。
B: 不，那不是老师的笔。

三、连词成句：

- 有我两台家电脑。
我家有两台电脑。
- 有雨伞。姐姐一把也。
姐姐也有一把雨伞。
- 吗？食堂你们有学校。
你们有食堂吗？
- 很哥哥自行车好。的。
哥哥的自行车很好。
- 张小明两照片。有。
小明两张照片。

五、看图写汉字：



1. 电脑 (diànnǎo)



2. 字典 (zì diǎn)



3. 照片 (zhàopiàn)



4. 自行车 (zì xíngchē)



5. 雨伞 (yǔsǎn)

补充练习：

一、照例子组词语：

例：学(校)

本(子) (元)具 (字)典 阿(表)
电(脑) (食)堂 (照)片 雨(伞)

二、照例子改写句子：

例：这是你的书吗？

A: 是的，这是我的书。

B: 不，这不是我的书。

1. 这是你的电脑吗？

A: 是的，这是我的电脑。

B: 不，这不是我的电脑。

2. 老师 (lǎoshī)

3. 学生 (xuésheng)

4. 米饭 (mǐfàn)

5. 篮球 (lánqiú)

(三) 读短文，填上适当的汉字：

我叫 王小华，这 是 我的房间。这儿有一张 床，一张桌子、两 把 椅子。我的电脑 在 桌子 上。

二、篮球在圆桌下面。

四) 看汉字写拼音：

照片 Zhàopiàn 桌子 Zhuōzi 字典 Zì diǎn
操场 Cāochǎng 左边 Zuǒbian 眼睛 Yǎnjing
眉毛 Méimáo 鼻子 Bízi 耳朵 Ěrduo

一、介绍一下你的房间。

七、看图写汉字:



- 西瓜 (xīguā)
- 苹果 (píngguǒ)
- 男同学 (nán tóngxué)
- 女老师 (nǚ lǎoshī)

补充练习:
照例字写一写: (例 木 + 毛 → 笔)

- 点 + 木 → 桌
- 个 + 宜 → 馆
- 之 + 力 → 边
- 加 + 木 → 架
- 田 + 力 → 男
- 户 + 方 → 旁
- 利 + 木 → 梨
- 矢 + 豆 → 短
- 木 + 巨 → 柜
- 自 + 田 + 丌 → 鼻

六、想一想, 连一连, 他们要什么?



七、看图写汉字:



- 白云 (báiyún)
- 高兴 (gāoxìng)
- 漂亮 (piàoliang)

补充练习:
比一比, 再组词语:

蓝 蓝色	梨 吃梨	亮 漂亮
蓝 篮球	架 书架	高 高兴
张 一张	眼 眼睛	办 办公室
长 长发	很 很高兴	边 右边

七、读短文, 根据拼音写汉字:

今天的天气很好, 我和同学们去 爬 (pá) 山。这儿的山 真 (zhēn) 高 啊 (ā) 山上的 空气 (kōngqì) 真好, 树 (shù) 很多, 花很好 看 (kàn)。

补充练习:
一、找出下列字的偏旁部首:

游 氵 柜 木 食 亠 歌 欠 堂 土 很 辶
座 广 张 弓 饺 饣 戏 又 阿 阝 蓝 艹

二、连词成句:

- 真 今天 高兴 啊! 我们
今天我们真高兴啊!
- 食堂 煮 小兰 午饭。去 和 吃
我和小兰去食堂吃午饭
- 玩 去 他们 游戏。操场
他们去操场玩游戏
- 真 啊! 房间 你 漂亮的
你的房间真漂亮啊
- 很多 山上 花草。有 和 树
山上有许多花草和树

六、听拼音, 写出韵母:

- f ēi ch áng
- c ōng m íng
- x í h uān
- k ǐ ài

七、读短文, 根据拼音写汉字:

小华家有两 只 (zhī) 狗, 小狗很 可爱 (kě'ài), 大狗 非常 (fēicháng) 聪明。小华很 喜欢 (xǐhuan) 它 (tā) 们。

补充练习:
一、照例子写一写, 再组词语:

例: 也 他 他们

- 票 漂亮
- 又 喜欢
- 不 别歪
- 亡 很忙
- 交 学校
- 田 很累
- 蓝 蓝天
- 日 星期
- 斤 好听

二、造句:

