

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *THEMATIC DOMINO* TERHADAP KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA BAHASA MANDARIN KELAS X SMA NEGERI 1 PURI MOJOKERTO 2019/2020

Habiba Rachmayani

Pendidikan Bahasa Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

habibarachmayani16020774038@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

Abstrak

Bahasa mandarin menjadi salah satu bahasa asing yang diterapkan diberbagai sekolah sebagai pelajaran muatan lokal. Pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Puri hanya terpaku buku ajar sehingga siswa kesulitan dalam belajar, khususnya menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin. Peneliti menggunakan media pembelajaran yang akan membangkitkan semangat siswa dan membuat siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas secara tidak langsung yakni media permainan *Thematic Domino*. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui peggungan, keefektifan, dan respon siswa pada penggunaan media permainan *Thematic Domino* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa Kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto.

Penelitian ini adalah penelitian *true experimental design* dalam bentuk *pre test post test control grup design* dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Populasinya adalah semua siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2019/2020. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling, hasilnya kelas X IPA 5 sebagai kelas kontrol, X IPA 7 sebagai kelas eksperimen. Penelitian dilaksanakan 2 kali pertemuan beralokasi waktu 4x45 menit. Pembelajaran kelas kontrol menggunakan media *Powerpoint* dan kelas eksperimen menggunakan media permainan *Thematic Domino*.

Hasil analisis observasi guru kelas eksperimen pertemuan pertama diperoleh 80,9%, pertemuan kedua 86,3%. Hasil analisis observasi kegiatan siswa pada kelas eksperimen pertemuan pertama 74%, pertemuan kedua 82%. Persentase dikonversikan ke skala *likert* termasuk kategori “baik”, menunjukkan bahwa penggunaan media *Thematic Domino* efektif pada proses pembelajaran penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil analisis nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen memperoleh $t_0 = 3,80$ dan $db = 58$, $t_{s 0,05} = 2,00$, menunjukkan bahwa $(3,80 > 2,00)$, berarti H_0 ditolak, H_a diterima. Artinya terlihat terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* X IPA 7 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Hasil analisis angket respon siswa semua berada kisaran 81% -86,7%. Menunjukkan peggungan media *Thematic Domino* mendapat tanggapan baik dari siswa selama pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Kata Kunci : *Thematic Domino*, kalimat sederhana.

Abstract

In the era of globalization foreign language learning becomes very important. Mandarin is one of the foreign languages that has been applied in various schools as a local content lesson. Learning Mandarin at SMA Negeri 1 Puri is only fixated on teaching books so that students have difficulty in learning, especially to compose sentences in Mandarin. In overcoming these problems, researchers use learning media that will excite students and make them participate in the learning process in the classroom indirectly, namely the game media *Thematic Domino*. The purpose of this study was to find out the user, effectiveness, and response of students to the use of *Thematic Domino* game media to the ability to compose simple Chinese sentences of Grade X students of SMA Negeri 1 Puri Mojokerto.

This research is true experimental design research in the form of pre test post test control group design using descriptive quantitative approach. The population of this research is all students of grade X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto school year 2019/2020. Sampling was done using simple random sampling technique with class X IPA 5 result as control class, and X IPA 7 as experimental class. This study was conducted 2 times meeting with a time allocation of 4x45 minutes. Control class learning using Powerpoint media and experimental classroom learning using Thematic Domino game media.

The result of observation analysis of teachers in the first meeting experiment class was obtained 80.9%, and the second meeting was obtained 86.3%. The results of observation analysis of student activities in the first meeting experiment class was obtained 74%, and the second meeting was obtained 82%. This percentage if converted to likert scale belongs to the category " good", This indicates that the use of Thematic Domino media is effective in the learning process of simple Chinese sentence preparation. The results of the analysis of pre-test and post-test values in the experimental class obtained $t_0 = 3.80$ and $db = 58$, and $t_{s 0.05} = 2.00$, indicating that $(3.80 > 2.00)$, which means H_0 was rejected and H_a accepted. It means that there is a significant difference between the results of pre test and post test class X IPA 7 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. The results of the student response questionnaire analysis were all in the range of 81%-86.7%. Shows that the use of Thematic Domino media received a good response from students during the learning of composing simple Chinese sentences.

Keywords: Thematic Domino, simple sentences

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, karena bahasa merupakan alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Keraf (1997: 1), bahasa merupakan sarana komunikasi antar anggota masyarakat berupa lambang bunyi yang dihasilkan oleh alat tutur manusia. Dalam era globalisasi pembelajaran bahasa asing menjadi sangat penting. Bahasa mandarin menjadi salah satu bahasa asing yang sudah diterapkan diberbagai sekolah sebagai pelajaran muatan lokal.

