

**PENGUNAAN METODE PERMAINAN TARI BAMBUN DALAM PEMBELAJARAN
PENGUNAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 PURI
MOJOKERTO TAHUN AJARAN 2016/2017**

Gadis Ayu Lestari

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

E-mail: gadisayu432@gmail.com

Abstrak

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki kesulitan tersendiri. Siswa akan lebih mudah memahami bahasa Mandarin jika menguasai kosakata bahasa Mandarin. Untuk penguasaan kosakata bahasa mandarin perlu digunakannya metode pembelajaran seperti metode permainan yang dapat membantu siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan metode permainan tari bambu untuk mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Hasil obsevasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan pertama dan kedua berjalan baik dengan hasil persentase pada observasi aktivitas guru pertemuan pertama dan kedua sebesar 95,83%. Observasi aktivitas siswa pada pertemuan petama dan kedua dengan hasil persentase 97,50%. Klasifikasi pada sklala *likert* menunjukan sangat baik. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini diperoleh dari uji t-signifikasi dengan hasil $t_0=32,6$ dan $db=23$. Kemudian melihat tabel nilai taraf 5% dengan harga $t_0=32,6$ dan $db=23$, maka diketahui bahwa harga $t_{s,0,05} = 1,15$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($32,6 > 1,15$). Dengan demikian penggunaan metode permainan tari bambu mempunyai pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa, penggunaan metode permainan tari bambu memberikan dampak positif yaitu menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan hasil persentase 66,67%, memotivasi siswa dalam pembelajaran dengan hasil persentase 62,50% dan memberikan semangat kepada siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan hasil persentase 54,16%. Hal ini menjadikan metode permainan tari bambu sangat efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Kata Kunci: Kosakata Bahasa Mandarin, Metode Permainan, Tari Bambu

Abstract

Mandarin is one of the foreign language with its own difficulties. The students will be easier to learn mandarin if they know more about the vocabularies. That's why they need some methods such as a game which could help them to handle it. Therefore, the researcher doing the research to figure out how the game could help the students learn mandarin easily.

The result of the first and second observation between teachers and students happened well and smooth. The score of the teachers in both observation scored 95,83%. While the score of students in both reservations scored 97,50%. And it clasified very well in likert well. The result of pretest and posttest of data analysis in this research is obtained from t-signification test with result $t_0 = 32,6$ and $db = 23$. Then look at table value of level 5% with price $t_0 = 32,6$ and $db = 23$, hence known that price $t_{s,0,05} = 1,15$ show t bigger than t table ($32,6 > 1,15$). Thus the use of bamboo dance game method has a significant influence in learning Mandarin vocabulary mastery of the students of grade X state of senior high school 1 Puri Mojokerto academic year 2016/2017.

Based on the result of student response analysis, the use of bamboo dance method gives positive impact that is mastering Mandarin vocabulary with procentage 66.67%, motivated the students in learning mandarin with procentage 62.50%, and encourage the students in handling the mandarins vocabularies with procentage 54.16%.This makes the bamboo dance method got very effective in mastering Mandarins vocabulary.

Keywords: Chinese Vocabulary, Game Methods, Bamboo Dance

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, bahasa marupakan suatu sistem yang diatur oleh lambang bunyi yang dihasilkan

oleh alat ucap manusia sebagai komunikasi. Bahasa juga sebagai alat untuk berinteraksi antara manusia satu dengan yang lain. Dengan begitu manusia dapat menjalin hubungan yang baik. Bahasa asing menjadi salah satu

kemampuan yang harus dikuasai oleh seseorang. Dengan adanya kemampuan berbahasa asing suatu negara dapat menjalin hubungan yang baik dengan negara lain untuk berbisnis ataupun yang lainnya. Selain itu jika seseorang mempunyai kemampuan berbahasa asing, maka orang tersebut memiliki nilai tambah tersendiri dalam hal pekerjaan. Keberadaan bahasa Mandarin sebagai bahasa kedua dunia membuat orang belajar bahasa Mandarin. Di Indonesia bahasa Mandarin menjadi salah satu mata pelajaran atau ekstrakurikuler di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Banyak orang atau siswa yang tertarik belajar dengan bahasa Mandarin. Dari berbagai macam keterampilan yang harus dikuasai dalam belajar bahasa Mandarin, siswa terlebih dahulu harus belajar tentang penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Dengan adanya metode pembelajaran, guru mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Menggunakan metode pembelajaran khususnya metode pembelajaran permainan dapat membantu siswa dalam belajar dengan menyenangkan tanpa adanya tekanan dari guru. Salah satu metode permainan yang dapat diterapkan yaitu metode permainan tari bambu.

