

E-Jurnal Bahasa dan Sastra Mandarin : Pengaruh penggunaan *scrabble* Kata Terhadap Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin siswa kelas XI IPA 2 SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Ajaran 2017-2018

Pengaruh penggunaan *scrabble* Kata Terhadap Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin siswa kelas XI IPA 2 SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Ajaran 2017-2018

Nancy Mardika Tjondro

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan seni, Universitas Negeri Surabaya
Nancytjondro17@gmail.com

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN SCRABBLE KATA TERHADAP PENYUSUNAN KALIMAT BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XI IPA 2 SMA GIKI 2 SURABAYA TAHUN AJARAN 2017-2018

Kata kunci : Pengaruh, *Scrabble* kata, Menyusun Kalimat.

Menyusun kalimat merupakan salah satu pelajaran dalam bahasa. Namun masih ada siswa yang belum menguasai menyusun kalimat dengan benar sesuai dengan tingkatan dalam bahasa Mandarin. Berdasarkan pengamatan saat guru mengajar di SMA GIKI 2 Surabaya, masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat. Beberapa siswa kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, sehingga kemampuan siswa kurang dalam menyusun kalimat.

Penelitian ini termasuk *true experimental design* dengan menggunakan dua pendekatan yaitu kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *scrabble* kata terhadap penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan, aktivitas guru pada kelas kontrol telah dilakukan dengan baik dan mendapatkan persentase 88% dan pada kelas eksperimen dengan persentase 88%. Adapun hasil data observasi aktivitas siswa pada kelas kontrol dengan persentase 47% dan pada kelas eksperimen memperoleh persentase 90%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh perhitungan perbedaan hasil $t_0 = 8,28$ dan $db = 77$, maka harga $t_{0,05} = 1,66$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($1,66 < 8,28$). Hal tersebut membuktikan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kesimpulan hasil tersebut menunjukkan pembelajaran dengan media *scrabble* kata memiliki pengaruh positif pada kelas eksperimen. Dengan menggunakan media tersebut, siswa mampu menyusun kalimat dengan baik dengan adanya perubahan nilai pada siswa kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen.

Pada hasil angket respon siswa diketahui jika pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble* kata terhadap menyusun kalimat bahasa Mandarin mendapat respon yang baik. Sebanyak 91% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menyusun kalimat dengan menggunakan media *scrabble* kata memudahkan siswa menguasai penyusunan kalimat, sebanyak 87% siswa menyatakan bahwa bersemangat mengikuti pelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media *scrabble*, sebanyak 94% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble* kata menyenangkan.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan pada tiap jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas maupun pada tingkat Perguruan Tinggi. Dalam pengajaran bahasa Mandarin ini, siswa diharapkan mampu menguasai dan berkomunikasi menggunakan bahasa Mandarin dengan baik, secara lisan maupun tulisan.

Menurut Tarigan (1993:1), keterampilan berbahasa memiliki empat komponen, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan itu erat kaitannya dengan proses dalam mempelajari bahasa. Dengan kata lain, belajar bahasa Mandarin berarti belajar terampil berkomunikasi.

Peneliti memilih SMA GIKI 2 Surabaya dikarenakan di sekolah tersebut ada pembelajaran bahasa Mandarin dan juga sekolah yang terakreditasi A di Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara setelah mengajar bersama guru mata pelajaran bahasa Mandarin diketahui bahwa perlu adanya penelitian terhadap kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin. Hal ini didasarkan pada hasil dan nilai tugas yang diberikan guru untuk menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin dan belum sesuai dengan nilai KKM dengan nilai minimal 75. Berdasarkan hasil pengamatan, guru pamong masih menggunakan media PPT dan tanya jawab ketika mengajar di kelas, sehingga beberapa siswa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar bahasa Mandarin di kelas.