Dengan bahasa Mandarin yang sudah diterapkan diberbagai sekolah sebagai pelajaran muatan lokal dan di dalam lingkup Universitas sebagai jurusan atau jenjang karir. Tentunya pembelajar bahasa Mandarin harus menguasai semua aspek keterampilan berbahasa meliputi membaca, menyimak, menulis dan berbicara (Tarigan, 2008:1).

Aditya (2017: 129) berpendapat bahwa pelajar bahasa Mandarin akan mengalami kesulitan

dalam belajar bahasa Mandarin. Salah satunya adalah sulitnya mempelajari tata bahasa Mandarin, karena pola kalimat bahasa Mandarin berbeda dengan bahasa lain di dunia. Pelajar bahasa Mandarin harus mampu memahami kesulitan pola kalimat bahasa Mandarin, karena kesalahan posisi atau kata akan mengubah makna kalimat.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 15 Januari 2020 terhadap siswa yang belajar mata pelajaran bahasa Mandarin di kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto, peserta didik mengaku kesulitan dalam belajar bahasa Mandarin, khususnya untuk menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Buku ajar bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Puri menggunakan buku paket yang disusun oleh guru mata pelajaran tersebut. Pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Puri hanya terpaku pada buku ajar tersebut yang di dalamnya dominan berisi huruf *pinyin*. Sehingga pembelajaran menyusun kalimat di SMA Negeri 1 Puri hanya sebatas peserta didik mengerti arti dari *pinyin* tersebut. Peserta didik juga belum

memahami subjek, predikat, objek, dan keterangan dalam bahasa Mandarin, sehingga mengurangi minat mereka untuk belajar bahasa Mandarin. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan efektif agar siswa tertarik untuk belajar bahasa Mandarin.

Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *Thematic Domino*. Permainan *Thematic Domino* adalah permainan Domino bertema. Dalam media *Thematic Domino* terdapat unsur permainan dan kerjasama. Elemen ini akan membangkitkan semangat siswa dan membuat mereka berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas secara tidak langsung dan membantu kesulitan belajar mengenai subjek, predikat, objek, dan keterangan dalam bahasa Mandarin.

Berdasarkan penjelasan tersebut tujuan penelitian ini yaitu (1) Mendiskripsikan proses pembelajaran menggunakan media permainan *Thematic Domino* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana. bahasa Mandarin bagi peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. (2) Mendiskripsikan keefektifan penggunaan media permainan *Thematic Domino* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. (3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media permainan. *Thematic Domino* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana. Bahasa Mandarin bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Adapun manfaat penelitian ini bagi siswa adalah diharapkan media pembelajaran *Thematic Domino* dapat digunakan oleh siswa untuk mempermudah dalam belajar bahasa Mandarin khususnya dalam menyusun kalimat. Sedangkan bagi guru

diharapkan penelitian ini bisa menambah wawasan guru mengenai pengaruh media permainan *Thematic Domino* pada pembelajaran bahasa Mandarin khususnya dalam keterampilan menyusun kalimat. Dan bagi penelitian selanjutnya hasil penelitiannini diharapkan menjadikan salah satu referensi dan dikembangkan untuk penelitian selanjutnya khususnya dalam pembelajaran menyusun kalimat.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif Arikunto, 2010 :27, yakni data yang diperoleh nantinya adalah berupa angka. Oleh sebab itu, pada penelitian ini diperlukan sampel berupa sampel kontrol dan sampel eksperimen. Pemilihan sampel tersebut menggunakan teknik *simple random sampling*.

Pemerolehan data diperoleh dari pelaksanaan *pre test* dan *post test* yang diberikan serta hasil dari observasi dan angket. Dengan desain penelitian *true experimental design* dalam bentuk *pre test post test control grup design*, maka penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. *Pre test* diberikan pada kedua kelas tersebut pada pertemuan pertama dan *post test* akan diberikan pada kedua kelas tersebut pada pertemuan kedua. *Pre test* dan *post test* yang diberikan sudah disesuaikan dengan tema yang diajarkan pada saat itu. Pada pembelajaran kelas kontrol menggunakan media *Powerpoint* dan pembelajaran kelas eksperimen menggunakan media permainan *Thematic Domino*.