Menurut Huda (2013:250) dinamakan tari bambu karena siswa saling berjajar dan berhadapan mirip dengan dua potong bambu seperti tari bambu pada umumnya. Metode permainan tari bambu adalah sebuah permainan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan cara berjajar dan berhadapan seperti tari bambu pada umumnya. Selanjutnya pemain bertukar informasi mengenai kosakata bahasa Mandarin yang didapatkan kepada pemain yang berada di hadapannya. Kemudian pemain bergeser dan bertukar informasi lain mengenai kosakata bahasa Mandarin dengan pemain lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tentang penggunaan metode permainan tari bambu dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto.

Penjelasan dari latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : 1) Bagaimana penggunaan metode permainan tari bambu dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2016/2017?, 2) Bagaimana pengaruh metode permainan tari bambu terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2016/2017?, 3) Bagaimana respon siswa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2016/2017 terhadap penggunaan metode permainan tari bambu dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin?.

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah : 1) Untuk menjelaskan penggunaan metode permainan tari

bambu dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2016/2017. 2) Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan metode permainan tari bambu terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2016/2017. 3) Untuk mendeskripsikan respon siswa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto dalam penggunaan metode permainan tari bambu dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Manfaat penelitian ini ada 2, yang pertama manfaat teoretis yaitu Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran bahasa Mandarin dengan memperbanyak metode pembelajaran khususnya dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Yang kedua manfaat praktis yaitu a) Bagi Siswa, Hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan mudah. b) Bagi Pengajar, Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pembelajaran bahasa Mandarin, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. c) Bagi Peneliti Selanjutnya, Hasil penelitian ini dapat menumbuhkan kreativitas dalam penggunaan metode pembelajaran bahasa Mandarin.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu yang relevan pada penelitian ini ada dua yaitu yang pertama oleh Nirmalasari (2016) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik”. Yang kedua oleh Panggalih (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan *Tennis Verbal* terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X-2 SMAN 2 Lamongan Tahun Ajaran 2012-2013”. Persamaan pada penelitian yang dilakukan Nirmalasari (2016), Panggalih (2014) dan peneliti adalah terdapat pada variable terikat menggunakan penguasaan kosakata. Perbedaannya terletak pada variable kontrol yaitu oleh Nirmalasari (2016) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, Panggalih (2014) menggunakan metode permainan *tennis verbal*, dan peneliti menggunakan metode permainan tari bambu.

Menurut Suprihatiningrum (2013:281) berpendapat bahwa metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang berisi prosedur baku yang digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran, khususnya dalam hal penyajian materi pembelajaran. Artinya dalam metode pembelajaran terdapat serangkaian kegiatan yang sudah disusun dengan baik dan disesuaikan dengan materi yang

disampaikan oleh guru supaya kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Benny Pribadi (2011:80) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran secara spesifik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara atau teknik pengajaran yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran baik dari segi kurikulum maupun kompetensi yang dicapai dalam pembelajaran.

Menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu strategi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap pembelajaran di kelas. Salah satunya menggunakan metode permainan, menurut Silberman (2004:41) metode permainan adalah metode pengajaran yang menitik beratkan pada hal-hal yang menyenangkan dan menarik dengan menggunakan suatu permainan. Dari pernyataan tersebut metode permainan yaitu metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam bentuk permainan yang menarik agar siswa dapat mengingat materi pembelajaran tersebut dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Metode permainan tari bambu adalah sebuah permainan berkelompok yang berjajar dengan kelompok lain untuk menjelaskan atau bertukar informasi mengenai kosakata bahasa Mandarin. Hal serupa juga dikatakan oleh Huda (2013:250) dinamakan tari bambu karena siswa saling berjajar dan berhadapan mirip dengan dua potong bambu seperti tari bambu pada umumnya. Pada metode permainan tari bambu ini siswa berkelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 siswa. Kemudian kelompok satu dengan kelompok selanjutnya saling berhadapan atau berjajar untuk bertukar informasi atau menjelaskan mengenai kosakata bahasa Mandarin. Selanjutnya, siswa bergeser untuk menjelaskan kosakata bahasa Mandarin kepada siswa lainnya.