- 聪明 他的弟弟非常聪明
- 非常 我非常喜欢它们
- 忙 爸爸很忙
- 累 爸爸很累
- 喜欢 我非常喜欢它们

LAMPIRAN B POST TEST

千岛华语第四册第一课测验

(一)看拼音写汉字: (kàn pīnyīn xiě hàn zì)

- zhè shì wǒ de zhū bāo, nà shì shéi de ne?
- wǒ de tóng zhuō shàng xiǎo huà

(二)看汉字写拼音: (kàn hàn zì xiě pīnyīn)

- 那是妹妹的玩具。
- 我的本子书包里。

(三)照例子连一连, 组词语 (bùt kosakata):

同 这 奶 玩 本 书 那

是 奶 桌 包 是 具 子

同桌, _____

(四)数笔画: (Menghitung goresan)

在	包	那	强	是	谁	同	桌	这	呢
六画	画	画	画	画	画	画	画	画	画

(五)造句: (Membuat kalimat)

- 这是
- 书包
- 笔

(五) 写笔顺: (Menulis urutan goresan)

笔									
包									
这									

第二课

(一)看汉字写拼音: (kàn hàn zì xiě pīnyīn)

- 我的书包里有两支笔。
- 我有两本书, 五个本子。

(二)看拼音写汉字: (kàn pīnyīn xiě hàn zì)

- Xiǎo Huà de shūshu yǒu liǎng gēnu ér.
- Xiǎo Míng yǒu wǔ gè běn zì.

(三)完成句子:

- 你有_____个姐姐?
- 小明有三_____书。
- 小华有一_____笔。
- 我有一_____书包, 书包里有两_____书。
- 他有一个_____ (a yí), 两个_____ (shùshu)。

(四)照例子连一连, 组词语:

同 女 学 阿 两 几 橡

校 橡 桌 叔 子 皮 块

同桌, _____

(五)数笔画:

女	包	那	这	橡	强	叔	皮	阿	姚
画	画	画	画	画	画	画	画	画	画

(六)造句: zào jù

- 书包
- 两个
- 有

(七)组句 zǔ jù

- 有 姐姐 小明 几个
- 什么 书包 的 有 你 里

千岛华语第四册第三课测验

(一)填空:

- 你 jiao () 什么 míngzi ()? 我 jiao () 小明, 我有一个 gēge (), liang () 个 mèimei ()。
- zhèshì () 我的 shūbao (), 有一 kuài () xiàngpi ()

(二).完成句子:

- 你有_____个姐姐?
- 小明有三_____笔。
- 小华有五_____本子。
- 我有一_____书包, 有两_____书。
- 他有一个阿_____, 一个_____ (shùshu)。

(三)照例子连一连, 组词语:

同 女 阿 玩 可 教 几

以 支 桌 宝 几 具 子

同桌, _____

(四)数笔画:

叔	包	那	这	是	强	姨	里	阿	女
画	画	画	画	画	画	画	画	画	画

(五)造句:

- 这是
- 里
- 可以
- 有
- 用

千岛华语第四册第四课测验

(一)填空: Hanyu pinyin

- túshūguǎn () zài () 食堂的 zuǒbiān (), 教室的 yòubiān () shì bàngōngshì ()。
- zhuōzi () shàng yǒu shū, 篮球在 yízi () xiàbiān. 书在 nàer ()? 书在 shùjiǎ () shàng.

(二).数笔画, 填空:

- “桌”一共有_____画, 上边是_____, 下边是_____。
- “食”一共有_____画, 上边是_____, 下边是_____。
- “馆”一共有_____画, 左边是_____, 右边是_____。
- “强”一共有_____画, 左边是_____, 右边是_____。
- “照”一共有_____画, 上边是_____, 下边是_____。

(三)照例子连一连, 组词语:

教 学 食 照 篮 书 字 椅

校 片 宝 堂 典 球 子 架

学校, _____

(四)数笔画:

架	校	宝	边	球	椅	桌	图	馆	哪
画	画	画	画	画	画	画	画	画	画

(五)造句:

- 在
- 哪儿?
- 不是

(六)反义词

- 左>右 多>少 下>上 黑>白 里>外 来>去