PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO “PANDA BERGOYANG” UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENULIS HANZI SISWA KELAS X SMA/SMK/MA/MAK

Sherly Tia Rizky

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri
Surabaya, sherlyrizky@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

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

Zaenalfanani@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, para pelajar banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam keterampilan menulis aksara Mandarin (汉字 hánzì), diperlukan sebuah media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran bahasa Mandarin. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan video Panda Bergoyang untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menulis aksara Mandarin (汉字 hánzì) di MA YPPI 1945 Babat.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media dan menguji kualitas pengembangan media video “Panda Bergoyang” yang meliputi aspek kevalidan, keefektifan, kepraktisan dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono. Pengujian media video “Panda Bergoyang” menggunakan metode uji coba eksperimen sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan (*before-after*) yang disebut dengan *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil penelitian, menurut aspek kevalidan, dari validasi ahli materi dalam video media panda bergoyang yang telah dikembangkan memperoleh 75% dan penilaian ahli media sebesar 88%. Hasil tersebut dikategorikan layak untuk digunakan sebagai bahan penunjang pembelajaran bahasa Mandarin. Berdasarkan keefektifan, media berdasarkan hasil *t-test diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari perbandingan pre-test dan post-test dengan hasil t-score < t-tabel = 0,95 < 10,14*. Adapun penilaian rata-rata observasi aktivitas siswa mendapat 89% dan 91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video Panda Bergoyang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dikategorikan sangat efektif sesuai dengan standar penilaian skala *likert*. Menurut aspek kepraktisan dari hasil analisis lembar kuesioner respon siswa memperoleh persentase respon siswa sebesar 95% dan dapat dikategorikan media video Panda Bergoyang mendapatkan respon yang positif serta sangat praktis untuk digunakan oleh siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Video Panda Bergoyang, Menulis 汉字 hánzì.

Abstract

In learning Mandarin, many students have some difficulty in learning Mandarin. To overcome the difficulties of students in writing Chinese characters (汉字 hánzì) skills, a learning media is needed to assist the learning process of Mandarin. In this study, researchers developed a Panda Bergoyang's video to overcome students difficulties in writing Chinese characters (汉字 hánzì) at the MA 1945 YPPI Babat.

This study is Research and Development (R & D). The purpose of this study is to describe the proses of media development and testing the quality of development video media Panda bergoyang covering aspects of validity, aspects of effectiveness, aspects of practicality using Sugiyono's development model. The "Panda bergoyang" video media test used the experimental test method before treatment and after treatment (*before-after*) called the *pre-test* and *post-test*.

Based on the results of the study, according to the validity aspects, the media of Panda Bergoyang's video that has been developed has a percentage of 75% and the assessment of media experts by 88%, these results are categorized as feasible to be used as supporting material for learning Mandarin. According to the aspect of effectiveness, the average pre-test value of students is 680 and the average post-

test score of students is 961,5. The value of t-significance or t-table is 10.14. The assessment of the average observation of student activities gets 89% and 91%. So it can be concluded that Panda Bergoyang's video can improve student ability in learning Mandarin and can be categorized as very effective in accordance with the Likert scale assessment standards. According to the practical aspects of the results of the questionnaire sheet responses analysis students get a percentage of student responses of 95% and can be categorized that Panda Bergoyang's video as a media get positive response and very practical for students.

Keywords: Learning Media, Panda Bergoyang Video Media, Writing hánzì.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, tentu saja para pelajar pernah melakukan kesalahan dalam berbahasa, misalnya melakukan kesalahan dalam menulis aksara Mandarin (汉字 hánzì) (Aditya, 2017:129). Oleh karena itu, salah satu keterampilan yang harus dikuasai adalah keterampilan menulis aksara Mandarin (汉字 hánzì). Proses latihan menulis aksara Mandarin (汉字 hánzì) membutuhkan penguasaan unsur-unsur kebahasaan seperti: aksara Mandarin (汉字 hánzì), urutan goresan, radikal, kosakata, tata bahasa, dan aturan-aturan lainnya. Bahasa Mandarin memiliki ciri khas dalam penulisannya karena aksara Mandarin (汉字 hánzì) berupa simbol-simbol. Aditya (2017:129) menyatakan bahwa menulis aksara Mandarin (汉字 hánzì) membutuhkan ketepatan cara dan hitungan banyaknya goresan hurufnya.

Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa di MA YPPI 1945 Babat, ditemukan beberapa kendala dalam mempelajari bahasa Mandarin. Salah satu di antaranya adalah kesulitan pada saat menulis aksara Mandarin (汉字 hánzì). Hal ini disebabkan siswa tidak mengetahui tata cara penulisan aksara Mandarin (汉字 hánzì) dan tidak mengikuti aturan dalam penulisan aksara Mandarin (汉字 hánzì) dengan tepat. Selain itu juga masih didapati guru memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tanpa adanya interaksi antara peserta didik dan pengajar dalam kegiatan pembelajaran dan hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar. Dengan demikian, siswa mengalami kesulitan dalam berlatih menulis aksara Mandarin (汉字 hánzì) sehingga keterampilan menulis aksara Mandarin (汉字 hánzì) siswa semakin rendah.

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam keterampilan menulis aksara Mandarin (汉字 hánzì), diperlukan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu proses pembelajaran bahasa Mandarin. Dalam penelitian ini, peneliti memilih mengembangkan video Panda Bergoyang untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menulis

aksara Mandarin (汉字 hánzì) di MA YPPI 1945 Babat.

Pengembangan media video Panda Bergoyang diharapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar bahasa Mandarin, mempermudah siswa dalam menulis aksara Mandarin (汉字 *hánzì*) dengan lebih cepat, dapat menarik minat belajar siswa dan memfokuskan perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media video panda bergoyang diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang lebih praktis dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video “Panda Bergoyang” untuk Pembelajaran Menulis *Hanzi* Siswa Kelas X SMA/SMK/MA/MAK”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video “Panda Bergoyang” untuk Pembelajaran Menulis *Hanzi* Siswa Kelas X SMA/SMK/MA/MAK”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pengembangan media video “Panda Bergoyang” untuk pembelajaran menulis *hanzi* siswa kelas X SMA/SMK/MA/MAK?
- 2) Bagaimana kualitas pengembangan media video “Panda Bergoyang” untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA/SMK/MA/MAK yang telah dikembangkan meliputi beberapa aspek berikut:
 - a) Bagaimana kevalidan pengembangan media video “Panda Bergoyang” untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA/SMK/MA/MAK?
 - b) Bagaimana keefektifan dari pengembangan media video “Panda Bergoyang” untuk meningkatkan

kemampuan menulis *hanzi* berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas X MA SMA/SMK/MA/MAK?

- c) Bagaimana aspek kepraktisan pengembangan media video “Panda Bergoyang” untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X MA SMA/SMK/MA/MAK?

Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media video “Panda Bergoyang” untuk pembelajaran menulis *hanzi* siswa kelas X SMA/SMK/MA/MAK.
- 2) Mendeskripsikan kualitas pengembangan media video “Panda Bergoyang” untuk pembelajaran menulis *hanzi* siswa kelas X SMA/SMK/MA/MAK yang telah dikembangkan meliputi beberapa aspek berikut:
 - a) Menemukan kevalidan pengembangan media video “Panda Bergoyang” untuk pembelajaran menulis *hanzi* siswa kelas X SMA/SMK/MA/MAK.
 - b) Menemukan keefektifan pengembangan media video “Panda Bergoyang” untuk pembelajaran menulis *hanzi* berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas X SMA/SMK/MA/MAK.
 - c) Menemukan aspek kepraktisan dari pengembangan media video “Panda Bergoyang” untuk pembelajaran menulis *hanzi* siswa kelas X SMA/SMK/MA/MAK.

METODE

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini disebut juga dengan *Research and Development* (R&D).

2. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan

milik Sugiyono (2014:407) yang digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan suatu produk.

3. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, siswa kelas X MA YPPI 1945 Babat dijadikan sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, hanya mengambil subjek kelas X yang berjumlah 20 siswa.