Kosakata bahasa Mandarin adalah pembendaharaan kata dalam bahasa Mandarin yang dikuasai seseorang. Kosakata bahasa Mandarin disebut juga dengan 词汇 *cíhuì*. Menurut 钱乃荣 (1995:55) kosakata adalah himpunan kata-kata yang digunakan secara relistic dalam suatu bahasa. Sedangkan menurut 黄伯荣 dan 廖序东 (2002:250) 词汇是一种语言里所有的 (或特定范围的) 词和固定短语的总和. *Cíhuì shì yī zhǒng yǔyán lǐ suǒyǒu de (huò tèdìng fānwéi de) cí hé gùdìng duǎnyǔ de zǒnghé*, maksudnya kosakata adalah seluruh himpunan bahasa (atau kisaran tertentu) yang terdiri dari kata atau frase. Frasa disini mempunyai arti gabungan dua kata atau lebih.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian eksperimen, peneliti menggunakan *pre-experimental designs* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Pada penelitian ini peneliti memberikan *pretest* kepada siswa sebelum diberikan perlakuan dan peneliti memberikan *posttest* kepada siswa setelah diberikan perlakuan.

Arikunto (2013:173) berpendapat bahwa populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Sampel adalah bagian dari populasi. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive*, yaitu sebuah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik tes, dan kuesioner. Teknik observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui observasi dari gejala atau fenomena yang diteliti oleh peneliti. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan data observasi berupa *check list*. Teknik tes adalah seperangkat pertanyaan, latihan ataupun alat lainnya yang digunakan untuk mengetahui keterampilan, kompetensi, atau bakat seseorang. Instrumen yang digunakan adalah lembar *pretest* dan *posttest*. Teknik kuesioner adalah seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disusun secara logis dan objektif untuk dijawab oleh responden. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket respon siswa.

Teknik analisis data pada hasil observasi aktifitas guru, siswa dan angket hasil respon siswa dihitung menggunakan teknik persentase. Hal tersebut dilakukan untuk menjawab rumusan masalah kesatu dan ketiga. Pada rumusan masalah kedua lembar *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan rumus *t-signifikansi*. Perhitungan menggunakan rumus *t-signifikansi* untuk mengetahui perbedaan antara kemampuan penguasaan kosakata awal siswa (*pretest*) dan kemampuan penguasaan kosakata setelah menggunakan metode permainan tari bambu (*posttest*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Metode Permainan Tari Bambu dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin

Proses pembelajaran menggunakan metode permainan tari bambu dilakukan selama dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x45 menit pada siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Pada setiap pertemuan pembelajaran menggunakan metode permainan tari bambu diamati oleh observer yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin. Peneliti menggunakan lembar observasi aktifitas guru dan siswa

dalam proses pembelajaran yang langsung diisi oleh observer. Penilaian yang dilakukan oleh observer dengan cara *check list* setiap kolom pada aspek aktifitas guru dan siswa yang telah disediakan peneliti. Pengisian lembar observasi aktifitas guru dan siswa dengan ketentuan 4 nilai, yaitu nilai 4 jika aktivitas yang dilakukan oleh siswa maupun guru sangat baik, nilai 3 jika aktivitas yang dilakukan oleh siswa maupun guru baik, nilai 2 jika aktivitas yang dilakukan oleh siswa maupun guru cukup baik, nilai 1 jika aktivitas yang dilakukan oleh siswa maupun guru kurang baik.

Pada pertemuan pertama dan kedua observasi aktifitas guru menghasilkan persentase sebesar 95,83% dengan klasifikasi skala *likert* sangat baik. Penjabaran hasil tersebut, pada pertemuan pertama dan kedua terdapat 15 aspek dengan nilai 4 dan 3 aspek dengan nilai 3. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin menggunakan metode permainan tari bambu berjalan sangat baik pada pertemuan pertama maupun kedua.

Pada pertemuan pertama dan kedua observasi aktifitas siswa menghasilkan persentase sebesar 97,50% dengan klasifikasi skala *likert* sangat baik. Penjabaran hasil tersebut, pada pertemuan pertama dan kedua terdapat nilai 4 yang berjumlah 9 dan nilai 3 berjumlah 1. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa selama pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin menggunakan metode permainan tari bambu berjalan sangat baik pada pertemuan pertama maupun kedua.

Pengaruh Metode Permainan Tari Bambu terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin

Pengaruh penggunaan metode permainan tari bambu dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin menggunakan rumus *t-signifikansi* untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Berikut adalah rumus *t-signifikansi*:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Sebelum menggunakan rumus *t-signifikansi* hasil *pretest* dan *posttest* siswa dihitung menggunakan rumus *mean* untuk mengetahui rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, dihitung perbedaan *mean* (deviasi) *pretest* dan *posttest*. Kemudian dihitung menggunakan rumus *t-signifikansi* dan merumuskan H_0 dan H_1 . Berikut adalah hasil perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh metode permainan tari bambu:

1. *mean* nilai *pretest* = 33,83
mean nilai *posttest* = 82,75

2. Perbedaan *mean* (deviasi) *pretest* dan *posttest* adalah 48,91.
3. Hasil *t-signifikansi* dari *pretest* dan *posttest* yaitu 32,60 dengan db yaitu 23.
4. H_0 : metode permainan tari bambu tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar ditolak,
 H_1 : metode permainan tari bambu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar diterima.

