

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN "WHAT'S MISSING" DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS HANZI PADA SISWA KELAS XI IBB 2 SMA AL-ISLAM KRIAN SIDOARJO
TAHUN AJARAN 2016/2017**

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN "WHAT'S MISSING" DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS HANZI PADA SISWA KELAS XI IBB 2 SMA AL-ISLAM KRIAN SIDOARJO
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Suwaibatul Islami

Email suwaibatulislami66@yahoo.com

Abstrak

Menulis *Hanzi* merupakan salah satu aspek yang cukup sulit dalam mempelajari bahasa Mandarin, karena dalam menulis *Hanzi* diperlukan latihan secara terus-menerus. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media "*What's Missing*", mendeskripsikan efektifitas penggunaan media "*What's Missing*", dan mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media permainan "*What's Missing*" dalam pembelajaran menulis *hanzi*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan gabungan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Jenis rancangan penelitian ini adalah *true experiment design* bentuk *control group pre-test-post-test design*, yaitu dengan menggunakan dua kelas sebagai subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IBB tahun ajaran 2016-2017 dengan sampel kelas XI IBB 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IBB 2 sebagai kelas eksperimen.

Hasil observasi aktifitas guru dan siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan "*What's Missing*" dalam pembelajaran menulis *hanzi* berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil presentase sebesar 86%, dalam skala *likert* kriteria penilaian termasuk "sangat baik". Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus *t-signifikansi* diperoleh $2,4 > t(0,05,db) = t(0,05;78) = 1,66$. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai tabel, menunjukkan ada perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan "*What's Missing*" mempunyai pengaruh signifikan dalam pembelajaran menulis *hanzi* pada siswa kelas XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian. Hasil angket respon siswa menunjukkan dari 41 siswa, 81% siswa menyatakan merasa kesulitan dalam menulis *hanzi*, 84,1% menyatakan pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan media permainan "*What's Missing*" mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, 83,7% menyatakan penggunaan media permainan "*What's Missing*" sangat efektif dalam pembelajaran menulis *hanzi*, dan 79,9% menyatakan bahwa pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan media permainan "*What's Missing*" lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci : media, permainan "What's Missing", menulis Hanzi

Abstract

Writing a *hanzi* is one of the most difficult aspects of learning chinese language, because it requires constant practice in writing *hanzi*. This research uses media game "What's Missing" to learning write *hanzi*. The purpose of this research is to describe how to use media "What's Missing", to describe the effectiveness to use media "What's Missing", and to describe student's responses to use of games media "What's Missing" to learn writing *hanzi*. This research is an experiment research that use quantitative and qualitative. This research design type is true experiment design form control group pre-test-post-test design, that use two classes as research subject. The population in this research is all students of XI IBB class academic 2016-2017. The participant is XI IBB 1 as a control class and XI IBB 2 as an experiment class.

Based on result of data analysis by using *t-significance* obtained $2,4 > t(0,05,db) = t(0,05;78) = 1,66$. The value is better than the table value, there is a significant difference between the pretest and posttest values of the control class with the experimental class. The conclude is a game media "*What's Missing*" has a significant influence to learn writing *hanzi* in students XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian. Besides, the results of questionnaire responses showed from 41 students, 81%

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN "WHAT'S MISSING" DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS HANZI PADA SISWA KELAS XI IBB 2 SMA AL-ISLAM KRIAN SIDOARJO
TAHUN AJARAN 2016/2017**

students have trouble to write *hanzi*, 84,1% students write *hanzi* with "What's Missing" game media make easier for students to learning process, 83,7% students write *hanzi* with "What's Missing" game media very effective in learning process, and 79,9% students write *hanzi* with "What's Missing" game media makes more interesting and fun.

