

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERDIALOG SEDERHANA SISWA KELAS XI IBBU SMA NU 1 GRESIK

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERDIALOG SEDERHANA SISWA KELAS XI IBBU SMA NU 1 GRESIK

Nur Ilmia

Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : ilmia_m2gzabe@yahoo.com

Abstrak (Times New Roman 10, Bold, spasi 1, spacing before 12 pt, after 2 pt)

Pembelajaran suatu bahasa berkaitan erat dengan dialog. Dialog penting dalam keterampilan berbahasa yang harus dimiliki. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk memudahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan berdialog. Agar pembelajaran berjalan dengan baik peneliti memilih media *flashcard* untuk digunakan dalam pembelajaran berdialog sederhana. Media *flashcard* berpotensi dapat meningkatkan kemampuan berdialog sederhana siswa kelas XI IBBU SMA NU 1 Gresik. Rumusan masalah penelitian ini adalah 1) Bagaimana keefektifan penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan berdialog sederhana siswa kelas XI IBBU SMA NU 1 Gresik. 2) Bagaimana penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran berdialog sederhana. 3) Bagaimana respon siswa mengenai media *flashcard* terhadap kemampuan berdialog sederhana siswa kelas XI IBBU SMA NU 1 Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode kuantitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini berlangsung selama dua kali pertemuan. Dua kali pertemuan dilakukan di kelas eksperimen, karena tidak terdapat kelas kontrol dalam penelitian ini. Dua kali pertemuan menggunakan perlakuan dengan media *flashcard*. Hasil penelitian ini meliputi 1) Hasil nilai *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa terjadi peningkatan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* mendapat hasil rata-rata 56,13 sedangkan nilai *posttest* mendapat rata-rata 85,34. 2) Pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan berdialog sederhana signifikan dengan hasil t-tabel ($2,05 < 4,79$). Penggunaan media *flashcard* terbukti efektif terhadap peningkatan kemampuan berdialog sederhana. 3) Hasil respon siswa terhadap penggunaan media *flashcard* membantu siswa dalam menyusun dialog sederhana hasil angket respon ini mendapat respon positif dari siswa menyatakan “sangat setuju” sebanyak 28% dan “setuju sebanyak 49% pada kelas eksperimen yaitu kelas XI IBBU SMA NU 1 Gresik. Siswa sangat termotivasi dalam pembelajaran bahasa Mandarin

Kata Kunci: Keefektifan, Media pembelajaran, Media *flashcard*, Dialog.

Abstract

Language learning is very closely related to the dialogue. Dialogue has an important role in language learning. Therefore, the teacher must select appropriate learning media to facilitate students towards dialogue ability students. So that, the researcher choose a flashcard media to apply in teaching learning especially in simple dialogue. Flashcard media has a positive influence toward increase simple dialogue ability students in class XI IBBU SMA NU 1 Gresik. Problem of formulation in this research are: 1) how the effectiveness the learning process the use of flashcard media on the simple dialogue ability in class XI IBBU SMA NU 1 Gresik? 2) How the learning process the use of flashcard media on the simple dialogue ability? 3) How is the response of students to the use of flashcard media on the ability of simple dialogue in class XI IBBU SMA NU 1 Gresik ? This study was an experimental study using quantitative descriptive method. The study lasted twice meetings. Two meetings conducted in the experimental class, because there was no control group in this study. This research using treatment with flashcard media. The result of this study include 1) the result of the pretest and posttest is known that a significant increase between the pretest and posttest. The result pretest average value of 56.13 while posttest average value of 85.34. Learning the Chinese language using flashcard media on the simple dialogue ability significantly with the results of the analysis t-table ($2,05 < 4,79$). The use flashcard media proved to be very effective toward the increase in the ability of simple dialogue. The results of students' response to media use flashcard help students in preparing a simple dialogue results of this questionnaire responses received a positive response from the students stating "strongly agree" 28%" and "agree" as much as 49% in class experiments that XI IBBU SMA NU 1 Gresik. Highly motivated students in learning mandarin.