Dari perhitungan tersebut, dapat ditarik kesimpulan melihat tabel nilai taraf 5% dengan harga $t_0=32,6$ dan $d_b=23$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 1,15$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($32,6 > 1,15$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan tari bambu memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2016/2017.

Respon Siswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Menggunakan Metode Permainan Tari Bambu

Untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin menggunakan metode permainan tari bambu, peneliti telah memberikan lembar angket respon kepada siswa. Berdasarkan jawaban siswa tentang angket respon yang berjumlah 10 butir pertanyaan. Dari 24 siswa dapat diperoleh 41,67% siswa sangat setuju dan 41,67% setuju dengan pernyataan penggunaan metode permainan tari bambu mempermudah pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. 14 siswa menyatakan penggunaan metode permainan tari bambu membantu menyelesaikan tes yang diberikan oleh guru dengan hasil persentase sebesar 58,33%. Dari 24 siswa dapat diperoleh 66,67% dengan menyatakan setuju dengan pernyataan penggunaan metode permainan tari bambu membantu menghafal dan memahami kosakata bahasa Mandarin.

Dari 24 siswa dapat diperoleh 62,5% yang menyatakan setuju dengan pernyataan penggunaan metode permainan tari bambu dapat memotivasi siswa dalam belajar penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Pada pernyataan penggunaan metode permainan tari bambu menjadikan pengajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin menjadi lebih menarik dan menyenangkan diperoleh hasil 54,16% dari 24 siswa. Dari 24 siswa dapat diperoleh 45,83% dan setuju 41,67% yang menyatakan setuju dengan pernyataan penggunaan metode permainan tari bambu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerjasama.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan penelitian pada rumusan masalah kesatu, berdasarkan hasil observasi aktifitas guru dan siswa penggunaan metode permainan tari bambu berjalan dengan baik dan lancar yang ditunjukkan dengan hasil persentase pada observasi aktivitas guru pertemuan pertama dan kedua sebesar 95,83% dengan klasifikasi skala likert sangat baik dan hasil persentase observasi aktivitas siswa sebesar 97,50% dengan klasifikasi skala likert sangat baik. Rumusan masalah kedua, pengaruh metode permainan tari bambu dalam pembelajaran bahasa Mandarin telah dilakukan analisis data menggunakan uji t-signifikansi pada data *pretest* dan *posttest*. Bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan metode permainan tari bambu. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Dari analisis perhitungan t-signifikansi didapat $t_0=32,6$ dan $db=23$. Dengan melihat tabel nilai taraf 5% dengan harga $t_0=32,6$ dan $db=23$, maka diketahui bahwa harga $t_0,05 = 1,15$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($32,6 > 1,15$). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan tari bambu memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2016/2017. Rumusan masalah ketiga, respon yang diberikan siswa kelas X IBB selama menggunakan metode permainan tari bambu positif dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Hal tersebut didapat dari hasil analisis angket butir ke-5 penggunaan metode permainan tari bambu membantu menghafal dan menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan hasil persentase sebesar 66,67%. Siswa juga termotivasi untuk belajar bahasa Mandarin terumata dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan hasil persentase sebesar 62,50%. Hal ini dikarenakan metode permainan tari bambu mudah dipahami siswa, menyenangkan dan menarik untuk dimainkan untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan hasil persentase sebesar 54,16%. kesimpulan yang didapat adalah siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Puri Mojokerto memberikan respon positif terhadap penggunaan metode permainan tari bambu dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan metode permainan tari bambu dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Selain digunakan dalam materi 这是我们的教室 *zhè shì wǒmen de jiàoshi*, penggunaan metode

permainan tari bambu juga bisa diaplikasikan pada materi atau tema lainnya, seperti pada kosakata bahasa Jepang, diskusi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Metode permainan tari bambu pada penelitian ini hanya berfokus pada penguasaan kosakata bahasa Mandarin dan dapat dikembangkan untuk menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta : Az-Ruzz
- Nirmalasari, Julia. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik*. FBS : UNESA
- Panggalih, Gigih Dwi. *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tennis Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X-2 SMAN 2 Lamongan Tahun Ajaran 2012-2013*. FBS : UNESA
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta : Dian Rakyat
- Silberman, Melvin. 2004. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nuansa
- 黄伯荣 dan 廖序东. 2002. 《现代汉语》. 北京 : 高等教育出版社
- 钱乃荣. 1995. 《汉语语言学》. 北京 : 北京语言学院