Peneliti memilih media *Scrabble* sebagai media pembelajaran dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin. *Scrabble* adalah media permainan kosakata yang diciptakan oleh seorang arsitek bernama Alfred Mosher Butts pada akhir 1938. Permainan ini melibatkan unsur keterampilan dan strategi. Dalam penelitian ini penggunaan media *scrabble* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun kalimat. Kelebihan *scrabble* adalah biaya, waktu, dan tempat yang lebih efisien. Selain itu, media dapat ini dapat meningkatkan sosialisasi antarsiswa karena permainannya dilakukan secara berkelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

- 1) Bagaimana proses penggunaan *scrabble* kata dalam pembelajaran penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada proses pada siswa kelas XI IPA 2 SMA GIKI 2 Surabaya?
- 2) Bagaimana hasil penggunaan *scrabble* kata terhadap penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPA 2 SMA GIKI 2 Surabaya ?
- 3) Bagaimana respon penggunaan *scrabble* kata terhadap penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPA 2 SMA GIKI 2 Surabaya ?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan proses penerapan media *scrabble* kata dalam penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPA 2 SMA GIKI 2 Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan hasil penggunaan *scrabble* kata terhadap penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPA 2 SMA GIKI 2 Surabaya.
- 3) Mendeskripsikan bagaimana respon penggunaan *scrabble* kata terhadap pembelajaran penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPA 2 SMA GIKI 2 Surabaya.

Agar tidak terjadi perluasan dan perbedaan pengertian maka perlu adanya pembatasan istilah. Batasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Media : suatu alat yang menjadi perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh guru berupa media cetak dan elektronik.
- 2) *Scrabble kata* : media permainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar berupa potongan kata yang disusun menjadi sebuah kalimat.
- 3) Kalimat kompleks : susunan kata yang mengandung pikiran lengkap yang terdiri dari Keterangan waktu/tempat + subyek + predikat + objek

Media pembelajaran menurut Berlach dan Ely dalam buku Kosasih (2014:50), media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis. Contoh media alat-alat grafis yang digunakan berupa grafik, poster maupun diagram. Adapun berupa elektronis seperti pemanfaatan OHP dan CD/kaset sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Media *scrabble* merupakan media yang menggunakan konsep bermain dan belajar. Sesuai dengan pengertian permainan yang

dikemukakan Robert, Michael, dkk (2002:29) yaitu *A game is an activity with participants prescribed rules that differ from those of real life as they strive to attain a challenging goal* (permainan yang terdapat sebuah peraturan di dalamnya dan terdiri dari beberapa partisipan untuk mencapai suatu tujuan tertentu)

Scrabble adalah media yang mengajak siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan . Aris (2014 : 166) menyatakan *scrabble* merupakan media pembelajaran yang menagajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang tersedia. Selama permainan ada aturan tertentu yang dimana antara satu kelompok dengan kelompok lain tidak boleh berkomunikasi ketika permainan berlangsung, dan mereka diberi waktu untuk menyelesaikannya.

METODE

Menurut Sugiyono (2010 : 108) penelitian eksperimen terdiri dari *pre-experimental design, true experimental design, factorial experimental design, quasi experimental design*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre-experimental design*. Dimana menggunakan dua kelas yang berbeda yaitu kelas kontrol sebagai kelas pembandingan dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus.

Menurut Arikunto (2006:130) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 2 SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajaran 2017-2018. sebanyak 40 siswa sebagai kelas kontrol dan XI IPA 1 sebanyak 39 siswa sebagai kelas eksperimen. Menurut Arikunto (2006:131) sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti. Jumlah sampel tidak harus ada batasan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 1 sebanyak 40 siswa sebagai kelas kontrol dan XI IPA 2 sebanyak 39 siswa sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah (1) Observasi, (2) Tes, dan (3) angket. Instrumen dalam penelitian ini adalah (1) Lembar observasi, (2) lembar soal, dan (3) Lembar pertanyaan. Dan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah (1) Analisis Data Hasil Observasi, (2) Analisis Data Nilai Siswa dan (3) Analisis Data Isian Angket.

PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa

(1) Kelas Kontrol XI IPA 1

no	Nama	Pre test	post test	Keterangan
1	A. P. Y.T	29	39	NAIK
2	A. M. R. D	54	15	TURUN
3	A. O. A	54	56	NAIK
4	A. P.	36	46	NAIK
5	B. B.	60	55	TURUN
6	B. L	36	50	NAIK
7	D. Y. C.R	50	59	NAIK
8	D. I.R	80	80	TETAP
9	D. M. A. P	45	29	TURUN
10	E.	51	51	TETAP
11	F.E.H	47	49	NAIK
12	K. A	52	55	NAIK
13	L.N	37	58	NAIK
14	M.F	48	58	NAIK
15	M.L.B.S	55	65	NAIK
16	M.F	53	70	NAIK
17	M.G.A.W	43	58	NAIK
18	N.M.A	51	60	NAIK
19	N.I.P	50	58	NAIK
20	P.	84	86	NAIK
21	S.A.P	65	69	NAIK
22	V.D	42	29	TURUN
23	A.R	59	75	NAIK
24	A.PB	25	32	NAIK
25	D.M P.C	51	53	NAIK
26	E.N.K	66	68	NAIK
27	H.A.S	36	36	TETAP
28	J.D. K	32	40	NAIK
29	M.YF	44	52	NAIK
30	N.N.H	75	84	NAIK
31	S.R	42	44	NAIK
32	V.Y.R	65	70	NAIK
33	F.K.N.A.H	68	74	NAIK
34	K.F.I	54	78	NAIK
35	L.A	55	77	NAIK
36	M.A.S	17	30	NAIK
37	N.A.R	26	35	NAIK
38	R.R.W	25	38	NAIK
39	S.W.L	40	49	NAIK
40	S.I.S	43	50	NAIK

Berdasarkan data di atas bisa dilihat ada siswa yang nilainya naik, turun dan tetap. Adanya nilai ini disebabkan karena pelajaran yang monoton yang hanya menggunakan metode ceramah dan PPT saja, beberapa mengalami kenaikan yang tidak terlalu signifikan. Meskipun ada peningkatan nilai pada *post-test* pada beberapa siswa, hal ini dikarenakan siswa lebih drastis pada materi yang diajarkan. Begitu halnya pada siswa yang nilainya turun atau tetap. Hal ini dikarenakan siswa kurang tertarik pada pelajaran dan tidak atau kurang memperhatikan guru saat pelajaran.

(2) Hasil belajar siswa kelas XI IPA

no	Nama	pre test	post-test	keterangan
1	A.M	47	80	naik
2	F.D.A	50	88	naik
3	N.R.P	57	79	naik
4	S.H.A	55	89	naik
5	R.S.R	66	95	naik
6	A.P.P	56	94	naik
7	A.A	21	79	naik
8	D.J	45	92	naik
9	E.P.R	60	88	naik
10	I.O.K	58	77	naik
11	K.A.A.S	30	86	naik
12	M.I.R	76	93	naik
13	M.R.M	62	83	naik
14	M.I.D	69	79	naik
15	N.A.R.P	40	66	naik
16	N.D.K	59	79	naik
17	S.P.K	77	98	naik
18	S.F	79	95	naik
19	Y.A.A	25	66	naik
20	A.K.P	33	49	Naik
21	A.W	62	82	naik
22	A.S.S	57	89	naik
23	D.P.S	59	75	naik
24	F.F	54	70	naik
25	F.I	38	77	naik
26	F.M	35	89	naik
27	I.S	70	87	naik
28	I.M	24	60	naik
29	M.S.A	55	69	naik

30	M.A.R	29	55	naik
31	M.J	14	83	naik
32	N.A.S	80	86	naik
33	N.A.R.P	69	97	naik
34	N.M	60	81	naik
35	N.W	54	99	naik
36	P.F.C	70	90	naik
37	R.F.D	58	80	naik
38	S.A	80	96	naik
39	Y.PA	72	93	naik

Dari data di atas, 39 siswa mengalami kenaikan nilai. Tidak ada siswa yang nilainya turun atau tetap. Kenaikan pada semua siswa kelas eksperimen XI IPA 2 dikarenakan pada pertemuan pertama dan kedua digunakan media *scrabble* kata untuk menyusun kalimat bahasa Mandarin yang menyebabkan siswa antusias untuk mengikuti pelajaran.