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERDIALOG SEDERHANA SISWA KELAS XI IBBU SMA NU 1 GRESIK

PENDAHULUAN (TIMES NEW ROMAN 10, BOLD, SPASI 1, SPACING BEFORE 12 PT, AFTER 2 PT)

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa memegang peranan penting untuk mengatasi dan menghindari kesalahpahaman yang mungkin terjadi di dalam masyarakat. Ketidaktahuan seseorang tentang suatu bahasa merupakan suatu hal yang sebenarnya sangat mudah diatasi dengan mempelajari dan memahami bahasa tersebut. Bahasa bisa menghubungkan antar manusia, antar Negara untuk menghadapi kemajuan jaman. Hal ini menuntut manusia untuk menguasai beberapa bahasa yang ada di dunia. Dalam hal ini bahasa Mandarin menjadi bahasa yang banyak dipelajari oleh masyarakat dunia selain bahasa Inggris. Hal ini terbukti dengan diajarkannya bahasa Mandarin di kawasan Asia terlebih dimasukkan dalam kurikulum pembelajaran.

Belajar bahasa Mandarin tidak lepas dari aspek pelafalan dan tata bahasa. Dalam belajar bahasa Mandarin, menguasai hanzi sangat penting, terlebih dalam hal pelafalan yang nantinya akan menjadi dialog. Untuk meningkatkan mutu pelajaran bahasa Mandarin, banyak faktor yang harus dipertimbangkan, diantaranya penyampaian pesan dari sumber melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan atau siswa. Media yang digunakan di sekolah pada umumnya dirasakan masih kurang menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan bagi siswa untuk dapat mempelajari sesuatu yang baru dan asing. Hal ini menyebabkan siswa secara mentalitas menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Mandarin sebagai pelajaran yang sulit sehingga siswa kurang mempunyai semangat dalam belajar, serta mudah lupa terhadap kosakata yang telah dipelajari karena tidak ada media untuk belajar yang hanya terfokus pada buku pelajaran. Untuk itu perlu diterapkan suatu cara atau alternatif guna mempelajari bahasa mandarin yang kondusif yang bisa mendorong siswa untuk mengembangkan potensi kreatifitasnya. Salah satu alternatif yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan media.

Soeparno (1998:1) mendefinisikan media sebagai suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Dengan penggunaan media ini diharapkan agar informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diterima dengan mudah. Oleh karena itu, media menjadi sangat penting dalam pengajaran bahasa, karena informasi yang dikomunikasikan lewat lambing

verbal saja kemungkinan terserapnya materi amat kecil sebab informasi yang demikian itu merupakan informasi yang sangat abstrak sehingga sangat sulit dipahami.

Salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa adalah *flashcard* karena penggunaan media ini sangat mudah, praktis, dan bisa dipelajari setiap saat. Media ini juga sangat efektif untuk melatih keterampilan berbicara secara spontan dan sesuai dengan proses berbahasa yang diyakini merupakan proses rangsangan dan tanggapan. Untuk mempelajari dan memperkaya kosakata bahasa Mandarin, penggunaan media kartu *flashcard* ini sangat mendukung karena siswa dapat mempelajari dan menghafal kosakata sedikit demi sedikit secara rutin melalui kartu yang mudah membuatnya dan menyajikannya yang praktis. Guru dapat secara langsung membawa media ke dalam kelas dan menyajikannya tanpa terpaku pada buku teks yang ada. *Flashcard* dapat membantu guru dalam proses belajar bahasa Mandarin, khususnya tentang penguasaan dan pemahaman kosakata yang sangat berguna dalam kemampuan berdialog.