4. Jenis Data Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data penelitian yaitu, data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka yang diperoleh dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa. Data kualitatif adalah data dari hasil pengembangan penelitian yang berupa kritik dan saran dari validator, serta respon siswa kelas X MA YPPI 1945 Babat.

5. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014:308) teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam suatu penelitian untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Teknik Observasi

Observasi ini dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin dengan media video panda bergoyang. Teknik ini dilakukan oleh guru bahasa Mandarin MA YPPI 1945 Babat.

b) Teknik Tes

Teknik tes ini dilakukan dengan cara memberikan lembar tes kepada siswa. Penelitian ini akan melakukan dengan dua kali tes yaitu *pre-test* dan *post-test*.

c) Teknik Validasi

Dalam teknik ini, penilaian diberikan oleh ahli media dan ahli materi yang meliputi kelayakan materi, penyajian media, dan kebahasaan.

d) Teknik Kuisioner (Angket)

Pada penelitian ini, kuisioner (angket) digunakan untuk memperoleh data respon siswa dan identifikasi kebutuhan siswa terhadap media video panda bergoyang.

6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data antarlain sebagai berikut:

1. Lembar Angket (Kuisioner)

Lembar angket tersebut akan diisi oleh siswa kelas X MA YPPI 1945 Babat yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Adapun rincian angket yang digunakan dalam penelitian ini antarlain sebagai berikut:

a. Angket Identifikasi Kebutuhan Siswa

Angket identifikasi kebutuhan siswa merupakan angket yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan awal siswa dan juga digunakan untuk menilai media yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Mandarin guna mempelajari dan meningkatkan kemampuan menulis 汉字 *hánzì*.

b. Angket Respon Siswa

Lembar angket ini berisi butir-butir pertanyaan tentang kegiatan pembelajaran menggunakan media panda bergoyang. Lembar angket ini diberikan kepada siswa kelas X MA YPPI 1945 Babat setelah peneliti melakukan ujicoba pemakaian. Melalui pengolahan data angket respon siswa yang nantinya dapat diketahui keefektifan dan kepraktisan media video panda bergoyang yang dikembangkan.

c. Lembar Penilaian (Validasi)

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengukur kualitas media video panda bergoyang yang dikembangkan ditinjau dari segi kevalidan media. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan data validasi. Setiap validator mendapatkan angket yang berbeda-beda sesuai dengan bidang masing-masing. Penilaian angket validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator materi.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan pada tahap ujicoba pemakaian untuk mengamati aktivitas siswa kelas X MA YPPI 1945 Babat selama proses pembelajaran Bahasa Mandarin dengan menerapkan media video panda bergoyang.

3. Lembar Tes

Pada penelitian ini, lembar tes yang digunakan terdiri dari dua tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan kepada siswa di awal pertemuan yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan sebelumnya. *Post-test* diberikan kepada siswa di akhir pertemuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan dengan media video panda bergoyang.

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2014: 335) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi,

dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih data yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri ataupun orang lain.

1) Analisis Angket Observasi

Dari data Angket observasi dapat dianalisis secara deskriptif kualitatif yaitu dengan menarik kesimpulan. Untuk itu digunakan rumus sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\Sigma \text{Skor tertinggi}}{\text{Skor seluruh aspek}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase (%)

2) Analisis Angket Penilaian Validasi

Rumus yang digunakan untuk menganalisis data angket validasi ini adalah sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\Sigma \text{Skor tertinggi}}{\text{Skor seluruh aspek}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase (%)

3) Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil tes belajar siswa dihitung menggunakan rumus perhitungan Arikunto (2010:349) sebagai berikut:

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

M : Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah hasil nilai seluruh siswa

N : Jumlah siswa

Untuk menghitung Mean Deviasi (Md) dari nilai hasil *pre-test* dan *post-test* siswa selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif yang diuraikan menggunakan rumus Arikunto (2010:349) sebagai berikut:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md : Rata-rata (mean) deviasi