Pada siswa kelas XI IPA 2 mengalami kenaikan nilai dikarenakan siswa bisa bermain dan belajar dengan suasana kelas yang tidak membosankan. Beda dengan kelas bahasa pada siswa kelas XI IPA 1 yang hanya menggunakan metode ceramah dan PPT saja.

Hasil Analisis Angket Respon Siswa Pada Pengaruh media Scrabble kata Pada Penyusunan Kalimat bahasa Mandarin

Untuk mengetahui respon siswa mengenai penggunaan permainan *scrabble* terhadap menyusun kalimat bahasa Mandarin digunakan data angket. Angket respon siswa diberikan pada kelas XI IPA 2 (kelas eksperimen)

Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara bahasa deskriptif, yaitu dengan menjelaskan hasil angket yang berupa data kuantitatif, kemudian diambil kesimpulan dari data tersebut. Dalam penelitian data angket dari 10 butir pertanyaan respon siswa tentang proses pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble*. Hasil jawaban respon angket siswa dianalisis prosentase (%) per item dan dijabarkan dengan menggunakan diagram lingkaran.

Persentase hasil angket respon siswa

Pernyataan	Persentase	Kriteria
Pembelajaran menyusun kalimat dengan	90%	Sangat baik

menggunakan media <i>scrabble kata</i> merupakan hal yang baru		
Pembelajaran menyusun kalimat dengan menggunakan media <i>scrabble kata</i> memudahkan siswa menguasai penyusunan kalimat	91%	Sangat baik
media <i>scrabble kosakata</i> membuat siswa mudah memahami materi yang diberikan	93%	Sangat baik
Siswa bersemangat mengikuti pelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media <i>scrabble kosakata</i> membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran di kelas	87%	Sangat baik
Pembelajaran dengan menggunakan media <i>scrabble kosakata</i> menyenangkan	94%	Sangat baik
Media yang digunakan sangat menarik	93%	Sangat baik
Suasana belajar di dalam kelas menyenangkan	88%	Sangat baik
Media <i>scrabble kosakata</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar bahasa Mandarin	91%	Sangat baik
Media <i>scrabble kosakata</i> meningkatkan kemampuan dalam penguasaan menyusun kalimat	93%	Sangat baik
TOTAL	82%	Baik

Dari hasil analisis data angket respon siswa dapat diketahui bahwa media *scrabble kosakata* mendapat respon yang baik dengan persentase 82%. Hal ini bisa disimpulkan bahwa media *scrabble* layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil analisis data diperoleh dari perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Dari hasil tersebut didapatkan hasil yang signifikan ketika sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan media *scrabble*.

Pada penelitian ini terdapat kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol dengan tidak ada perlakuan khusus dan ada kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan khusus berupa media *scrabble*. Masing - masing kelas dilakukan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama di kelas kontrol diberikan *pres-test* dan media PPT juga tanya jawab saja, pada pertemuan kedua diberikan *post-test*. Sedangkan pada kelas eksperimen di pertemuan pertama setelah siswa diberikan *pre-test* maka dilanjutkan dengan permainan media *scrabble*. Pada pertemuan kedua di kelas eksperimen juga diberikan angket respon siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *scrabble* yang diterapkan.

Setelah *pre-test* dan *post-test* dilaksanakan, kemudian hasil dari kedua test tersebut dianalisis. Berdasarkan hasil nilai siswa pada kelas kontrol mengalami perubahan nilai tetapi tidak meningkat banyak. Berbeda dengan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen. Hasil nilai rata-rata nilai *pre-test* 53,9 dan *post-test* sebesar 82,3. Setelah didapat hasil tersebut kemudian dilakukan perhitungan t-signifikansi dengan taraf 95% kepercayaan dan nilai signifikan 5%. Dan diperoleh hasil t-signifikansi sebesar 8,28. Diketahui jika $8,28 > t(0,05,db=77)$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat selisih dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Selain itu media *scrabble kosakata* dinilai efektif dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Selanjutnya analisis hasil angket respon siswa. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *scrabble kosakata* dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Angket respon siswa ini

dijelaskan dengan diagram lingkaran. Jumlah total dari analisis angket respon siswa dalam persentase sebesar 82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* kosakata layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di bab IV, penelitian dengan menggunakan media *scrabble* memberi pengaruh pada penyusunan kalimat bahasa Mandarin ini telah menjawab tiga rumusan masalah. Berikut kesimpulan dari hasil penelitian ini :