Key Term : media, "What's Missing" games, writing Hanzi

PENDAHULUAN

Dalam belajar bahasa Mandarin memiliki ciri khas tersendiri yang membedakan dengan bahasa lain, satu diantaranya adalah ciri dari penulisannya. Dalam menulis *hanzi* harus memperhatikan tentang penggunaan 笔画 *bǐhuà* (garutan dalam aksara Tionghoa) dan 笔顺 *bǐshùn* (urutan garutan dalam aksara Tionghoa).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Mandarin di SMA Al-Islam Krian pada 22 April 2017, terdapat kesulitan menulis *hanzi* terutama untuk urutan goresan *hanzi*. Kesulitan siswa dalam menulis *hanzi* adalah kurangnya materi pembelajaran urutan goresan *hanzi* yang diperoleh dan banyak yang tidak hafal urutan goresan *hanzi*.

Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan "What's Missing". Permainan "What's Missing" ini adalah untuk menghafal kosa kata yang baru saja dipelajari/ disebutkan dalam sebuah cerita namun tidak dengan "menghafal tradisional". Caranya adalah dengan menggunakan gambar yang ditempelkan pada papan tulis. Jumlah gambarnya bisa disesuaikan dengan jumlah siswa tapi bisa sebaiknya dibatasi sampai 10 gambar.

(<https://haruka1234.wordpress.com/english-games/> diakses pada 5 mei 2017). Kata "What's Missing" sendiri mempunyai makna yaitu "sesuatu yang hilang". Jadi, yang dimaksud dengan "sesuatu yang hilang" adalah media kartu *hanzi* yang ditampilkan dan siswa diminta untuk menebak kartu *hanzi* yang telah hilang tersebut. Permainan "What's Missing" biasanya digunakan untuk menghafal kosa kata bahasa Inggris. Dalam permainan "What's Missing" dapat mencakup beberapa aspek sekaligus yaitu menghafal dan menulis *hanzi*. *Hanzi-hanzi* yang dipergunakan dalam permainan "What's Missing" memuat tema kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan

peneliti ingin menyesuaikan materi pada kurikulum bahasa Mandarin yang sudah ada di kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana penggunaan media permainan "What's Missing" dalam pembelajaran menulis huruf *hanzi* pada siswa kelas XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian ?
- 2) Bagaimana keefektifan media permainan "What's Missing" terhadap keterampilan menulis huruf *hanzi* pada siswa kelas XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian ?
- 3) Bagaimana respon siswa-siswi terhadap media permainan "What's Missing" dalam pembelajaran menulis *hanzi* pada XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian ?

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan penggunaan media permainan "What's Missing" dalam pembelajaran menulis *hanzi* pada siswa kelas XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian.
- 2) Mendeskripsikan keefektifan media permainan "What's Missing" dalam pembelajaran menulis *hanzi* pada siswa kelas XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian.
- 3) Mendeskripsikan respon siswa-siswi terhadap media permainan "What's Missing" dalam pembelajaran menulis *hanzi* pada kelas XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian.

METODE

1) Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini termasuk kedalam penelitian gabungan yaitu gabungan antara kuantitatif dan kualitatif.

2) Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2016/2017. Kelas XI Bahasa SMA Al-Islam Krian berjumlah 2 kelas. Kelas XI IBB 1 berjumlah 39 siswa, dan kelas XI IBB 2

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN "WHAT'S MISSING" DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS HANZI PADA SISWA KELAS XI IBB 2 SMA AL-ISLAM KRIAN SIDOARJO
TAHUN AJARAN 2016/2017**

berjumlah 41 siswa. Sehingga jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 80 siswa.

Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI IBB 1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 39 siswa dan kelas XI IBB 2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 41 siswa. Sehingga, keseluruhan jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 80 siswa.

3) Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1) Observasi

Observasi yang dilakukan mengenai aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan permainan "What's Missing". Observasi yang dilakukan pada penelitian ini merupakan jenis observasi partisipasi karena peneliti juga menjadi subyek yang diteliti selain siswa kelas XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian.