Pengembangan media *flashcard* sebagai media instruksional pada mata pelajaran Bahasa Mandarin diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya dalam peningkatan kemampuan siswa. Selain itu media *flashcard* dapat digunakan dengan cara yang rekreatif, misalnya pada saat proses belajar mengajar berlangsung, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati kartu yang ditunjukkan satu per satu, kemudian siswa yang bisa menjawab boleh langsung mengambil kartu-kartu tersebut. Sistem permainan ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

Pelajaran Bahasa Mandarin di SMA NU 1 Gresik ini merupakan bentuk pelajaran muatan lokal. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin hanya dilakukan sekali dalam satu minggu, dengan alokasi waktu 2x45 menit. Hal ini membuat kemampuan siswa dalam pelajaran Bahasa Mandarin sangatlah kurang dan banyak mengalami kesulitan khususnya dalam kemampuan berdialog sederhana. Selama pembelajaran bahasa Mandarin masih kurang mendapat perhatian dari siswa. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Mandarin, terdapat berbagai masalah dalam pembelajaran bahasa Mandarin terutama yang berhubungan dengan pembelajaran kemampuan berdialog masih dianggap sulit oleh siswa. Siswa masih merasa takut dan kurang percaya diri untuk

berbicara dalam bahasa Mandarin. Hal ini terbukti dari Masalah mengenai kemampuan berdialog sederhana dalam bahasa Mandarin, peneliti temukan pada waktu guru bahasa Mandarin mengajar di kelas XI IBBU dalam pelaksanaan pra penelitian dari jumlah 29 siswa kurang lebih 22 siswa yang memperhatikan penjelasan guru. Ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Mandarin berdasarkan soal ulangan tentang menyusun dialog yang dikerjakan oleh siswa, diperoleh hasil yang sangat kurang, dari nilai ulangan hariannya yang belum tuntas diatas KKM pada mata pelajaran Bahasa Mandarin. Nilai KKM mata pelajaran bahasa Mandarin adalah 75 sedangkan rata-rata nilai siswa adalah 70. Peneliti menyimpulkan bahwa hasil ulangan harian inilah yang menunjukkan kurangnya kemampuan berbicara khususnya berdialog sederhana Oleh karena itu, siswa cenderung malas, kurang termotivasi dan kurang tertarik untuk belajar bahasa Mandarin. Hal ini berdampak langsung terhadap rendahnya kemampuan berdialog dalam bahasa Mandarin pada siswa.

Dari uraian di atas, penelitian yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berdialog Sederhana Siswa Kelas XI IBBU SMA NU 1 Gresik” ini perlu dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berdialog sederhana dalam bahasa Mandarin guna memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana keefektifan penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan berdialog sederhana siswa kelas XI IBU SMA NU 1 Gresik? 2) Bagaimana penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran berdialog sederhana siswa kelas XI IBBU SMA NU 1 Gresik? 3) Bagaimana respon siswa mengenai media *flashcard* terhadap kemampuan berdialog sederhana siswa kelas XI IBBU SMA NU 1 Gresik?

METODE

Penelitian yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Berdialog Sederhana Siswa Kelas XI IBBU SMA NU 1 Gresik” ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan rancangan *pre-experimental design* Jenis penelitian *pre-experimental design* adalah penelitian yang masih terdapat variabel

luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2014:109).

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau sifat-sifat yang sama dan atau serupa dengan populasinya (Susanto, 2013:78). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IBBU SMA NU 1 Gresik tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 29 siswa. Sampel populasi tersebut terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan.

Instrumen penelitian ini menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*), lembar observasi (lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa) dan lembar angket respon siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Dengan Media *Flashcard*

dilakukan pada kelas eksperimen dilaksanakan 2x pertemuan (4x45 menit), pertemuan pertama pada hari Sabtu, tanggal 9 Januari 2016 jam ke 3-4 dan pertemuan kedua pada hari Sabtu, tanggal 16 Januari 2016 jam ke 3-4. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen berdasarkan RPP dengan menggunakan metode SQ3R. Pada pertemuan pertama kelas eksperimen diberi tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen terhadap pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin. Pembelajaran pada kelas eksperimen diawali dengan pengenalan, apersepsi, dan guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran.

