

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN RODA KEBERUNTUNGAN TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS *HANZI* PADA SISWA KELAS XI BAHASA SMA NEGERI 1 CERME TAHUN AJARAN 2016/2017

Dwi Wahyuni

Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : wahyunidwi1294@yahoo.com

Abstrak

Menulis *Hanzi* merupakan salah satu keterampilan dalam bahasa Mandarin dengan menggoreskan beberapa guratan. Menulis *Hanzi* merupakan aspek yang cukup sulit dalam mempelajari bahasa Mandarin, karena penulisan *Hanzi* harus sesuai dengan aturan urutan penulisan yang benar. Pembelajaran yang monoton akan membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media permainan roda keberuntungan digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis *Hanzi* siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016 / 2017.

Penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah yaitu, 1) bagaimana penerapan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi*, 2) bagaimana pengaruh penggunaan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi*, 3) bagaimana respon siswa mengenai pembelajaran menulis *Hanzi* dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan.

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental* dengan bentuk *one group pre-test post-test design*, yaitu dengan menggunakan satu kelas saja sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini terdapat tiga data yaitu lembar observasi aktivitas guru dan siswa, data *pre-test* dan *post-test* serta angket respon siswa. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Negeri 1 Cerme, sedangkan sampel penelitian adalah kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme.

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini telah menjawab ketiga rumusan masalah sebagai berikut: 1) hasil observasi berdasarkan perhitungan skor skala Likert menunjukkan kategori sangat baik pada aktivitas guru pertemuan pertama dengan skor 81,58%, dan pada aktivitas guru pertemuan kedua dengan skor 89,47%. Lembar observasi aktivitas siswa menunjukkan kategori sangat baik pada pertemuan pertama dengan skor 83,33%, dan pertemuan kedua dengan skor 91,67%. 2) Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *t-signifikasi* diperoleh $19,35 > t(0,05,db) = t(0,05;19) = 0,95$. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai tabel, menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai M_{pr} dan M_{pos} . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan roda keberuntungan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme. 3) Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa diketahui bahwa 5 aspek yang terdapat dalam angket respon secara keseluruhan memperoleh persentase berkisar antara 80%-100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan roda keberuntungan mendapatkan respon positif dari siswa.

Kata Kunci :Media Pembelajaran, Permainan Roda Keberuntungan, *Hanzi*

Abstract

Hanzi Writing is one of those skills in Mandarin by scraping a few strokes. Hanzi writing is an aspect that is quite difficult to learn Mandarin because in writing Hanzi must conform to the rules of correct writing sequence. Monotonous teaching will make students less enthusiastic in teaching learning process. Because of that, wheel of luck games is used to increasing the Hanzi writing skill of the language eleven graders of SMA Negeri 1 Cerme study years 2016 / 2017.

The Research have three objections: 1) to know the using of wheel of luck games on the Hanzi writing skill. 2) to know the influence of the using wheel of luck games on the Hanzi writing skill. 3) to know the students response about the lesson writing Hanzi with using wheel of luck games.

This study was a pre-experimental research with a one group pre-test post-test design, which use only one class as the subject of the study. The research have three data which were teacher and student activity observation, pre-test and post-test data and questionnaire responses. The population of this research is class XI SMA Negeri 1 Cerme. The research sample is language eleven graders of SMA Negeri 1 Cerme.

Based on the results of data analysis, this research has answered the third formulation of the problem as follows: 1) the observation sheet based on Liker's scale score analysis shows "very good" category in the first meeting teacher

activity with score 81.58%, and the second meeting teacher activity with score 89.47%. The observation students activity shows “very good” category in the first meeting with score 83.33%, and the second meeting students activity with score 91.67%. 2) Based on the calculation using t-signifikasi, it was found $19.35 > t(0.05, db) = t(0.05; 19) = 0.95$. the value was higher than the value on table, it shows that there is a significant difference between the pre-test score mean and the post-test mean score. As the result, it can be concluded that wheel of luck games had a significant effect on the improvement of *Hanzi* writing of the language eleven graders of SMA Negeri 1 Cerme. 3) Based on the analysis of student questionnaire responses known that five aspects contained in the whole questionnaire responses gain percentage around 80%-100% wich included in the very strong criteria. So it can be concluded that wheel of luck games media get positive response from students.