1)Proses Penggunaan media *scrabble* kata terhadap penyusunan kalimat bahasa Mandarin telah terjawab dari hasil analisis observasi guru pada kelas kontrol mulai persiapan hingga penutup dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik. Hal ini diketahui dengan persentase 88% dan pada kelas eksperimen dengan persentase 88%. Adapun hasil data observasi aktivitas siswa pada kelas kontrol dengan persentase 47% dan pada kelas eksperimen memperoleh persentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sudah berjalan dengan baik.

2)Hasil penggunaan media *scrabble* kata terhadap penyusunan kalimat bahasa Mandarin telah terjawab dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin setelah menggunakan media *scrabble* pada proses pembelajarannya. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada hasil M_{post} (*mean post-test*) dari M_{pre} (*mean pre-test*) di kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen. Selain peningkatan pada M_{pre} dan M_{post} , dari hasil t -

signifikan, Harga $t=8.28$ dan $db =77$, selanjutnya dengan melihat harga t diketahui harga t kritik pada $t_{0,05} = 1,66$ diperoleh hasil perbandingan yaitu $1,66 < 8.28$. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* mempengaruhi dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin signifikan di kelas XI IPA 2 SMA GIKI 2 Surabaya, hal ini disebabkan uji t yang telah dilakukan nilai t_0 yang lebih tinggi dibanding dengan tabel t .

3)Respon penggunaan media *scrabble* kata terhadap penyusunan kalimat bahasa Mandarin telah dijawab dengan analisis data angket respon yang telah diisi siswa. Hal ini terlihat dari jumlah total persentase analisis data angket respon siswa sebesar 80% dalam skala likert termasuk dalam kriteria sangat baik (81-100%).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan permainan *scrabble* untuk peneliti selanjutnya.

Perhatikan pengelolaan waktu selama permainan dan dipersiapkan dengan baik. Hal ini agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat berlangsung dengan lancar.

Arah penggunaan kosakata pada soal lebih diperhatikan kembali, sehingga siswa tidak bingung ketika mengerjakan.

Permainan *scrabble* untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode lain dan memadukan dengan media pembelajaran lainnya. Hal ini dimaksudkan agar ada inovasi agar siswa termotivasi untuk belajar sehingga ada peningkatan hasil belajar siswa yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto.2006.*Prosedur Penelitian*.Yogyakarta : Rineka Cipta
- Aris Sohimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media
- Arsyad. A. 2011. *Media Pembelajaran*.Jakarta :Rajawali Pers
- Budianingsih, C. Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta: Rineka Cipta
- HM. Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*.Jakarta : Prestasi Pustaka
- Hisyam Zaini, dkk. 2004 *Stategi pembelajaran aktif*.Yogyakarta : CTSD
- Kosasih.2014. *Strategi belajar dan pembelajaran*. Bandung : Penerbit Yrama Widya
- Mutia, Priliandani. 2014. *Jagoan kuasai bahasa Mandarin*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press
- Ong Mia.2013.*Perbandingan Lafal Bahasa Indonesia dan Bahasa Tionghoa*.Surabaya.PMN
- Sadiman. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo. Masmmedia Buana Pustaka
- Sofyana, Fajar Nur. 2015. "Efektivitas Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Kemampuan Penguasaan KosakataPinyin Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI AK SMKPrapanca 2 Surabaya".Skripsi tidak diterbitkan.
Surabaya : FBS UNESA.
- Subana.2009.*Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*.Bandung : Pustaka Setia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur.1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Wadi, Benekdikita Inriani, 2010. "Penerapan Media Scrabble Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X 2 SMA Negeri 8 Kediri ". Skripsi : Universitas Negeri Surabaya. (Tidak diterbitkan)
- Wyta,2011."Pemanfaatan Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sidoarjo".Skripsi : Universitas Negeri Surabaya. (Tidak diterbitkan)
- 汪学发.2009. 汉语教程.北京. 北京语言大学出版社



UNESA
Universitas Negeri Surabaya