Hasil Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Berdialog Sederhana

Dari hasil pembelajaran pada kelas eksperimen hampir 29 siswa mengalami peningkatan nilai. Dari dua kali pembelajaran berdialog sederhana nilai *pretest* dan *posttest* siswa mengalami perubahan. Hal ini disebabkan pada pembelajaran berdialog sederhana dengan menggunakan media *flashcard* yang menyebabkan siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini menyebabkan perhatian siswa terfokus pada guru.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *flashcard* untuk mengetahui sejauh

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERDIALOG SEDERHANA SISWA KELAS XI IBBU SMA NU 1 GRESIK

mana pembelajaran *media flashcard*, ini mampu berperan sebagai proses pembelajaran, maka digunakan instrumen pengukur keberhasilan. Diketahui bahwa $t=4,79$ dan rata-rata dari pretest dan posttest tersebut adalah 29,20. $Db=(\text{jumlah subjek}-1)=29-1=28$. Diperkirakan batas penerimaan $t(5\%,28)$, karena $t=4.79$ $SDbm > t(5\%,28)=2,05$, maka

Berdasarkan hasil respon siswa kelas eksperimen dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin menggunakan media *flashcard* merasa tertarik dan untuk belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan media tersebut. Siswa juga termotivasi untuk mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin, dari penggunaan

H_0 ditolak H_1 diterima, maka t -signifikansi benar, penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan dialog sederhana.

Hasil Angket Respon Siswa Kelas Ekperimen

media tersebut materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima siswa dengan baik dan mudah dimengerti. Hal tersebut terbukti dengan sebagian besar siswa menjawab dengan jawaban positif yaitu “sangat setuju” dan “setuju”.

meningkatkan motivasi dalam belajar berdialog sederhana bahasa Mandarin.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut merupakan dari rumusan masalah yang terdapat pada bab sebelumnya.

Dari analisis data tabel *pretest* dan *posttest* rata rata semua mengalami kenaikan hasil belajar. Setelah kita menghitung, diketahui untuk d yaitu nilai *posttest*-*pretest* hasilnya adalah 847. Mean (M) dari perbedaan *pretest* dan *posttest* adalah 29,20. Deviasi masing-masing subjek adalah 0. Diketahui bahwa $t=4,79$ dan rata-rata dari *pretest* dan *posttest* tersebut adalah 29,20. $Db=(\text{jumlah subjek}-1)=29-1=28$. Diperkirakan batas penerimaan $t(5\%,28)$, karena $t=4.79$ $SDbm > t(5\%,28)=2,05$, maka H_0 ditolak H_1 diterima, maka t -signifikansi benar, penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan dialog sederhana.

Dilihat dari hasil data tabel observasi guru dari awal hingga akhir pembelajaran berjalan dengan baik. Hasil analisis presentase dari pertemuan pertama dan kedua mendapatkan jumlah 93%. Pada *skala likert* jumlah 93% merupakan skala 83%-100% yang artinya sangat baik. Sedangkan dari hasil data observasi aktivitas siswa diketahui hasil analisis presentase dari pertemuan pertama dan kedua mendapatkan jumlah 87%. Pada *skala likert* jumlah 987% merupakan skala 83%-100% yang artinya sangat baik.

Dari analisis data angket respon siswa diperoleh data bahwa berdasarkan hasil respon siswa kelas