Keywords : Learning Media, Wheel of Luck Games, *Hanzi*

PENDAHULUAN

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa yang memiliki ciri khas dalam penulisan huruf. Dalam mempelajari bahasa Mandarin menulis huruf adalah menjadi tantangan tersendiri karena hurufnya terdiri dari symbol-simbol. Dalam bahasa Mandarin proses dalam latihan menulis membutuhkan penguasaan unsur-unsur kebahasaan yang mencakup huruf (*Hanzi*), urutan goresan, radikal, kosakata, dan aturan yang lainnya. Pada awalnya *Hanzi* merupakan aksara Mandarin yang hanya berupa simbol atau gambar yang mengandung makna. Suparto (2003:5), berpendapat *Hanzi* adalah aksara yang menyatakan arti (ideogram). Selanjutnya 黄柏荣 (Huang Bo Rong), 1990: 163 mendefinisikan *Hanzi* sebagai berikut “汉字是记录汉语的书写符号系统。” (*Hànzi shì jìlù Hànyǔ de shūxiě fúhào xìtǒng.*) “Artinya adalah *Hanzi* merupakan simbol bentuk yang tertulis dalam bahasa Mandarin”.

Tarigan (2008:3) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, penulis haruslah terampil memanfaatkan struktur bahasa dan kosakata. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, siswa di sekolah sering mengalami kesulitan dalam menulis *Hanzi*. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa factor diantaranya adalah berbagai komponen yang secara langsung maupun tidak langsung yang terkait dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, sarana dan prasarana memiliki pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan kompetensi siswa. Untuk meningkatkan kemampuan menulis *Hanzi* juga diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan lingkungan belajar serta tujuan yang ingin dicapai. Menurut Munadi (2013:7) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana peerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Peranan media dalam

proses pendidikan adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai dengan sempurna. Dalam hal ini, pada penelitian ini media permainan roda keberuntungan dipilih sebagai media pembelajaran. Media permainan roda keberuntungan adalah sebuah media permainan yang berupa roda putar yang dibagi menjadi beberapa sektor/bagian dan kartu soal. Cara bermain permainan ini adalah dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima siswa. Kemudian siswa yang ditunjuk sebagai ketua kelompok akan diminta untuk maju ke depan memutar roda tersebut hingga anak panah berhenti disalah satu angka dan siswa diminta untuk menjawab soal yang telah disediakan. Subjek penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Cerme. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas saja sebagai subjek penelitian yaitu kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme.

Berdasarkan dari hal tersebut diperoleh rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme? (2) Bagaimana pengaruh penggunaan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme? (3) Bagaimana respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme terhadap penggunaan media permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran menulis *Hanzi*?. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan penerapan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme. (2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme. (3) Mendeskripsikan respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme terhadap penggunaan media permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran menulis *Hanzi*.

Sadiman, dkk (2014:78) menegaskan bahwa permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari

siswa untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Permainan roda keberuntungan merupakan permainan kelompok yang merangsang siswa untuk berpikir dan membuat pelajaran menjadi menyenangkan. Ginnis (2008:191) mengungkapkan bahwa media permainan roda keberuntungan memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (1) Permainan roda keberuntungan mendorong siswa yang enggan untuk ikut serta menjadi cenderung menerima pemilihan acak dari roda tersebut. (2) Ini merupakan permainan dengan keunggulan menantang, seperti banyak *game show* di TV ini jenis yang familiar dan memotivasi bagi sebagian siswa. (3) Ditingkat lanjut permainan roda keberuntungan dapat dijadikan persiapan ujian yang sangat bagus. (4) Kegiatan bermain roda keberuntungan melatih pengingatan dan kecepatan berfikir.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang mengujikan atau menerapkan media pembelajaran pada suatu kelas dengan tujuan mengamati dan melampirkan dampak yang mungkin terjadi pada kelas saat penerapan media permainan roda keberuntungan ini dilaksanakan. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013:107). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* yang merupakan pengembangan dari *one-shot case study*. Penelitian dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* ini merupakan desain yang hanya menggunakan satu kelas saja sehingga tidak memiliki kelas kontrol, namun pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini menggunakan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*, karena pada SMA Negeri 1 Cerme mata pelajaran Bahasa Mandarin hanya diberikan kepada tiga kelas yaitu kelas X Bahasa, XI Bahasa, dan XII Bahasa, setiap tingkatan kelas hanya terdapat satu kelas. Penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelas saja yaitu di kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme. Dengan demikian desain ini sesuai untuk diterapkan pada penelitian ini, karena desain tersebut tidak memiliki kelas kontrol dan hanya dilakukan pada satu kelas saja. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Negeri 1 Cerme. Sedangkan populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme. Data pada penelitian ini ada tiga yaitu : (1) data observasi yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang

pertama mengenai proses penggunaan media permainan roda keberuntungan (2) data tes digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua mengenai pengaruh penggunaan media permainan roda keberuntungan (3) data angket digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga mengenai respon siswa terhadap penggunaan media permainan roda keberuntungan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu : (1) observasi (2) tes (3) kuesioner (angket). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa. (2) lembar soal *pretest* dan *posttest*. (3) lembar angket respon siswa. Tahap-tahap penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) tahap persiapan yang meliputi penetapan judul, studi pustaka, konsultasi dengan dosen pembimbing, menghubungi pihak sekolah, menetapkan instrument penelitian, dan validasi instrument penelitian oleh dosen Universitas Negeri Surabaya. (2) tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan yakni dua kali pertemuan. Selanjutnya teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut (1) analisis data observasi dengan menggunakan teknik deskriptif dan presentase. (2) analisis data *pretest* dan *posttest* dengan menghitung nilai yang didapat siswa selanjutnya menghitung *t-signifikansi*. (3) analisis angket respon siswa dengan menggunakan teknik deskriptif dan presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Permainan Roda Keberuntungan terhadap Kemampuan Menulis *Hanzi*

Dalam menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu mengenai proses penggunaan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi* digunakan data observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Dari hasil analisis data observasi menunjukkan hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Penilaian yang diberikan oleh observer pada pertemuan pertama yaitu 81,58% sedangkan pada pertemuan kedua yaitu 89,47%. Dari skor keseluruhan yang diberikan jika dilihat dari kriteria skor skala Likert pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua termasuk dalam kriteria penilaian sangat baik karena terdapat pada kisaran antara 81%-100%. Selanjutnya yaitu analisis lembar observasi siswa. Total penilaian aktivitas siswa pada pertemuan pertama yang diberikan oleh observer yaitu 83,33% sedangkan pada pertemuan kedua yaitu 91,67%. Dari skor keseluruhan yang diberikan jika dilihat dari kriteria skor skala Likert pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua termasuk dalam kriteria penilaian sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh sikap siswa yang dapat dengan tertib dan tenang saat pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa juga antusias selama proses

pembelajaran dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan.

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan terhadap Kemampuan Menulis *Hanzi*

Dalam menjawab rumusan masalah yang kedua mengenai pengaruh penggunaan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi* digunakan data yang didapat dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Analisis data *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan terdiri dari empat bagian. Bagian pertama merupakan bagian yang paling mudah karena hanya mengidentifikasi macam-macam guratan. Bagian yang paling susah adalah bagian keempat yaitu menulis waktu (jam) dengan menggunakan *Hanzi*. Berdasarkan data *pretest* siswa kelas XI Bahasa nilai yang diperoleh masih di bawah KKM. Namun, setelah dilakukan pembelajaran menulis *Hanzi* dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan menunjukkan ada peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan perolehan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 53,85 dan *post-test* sebesar 82,5 yang menunjukkan peningkatan lebih baik sebelum adanya perlakuan. Setelah data *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan mencari rata-ratanya, selanjutnya dilakukan perhitungan *t-signifkasi* untuk menguji keefektifan media permainan roda keberuntungan terhadap pembelajaran menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme. Berdasarkan hasil perhitungan *t-signifkasi* dapat diketahui bahwa t hitung = 19,35 > t (0,05,db) = 0,95, dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterma yang berarti ada perbedaan yang sigifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa pada kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan roda keberuntungan mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan menulis *Hanzi* pada siswa kela XI Bahasa SMA negeri 1 Cerme.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan dalam Pembelajaran Menulis *Hanzi*