2) Tes

Tes ini berupa tes tulis yang dipergunakan untuk menguji kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh prestasi atau hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan permainan "What's Missing". *Pretest* diberikan pada awal pertemuan sebelum penyampaian materi, sedangkan *posttest* diberikan setelah pemberian perlakuan menggunakan permainan "What's Missing".

3) Angket

Adapun jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup yaitu angket yang difokuskan dalam bentuk pernyataan-pernyataan yang diperoleh dari respon siswa. Angket ini diberikan setelah siswa mengerjakan soal-soal *posttest*.

4) Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Lembar Observasi

Data observasi yang dipergunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi atau lembar pengamatan. Lembar observasi dilakukan

untuk mengamati berbagai kegiatan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Memperingkat kesalahan

2) Lembar Soal *Pretest* dan *Posttest*

Soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini berjumlah 25 butir soal yang berupa 10 butir soal pilihan ganda, 10 butir soal menjodohkan atau memasangkan *hanzi* dan *pinyin*, serta 5 butir soal mengurutkan urutan goresan *hanzi*. Untuk penjumlahan nilai pada soal *pretest* dan *posttest*, pada 10 butir soal pilihan ganda jawaban yang benar dikalikan 3, 10 butir soal menjodohkan jawaban yang benar dikalikan 4, dan 5 butir soal mengurutkan urutan goresan *hanzi* jawaban yang benar dikalikan 6. Jadi, soal pilihan ganda ($10 \times 3 = 30$), soal menjodohkan ($10 \times 4 = 40$), dan soal mengurutkan urutan goresan *hanzi* ($5 \times 6 = 30$) untuk nilai akhir (NA) yaitu $30 + 40 + 30 = 100$.

3) Lembar Angket

Lembar angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa-siswi mengenai penggunaan media permainan "What's Missing" dalam pembelajaran menulis *hanzi*. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket tertutup yang berbentuk skala *Likert*.

5) Teknik Analisa Data

1) Analisis Data Hasil Observasi

Untuk menganalisis data hasil observasi dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor ideal (kriterium) untuk seluruh item}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

Skor kriterium : Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

2) Analisis Data Tes

Analisis data tes dengan menggunakan rumus t-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus t-test yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN "WHAT'S MISSING" DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS HANZI PADA SISWA KELAS XI IBB 2 SMA AL-ISLAM KRIAN SIDOARJO
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Keterangan :

t : uji t perbedaan dua mean

M_x : nilai rata-rata kelas kontrol

M_y : nilai rata-rata kelas eksperimen

E : jumlah kuadrat beda kelas kontrol

E : jumlah kuadrat beda kelas eksperimen

N_x : jumlah subjek kelas kontrol

N_y : jumlah subjek kelas eksperimen

3) Analisis Data Angket

Untuk menghitung data angket dengan menggunakan rumus dibawah ini :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : presentase

f : frekuensi

n : jumlah keseluruhan siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Penerapan Media Permainan "What's Missing" Meningkatkan Antusiasme dan Menyenangkan Bagi Siswa dalam Pembelajaran Menulis Hanzi

Hasil observasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen juga berjalan dengan sangat baik hal itu dapat dilihat dari aspek pembelajaran yang mendapat nilai per butir soal yaitu 4 dan 3 dari observer. Pengukuran skala *Likert* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen menunjukkan data sebesar 86%. Dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media permainan "What's Missing" siswa sangat antusias dalam pembelajaran menulis *hanzi*, tetapi waktu berlalu dengan cepat sehingga siswa merasa kurang lama dalam penerapan media permainan "What's Missing".

2) Penerapan Media Permainan "What's Missing" Memudahkan Siswa dalam Menguasai Penulisan Hanzi

Dalam kelas eksperimen untuk tes awal atau *pretest* hanya ada 11 siswa yang mencapai KKM dengan pemerolehan nilai 76 dan 85. Pada tes akhir atau *posttest*, siswa yang belum mencapai KKM hanya ada 3

siswa. Pada kelas eksperimen kenaikan nilai siswa pada tes akhir atau *posttest* dipicu oleh proses pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan media permainan "What's Missing" menjadi lebih aktif dan siswa dapat saling bekerjasama dalam menggunakan media permainan "What's Missing".