Σd : Jumlah seluruh nilai *pre-test* dan *post-test*

N : Jumlah siswa

Selanjutnya menghitung keefektifan perlakuan media dengan menggunakan rumus *t-signifikasi* Arikunto (2010:349) sebagai berikut:

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

Keterangan:

t : Nilai t-signifikasi

Md : Rata-rata (mean) deviasi *post-test* dan *pre-test*

$\Sigma x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

n : Jumlah Subjek

4) Identifikasi Kebutuhan Siswa dan Respon Siswa

Untuk menganalisis data angket siswa yang diperoleh, digunakan rumus Riduwan (2013:43) sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor kriteriaum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

Skor kriteriaum = Skor tertinggi item x jumlah item x jumlah responden

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pengkajian teori tentang media video Panda Bergoyang terdapat beberapa temuan dalam penelitian. Beberapa temuan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) "Panda Bergoyang" adalah media yang terinspirasi dari video penunjang pembelajaran menulis *hánzì*. Beberapa mengenal media ini dengan video animasi (kurniawan 2015: 14) karena gambar bergerak berurutan dengan diiringi suara.
- 2) Media video panda bergoyang belum pernah dipakai sebelumnya. Tetapi, media serupa pernah dikembangkan oleh Kusumastuti (2017) dengan judul media animasi keluarga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.
- 3) Media animasi ini pada umumnya dipergunakan untuk pembelajaran dalam aspek keterampilan menyimak dan membaca. Maka, peneliti membuat video animasi berjudul Panda Bergoyang untuk pembelajaran bahasa Mandarin dalam aspek keterampilan menulis *hánzì*.

Temuan-temuan tersebut mendasari peneliti untuk membuat sebuah media video animasi sederhana yang dapat dipergunakan secara mandiri oleh individu maupun kelompok untuk mempermudah proses pembelajaran.

Pada proses pengembangan ditemukan potensi dan masalah melalui wawancara guru dan pemberian angket kebutuhan siswa. Hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan sebesar 80% siswa membutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran pendukung untuk membantu belajar menulis *hánzì*. Pada wawancara guru didapatkan kesimpulan bahwa siswa membutuhkan sebuah media yang lebih inovatif dan dapat digunakan secara mandiri.

Berdasarkan hasil dari validasi yang dilakukan kepada dua validator yaitu validator ahli materi bahasa Mandarin dan ahli media, media video panda bergoyang memperoleh persentase penilaian sebesar 88% untuk lembar validasi media dan 75% untuk penilaian lembar validasi materi.

Keefektifan media dilihat berdasarkan keberhasilan belajar siswa melalui *pre-test* dan *post test*. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil uji *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil pengolahan observasi aktivitas

siswa diperoleh data 89% dan 91%. Perolehan persentase tersebut diinterpretasikan ke dalam skala *likert* dan dikategorikan sangat aktif.

Berdasarkan hasil *t-score* yaitu $0,05 \times (N-1) = 0,05 \times (20-1) = 0,95$ sedangkan hasil *t-signifikasi* atau *t-tabel* sebesar 10,14. Dapat disimpulkan bahwa $t-score < t-tabel = 0,95 < 10,14$. Melalui perhitungan data tersebut dapat diketahui bahwa media video panda bergoyang efektif digunakan dalam pembelajaran menulis *hánzì* terhadap siswa kelas X MA YPPI 1945 Babat.

Perolehan persentase respon siswa terhadap materi media video rata-rata sebesar 95%. Pada penilaian tentang tampilan dan desain media video memperoleh persentase sebesar 100%. Namun pada aspek pertanyaan tentang minat belajar siswa dalam menulis *hánzì* hanya mendapat persentase sebesar 75%. Siswa menerima dengan baik terhadap media video panda bergoyang yang dikembangkan, maka media video panda bergoyang mendapatkan respon yang positif serta layak untuk digunakan oleh siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan pada bab IV, penelitian pengembangan media video panda bergoyang untuk pembelajaran menulis *hánzì* siswa kelas X untuk pembelajaran Menulis *Hanzi* Siswa Kelas X SMA/SMK/MA/MAK dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan sebelumnya pada pengembangan media video panda bergoyang terhadap siswa kelas X Pembelajaran Menulis *Hanzi* Siswa Kelas X SMA/SMK/MA/MAK ada beberapa saran pemanfaatan yang disampaikan oleh peneliti. Diantaranya adalah sebagai berikut:

Bagi guru pengajar mata pelajaran bahasa Mandarin, dapat menggunakan media video panda bergoyang sebagai referensi untuk memilih media alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin khususnya dalam menulis *hánzì* media video panda bergoyang dapat digunakan sebagai sumber untuk membantu guru

dalam menyiapkan materi atau bahan ajar yang digunakan di sekolah.

Bagi siswa dapat menggunakan media video panda bergoyang yang telah dikembangkan sebagai media pendukung pembelajaran agar dapat menarik minat belajar dalam mempelajari bahasa Mandarin khususnya dalam menulis *hánzì* serta mampu meningkatkan kemampuan menulis *hánzì* dalam belajar bahasa Mandarin.

Bagi peneliti selanjutnya, Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai penelitian pengembangan khususnya pengembangan media pembelajaran bahasa Mandarin. Selain itu, media video panda bergoyang perlu diujicobakan ke beberapa sekolah yang terdapat mata pelajaran bahasa Mandarin agar media video panda bergoyang yang telah dikembangkan bisa bermanfaat bagi orang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Rendy 2017. "Kesalahan Berbahasa Dalam Karangan Deskripsi Berbahasa Mandarin Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin". *Paramasastra*, Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya. (Online), Vol. 4, No. 1.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2013. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Postekkom dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gilbert, S. and Jones, S., 2001, *E-learning is e-normous: Training over the Internet has*

- become the fastest growing workplace performance improvement tool and utilities are using it in several ways.* Electric Perspectives, 26, 3, 66-82.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hendrawan, Budi. 2017. Keefektifitasan Penggunaan Media Mobile Learning dalam Meningkatkan Pelafalan *hanyu pinyin* Bahasa Mandarin. Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya. (Online), Vol. 4, No. 2.
- Hidayati, Anisah Nurul. 2017. Media Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Android. Ikraith, Informatika. (Online), Vol. 1, No.2.
- Keraf, Smarapra. 2005. *Pengertian Bahasa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kusumastuti, Tri Ariessa. 2017. “Pengembangan Media Animasi Keluarga untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Jombang”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FBS Unesa.
- Kurniawan, Alek. 2015. “Kefektifan Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul”. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY.
- Levie, W. H. and Lentz, R. 1982. “Effects of text illustrations: a review of research. Education Communication and Technology” Journal. 30, 195-232.
- Mintowati. 2017. “Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif”. Jurnal *Cakrawala Mandarin* Asosiasi Program Studi Bahasa Mandarin Indonesia, (Online), Vol 1, No. 1.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. (edisi revisi). Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, Sharon E, Lowther, Deborah L, Russel, James D. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. NJ: Pearson Education Inc.
- Smaldino, Sharon E, dkk. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Merrill Prentice Hall. Ohio
- Subandi. 2013. Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Jepang Melalui Pendekatan Lesson Study dengan Menggunakan Materi Ajar Apresiasi. Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya. (Online), Vol. 1, No. 1.
- Subandiyah, Heny. 2015. Pembelajaran Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya. (Online), Vol. 2, No. 1.
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. d. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek PGSD.
- Suryani, Kholifatun Nasukha. 2017. “Pengembangan Video *Stop Motion* sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Materi Kehidupan Sekolah Siswa Kelas X IBB SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun 2016/2017”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FBS Unesa.
- Suparto, 2003. *Penulisan Aksara Mandarin yang Baik dan Benar*. Jakarta: Puspa Swara.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Wangi, Seliro Afif. 2013. *Media pembelajaran*. Surabaya: Istana.
- Zhou Jian. 2007. *汉字突破: Terobosan Huruf Tionghoa*. Beijing: Peking University Press.
- 黄伯荣和廖序东. 2008. 《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社。
- 杨奇洲. 2005. 《汉语教程第一册》, 北京: 北京语言大学出版社。