Dalam menjawab rumusan masalah yang ketiga yaitu mengenai respon siswa terhadap penggunaan media permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran menulis *Hanzi* digunakan hasil angket respon siswa. Dari hasil analisis data angket respon siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media permainan roda keberuntungan dalam menulis *Hanzi* memberikan pengaruh yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis angket respon siswa dari 20 siswa 76,25% menyatakan merasa kesulitan dalam menulis *Hanzi*, 87,75%

menyatakan bahwa pembelajaran menulis *Hanzi* dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan lebih mudah dipahami, 96,25% menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan sangat menarik dan menyenangkan, 87,75% menyatakan bahwa media permainan roda keberuntungan membantu siswa dalam mempelajari menulis *Hanzi*, 87,5% menyatakan bahwa media permainan roda keberuntungan membantu siswa dalam menulis *Hanzi* sesuai dengan urutan penulisan yang benar, serta 91,25% menyatakan bahwa dengan adanya media permainan roda keberuntungan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis *Hanzi*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan roda keberuntungan mendapatkan respon yang positif dari siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berikut adalah simpulan dari penelitian ini :

(1) Rumusan masalah yang pertama yaitu bagaimana penerapan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme telah terjawab dengan adanya hasil analisis data lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang dilakukan selama penelitian berdasarkan skala Likert menunjukkan nilai yang sangat baik yaitu termasuk dalam kisaran 81%-100%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan memberikan pengaruh yang sangat baik pada aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. (2) Rumusan masalah yang kedua yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme telah terjawab dengan adanya hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai *pre-test* yang awalnya 53,85 meningkat menjadi 82,5 pada *Post-test*. Setelah itu menghitung *t-signifkasi* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa d yaitu 573, M_d adalah 28,65 dan deviasi masing-masing subyek adalah 0. Diketahui bahwa $t = 19,35$, $db = (n-1) = 20-1 = 19$. Diperoleh batas penerimaan t (5%;19) atau (0,05;19). Karena $t-signifkasi = 19,35 > t$ (0,05,db) = t (0,05;19) = 0,95. Maka dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara M_{pr} dan M_{po} dimana nilai rata-rata M_{po} lebih besar dari nilai rata-rata M_{pr} . Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan roda keberuntungan mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme. (3) Rumusan masalah yang ketiga yaitu bagaimana respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme terhadap penggunaan media permainan roda keberuntungan dalam pembelajaran menulis *Hanzi* telah terjawab dengan adanya hasil analisis data angket respon siswa yang menunjukkan bahwa, penggunaan media permainan roda keberuntungan dalam menulis *Hanzi* memberikan pengaruh yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan dengan pembelajaran yang awalnya dirasa sulit oleh siswa menjadi lebih mudah dipahami dengan adanya media permainan roda keberuntungan. Dengan adanya media permainan roda keberuntungan siswa juga merasa terbantu dalam menulis *Hanzi* sesuai dengan urutan guratan yang benar sehingga siswa semakin bersemangat dalam pembelajaran menulis *Hanzi*. Selain itu, pembelajaran menulis *Hanzi* dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan juga membuat suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga berdampak positif pada peningkatan kemampuan menulis *Hanzi* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang perlu diperhatikan diantaranya sebagai berikut : (1) Dengan adanya media permainan roda keberuntungan, siswa hendaknya dapat lebih aktif dalam pembelajaran menulis *Hanzi*. (2) Dengan menggunakan media permainan roda keberuntungan diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami bagaimana menulis *Hanzi* sesuai dengan urutan yang benar. (3) Guru hendaknya lebih aktif dalam memantau jalannya permainan. (4) Dengan adanya pengaruh yang positif dari penggunaan media permainan roda keberuntungan terhadap kemampuan menulis *Hanzi*, maka tidak menutup kemungkinan bahwa media ini juga bisa diterapkan dengan materi lain seperti penguasaan kosakata bahasa Mandarin dan lain sebagainya pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta : indeks
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referesi (GP Press Group)
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito (dkk). 2014. *Media Pendidikan:*

Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2013. *Metode penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta

Suparto. 2003. *Penulisan Aksara Mandarin yang Baik dan Benar*. Jakarta: Puspa Swara

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung:Alfabeta

黄柏荣. 1990. <<现代汉语>>. 北京: 高等教育出版社