Dari perhitungan analisis data tes, diperoleh $t_0 = 2,4$ dan $d_b = 78$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat tabel nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 2,4$ dan $d_b = 78$, maka diketahui bahwa harga $t_{s,0,05} = 1,66$ menunjukkan t lebih besar dari pada t tabel ($2,4 \geq 2,00$). Harga t_0 signifikan. Dengan demikian, analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan media permainan "What's Missing" pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *power point* pada kelas kontrol.

3) Adanya Respon Positif Siswa pada Penggunaan Media Permainan "What's Missing" dalam Pembelajaran Menulis Hanzi

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan media permainan "What's Missing" sangat efektif dalam pembelajaran menulis *hanzi*. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil angket respon siswa yang menunjukkan bahwa presentase pada aspek 1 yaitu aspek kesulitan siswa dalam pembelajaran menulis *hanzi* diperoleh presentase sebesar 81%. Maka, hasil tersebut jika dilihat dalam skala *Likert* termasuk ke dalam kriteria penilaian sangat baik yaitu 81% - 100%. Aspek 2 yaitu aspek pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan media permainan "What's Missing" diperoleh presentase sebesar 84,1%. Maka, hasil tersebut jika dilihat dalam skala *Likert* termasuk ke dalam kriteria penilaian sangat baik yaitu 81% - 100%. Aspek 3 yaitu aspek efektivitas penggunaan media permainan "What's Missing" dalam pembelajaran menulis *hanzi* diperoleh presentase sebesar 83,7%. Maka, hasil tersebut jika dilihat dalam skala *Likert* termasuk ke dalam kriteria penilaian sangat baik yaitu 81% - 100%. Dan yang terakhir adalah aspek 4 yaitu aspek ketertarikan siswa terhadap penggunaan

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN “WHAT’S MISSING” DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS HANZI PADA SISWA KELAS XI IBB 2 SMA AL-ISLAM KRIAN SIDOARJO
TAHUN AJARAN 2016/2017**

media permainan “*What’s Missing*” diperoleh presentase sebesar 79,9%, dan hasil tersebut jika dilihat dalam skala *Likert* termasuk ke dalam kriteria penilaian baik yaitu 61% - 80%. Berdasarkan analisis di atas bahwa media permainan “*What’s Missing*” memberikan respon yang positif terhadap siswa kelas XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian, dan membuat banyak siswa yang termotivasi dan juga lebih aktif terhadap pembelajaran menulis *hanzi*.

PENUTUP

Simpulan

Berikut ini akan dijabarkan kesimpulan dari tiga rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran menulis *hanzi* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan “*What’s Missing*” sudah berjalan dengan baik dengan pemerolehan presentase sebesar 86%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa selama kegiatan belajar mengajar dikelas eksperimen guru telah melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik dan siswa juga antusias selama pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan media permainan “*What’s Missing*” sedang berlangsung.
- 2) Dari perhitungan analisis data tes, diperoleh $t_0 = 2,4$ dan $d_b = 78$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat tabel nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 2,4$ dan $d_b = 78$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 1,66$ menunjukkan t lebih besar dari pada t tabel ($2,4 \geq 2,00$). Harga t_0 signifikan. Dengan demikian, analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan media permainan “*What’s Missing*” pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *power point* pada kelas kontrol.
- 3) Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan media permainan “*What’s Missing*” sangat efektif dalam pembelajaran menulis *hanzi*. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil angket respon siswa yang menunjukkan bahwa presentase pada aspek 1 yaitu aspek