Soal Angket Butir ke-10

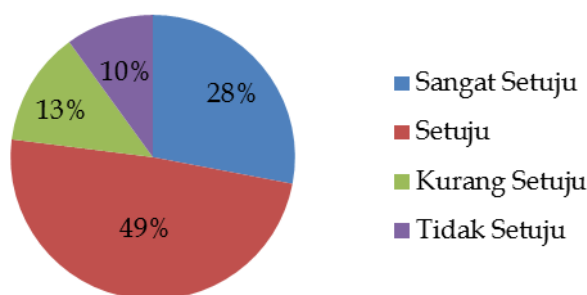


Diagram di atas merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket butir keenam, yang menunjukkan pertanyaan bahwa “Belajar dengan menggunakan media *flashcard* mempermudah dalam penyusunan dialog dalam bahasa Mandari”. Dari 29 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 8 siswa (28%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa penggunaan metode SQ3R dapat meningkatkan motivasi dalam belajar membaca pemahaman bahasa Mandarin, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 14 siswa (49%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” 4 (13%) siswa dan “tidak setuju” 3 (10%). Ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERDIALOG SEDERHANA SISWA KELAS XI IBBU SMA NU 1 GRESIK

eksperimen dalam pembelajaran dengan media *flashcard* terhadap kemampuan berdialog sederhana membuat siswa mengikuti pelajaran dengan penuh semangat, menarik, menyenangkan dan mudah dipahami. Siswa lebih fokus dan terpusat pada guru saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media *flashcard* tersebut berdampak positif bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin, sehingga membuat siswa mengalami peningkatan terhadap penyusunan dialog sederhana. Hal ini terbukti dari respon siswa menjawab positif yaitu “sangat setuju” dan “setuju”, siswa yang menjawab “kurang setuju” dan “tidak setuju” hanya sedikit.

Saran

Penerapan penggunaan media *flashcard* harus memperhatikan tempat duduk di ruang kelas. Penataan ruang kelas sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Pengelolaan waktu untuk pembelajaran menggunakan media *flashcard* harus diperhatikan dengan baik, agar proses pembelajaran lancar dan efektif. Peraturan dalam penggunaan media *flashcard* harus disampaikan terlebih dahulu secara rinci dan jelas, agar pembelajaran berlangsung dengan lancar. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya memperhatikan suasana kelas terutama untuk penerangan agar bias memaksimalkan siswa dalam belajar menggunakan media *flashcard*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M. Hardjana. 2007. *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Konisius.
- An Nahlawi, Abdurrahman. 1995. *Pendidikan Islam di rumah, Sekolah, dan Masyarakat*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Ansari dan Iswati. 2009. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Briggs, Leslie. 1977. *Instructional Design Principles and Application*. New Jersey: Educational Technology Publication.
- Bungin, Burhan. 1998. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jogjakarta: PT. Intan Pariwara.
- Daryanto. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar (Bekal Keterampilan Bagi Guru)*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Dini, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ekawati. 2008. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam Pengajaran Kosakata dan Kalimat Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Al-Muhsin 28 Purwasari Metro Lampung”. Lampung: IAIN Raden Intan. Tidak diterbitkan.
- Firdaus, Khodrotul. 2010. “Efektivitas Permainan Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Prasekolah TK Sunan Padan Aran Ngaglik Sleman Yogyakarta”. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Tidak diterbitkan.
- Kasihani, K.E. Suyanto. 2007. *English For Young, Melejitkan Potensi Anak melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media pembelajaran yang Menarik (Jurnal Ekonomi dan Pendidikan vol 8 no 1)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rudi, Susilana dan Cepiriyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana.
- Soeparno. 1998. *Media Pengajaran Bahasa*. Jogjakarta: PT. Intan Pariwara.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi. 2009. *Trik Termudah Menguasai Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Jaya.
- Susanto. 2013. *Buku Pintar Bikin Proposal Tepat Sasaran*. Yogyakarta: Mitra Buku.
- Tim Guru Bahasa Mandarin. _____. *Buku Pelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar Lengkap dengan LKS (Lembar Kerja Siswa) Jilid 2*. SMET.
- Tim Pengembang, MKDP. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: UNESA.
- Zaturini, Mia. 2012. “Efektivitas Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERDIALOG
SEDERHANA SISWA KELAS XI IBBU SMA NU 1 GRESIK

Inggris”. Cirebon: Institut Agama Islam negeri
Syekh Nurjati Cirebon. Tidak diterbitkan.