kesulitan siswa dalam pembelajaran menulis *hanzi* diperoleh presentase sebesar 81%. Maka, hasil tersebut jika dilihat dalam skala *Likert* termasuk ke dalam kriteria penilaian sangat baik yaitu 81% - 100%. Aspek 2 yaitu aspek pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan media permainan “*What’s Missing*” diperoleh presentase sebesar 84,1%. Maka, hasil tersebut jika dilihat dalam skala *Likert* termasuk ke dalam kriteria penilaian sangat baik yaitu 81% - 100%. Aspek 3 yaitu aspek efektivitas penggunaan media permainan “*What’s Missing*” dalam pembelajaran menulis *hanzi* diperoleh presentase sebesar 83,7%. Maka, hasil tersebut jika dilihat dalam skala *Likert* termasuk ke dalam kriteria penilaian sangat baik yaitu 81% - 100%. Dan yang terakhir adalah aspek 4 yaitu aspek ketertarikan siswa terhadap penggunaan media permainan “*What’s Missing*” diperoleh presentase sebesar 79,9%, dan hasil tersebut jika dilihat dalam skala *Likert* termasuk ke dalam kriteria penilaian baik yaitu 61% - 80%. Berdasarkan analisis di atas bahwa media permainan “*What’s Missing*” memberikan respon yang positif terhadap siswa kelas XI IBB 2 SMA Al-Islam Krian, dan membuat banyak siswa yang termotivasi dan juga lebih aktif terhadap pembelajaran menulis *hanzi*.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, ada beberapa saran yang harus diperhatikan dalam penggunaan media permainan “*What’s Missing*” dalam pembelajaran menulis *hanzi*

1) Bagi guru

Dalam menggunakan media permainan “*What’s Missing*” harus memperhatikan waktu, karena dalam pembelajaran menulis *hanzi* memerlukan banyak waktu untuk mengurutkan urutan goresan sebuah *hanzi*. Oleh karena itu, pengelolaan waktu juga sangat penting dalam pembelajaran menulis *hanzi* dengan menggunakan media permainan “*What’s Missing*” ini.

2) Bagi siswa

Siswa diharapkan untuk lebih memperhatikan guru dan mengikuti pembelajaran dengan baik, dan lebih aktif selama proses pembelajaran sedang

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN “WHAT’S MISSING” DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS HANZI PADA SISWA KELAS XI IBB 2 SMA AL-ISLAM KRIAN SIDOARJO
TAHUN AJARAN 2016/2017**

berlangsung. Sehingga proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik dan siswa juga merasa nyaman dalam pembelajaran tersebut.

3) Bagi peneliti selanjutnya

Media permainan “What’s Missing” masih memiliki keterbatasan materi kosakata. Sehingga, peneliti berharap bahwa media permainan ini dapat terus diperbarui dengan mencakup beberapa kosakata pada kartu permainan “What’s Missing” dan menampilkan gambar yang sesuai dengan tema kosakata tersebut sehingga pembelajaran menulis hanzi dapat lebih menarik untuk diterima oleh siswa.

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media permainan “What’s Missing” sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian dan juga peneliti selanjutnya harus memperhatikan desain kartu media permainan “What’s Missing” supaya dibuat lebih menarik lagi dari penelitian ini. Tujuan desain dibuat lebih menarik lagi agar pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung siswa mengikuti proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan tertarik dengan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparto, 2015. *Tips & Trik Penulisan Aksara Mandarin*. Bandung: Pustaka Internasional.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.

Suyatno. 2009. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa & Sastra*. Jakarta: PT Grasindo.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tim Penyusun. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

(<https://haruka1234.wordpress.com/english-games/>) (diakses pada tanggal 5 mei 2017)

吕文珍. 2006 《汉语写作》. 京语言大学出版社: 北京新风印刷.

黄伯荣. 2008 《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Ridwan. 2015. *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Azwar, Syaifuddin. 2010. *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Brown, Douglas. 2007. *Principles of Language Learning and Teaching*. Pearson education: Incorporated.

Riduwan. 2014. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arief S, R. Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito (dkk). 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.

Selvia, Fransisca. Ayu, Sari Mega. 2010. *学汉语很容易 (xue hanyu hen rongyi)*. Bogor: Yudhistira.