Populasi penelitian ini ialah adalah semua siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 330 siswa. Hal tersebut karena siswa kelas X baru mengambil

kelas bahasa Mandarin, banyak siswa yang masih kesulitan belajar, terutama menyusun kalimat bahasa Mandarin. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik ini dilakukan karena anggota populasi yang diteliti dianggap homogen. Sehingga sampel dari penelitian ini ialah X IPA 5 sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol, dan X IPA 7 sebanyak 30 siswa yang merupakan kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah (1) Teknik observasi (2) Teknik tes (3) teknik angket. Instrumen yang digunakan yakni lembar observasi, lembar soal *pre test post test*, lembar angket respon siswa. kemudian dilakukan analisis data observasi, data nilai siswa dan angket respon siswa. Hasil observasi akan dianalisis menggunakan pengukuran skala likert, adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil dari persentase tersebut akan diklasifikasikan dengan tabel skala likert. Analisis data nilai siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan rumus :

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

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket respon siswa digunakan rumus sebagai berikut :

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

Kemudian hasil dari persentase tersebut akan diklasifikasikan dengan tabel skala likert (Riduwan,

2012:2-3) sebagai berikut :

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada tanggal 27 Februari 2020 sampai dengan 5 Maret 2020 di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan pada setiap kelas dengan alokasi waktu 2x45 menit. Di kelas eksperimen awal pembelajaran, sebelum guru menjelaskan materi, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, terlebih dahulu diberikan lembar soal *pre test*. Setelah itu, guru menjelaskan materi dengan menggunakan media *Thematic Domino* yang sudah dipersiapkan sesuai dengan RPP. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok beranggotakan 6 orang secara acak. Guru menyiapkan kartu domino yang berisikan kosakata bahasa mandarin, kemudian bagikan per kelompok sesuai tema. Guru menginstruksikan ketua kelompok memilih 1 kartu untuk diletakkan di meja dan menjadi kata pertama dari kalimat, peserta selanjutnya mulai meletakkan kartu domino sesuai urutan kalimat dan kelompok yang selesai terlebih dahulu dan benar urutan kalimatnya menjadi pemenang. Kemudian setelah permainan selesai, siswa diminta untuk mengisi lembar *post test* dan angket yang diberikan. Di kelas kontrol menggunakan media *Powerpoint*, sebelum pembelajaran siswa terlebih dahulu mengisi lembar soal *pre test*. Dan pada pertemuan kedua setelah

pembelajaran siswa diminta untuk mengisi lembar *post test*.

Hasil lembar observasi aktivitas siswa pada kelas kontrol pertemuan pertama didapatkan persentase sebesar 71,5% , pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 72,5%. Hal tersebut termasuk kategori “baik” dilihat dari skala likert karena memenuhi nilai antara 61% - 80% . sedangkan pada kelas eksperimen pertemuan pertama didapatkan persentase sebesar 80,9% dan pada pertemuan kedua didapatkan persentase sebesar 86,3%. Berdasarkan kedua penilaian tersebut, jika dilihat menggunakan skala *likert* termasuk kategori “sangat baik” karena memenuhi nilai antara 81% - 100%. Sehingga disimpulkan bahwa proses pembelajaran menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selama 2 kali pertemuan sudah berjalan dengan sangat baik. Hasil perhitungan lembar observasi aktivitas siswa pada kelas kontrol pertemuan pertama didapatkan persentase sebesar 72,5% , pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 74,5%. Dan kelas eksperimen pertemuan pertama didapatkan persentase sebesar 74%, pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 82%. Menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen jika dilihat dari skala *likert*, termasuk kategori “sangat baik” karena memenuhi nilai antara 81% - 100%.

Dari analisis nilai pre-test dan post-test siswa kelas X MIPA 7 terlihat bahwa nilai siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan rata-rata skor *pre-test* yang diperoleh pada 46,5 pada awalnya meningkat menjadi 80,067 setelah tes. Setelah menghitung rata-rata skor *pre-test* dan *post-test*, nilai-nilai tersebut diuji menggunakan rumus signifikansi t untuk mengetahui keefektifan media *Thematik Domino*

Domino pada siswa kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto kemampuan menulis kalimat sederhana berbahasa Mandarin.. Hasil perhitungan menggunakan rumus uji-t adalah $t_0 = 3,80$ dan $db = 58$, kemudian menggunakan taraf signifikansi 5% ($t_0 = 3,80$ dan $db = 58$) untuk menganalisis hasilnya, diketahui $t_{0,05}$ dimulai dari $db = 58$, Maka t tabelnya adalah 2.0. Hal ini menunjukkan bahwa t_0 lebih besar dari t tabel ($3,80 > 2,0$). Dari hasil analisis terlihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penggunaan media *Thematik Domino* untuk menulis kalimat bahasa Mandarin sederhana di kelas eksperimen dengan kemampuan penggunaan media *PowerPoint* untuk menulis kalimat bahasa Mandarin sederhana di kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa media *Thematik Domino* dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Mandarin sederhana pada siswa X MIPA 7 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Hasil persentase siswa yang menjawab angket menunjukkan bahwa persentase rata-rata berada pada kisaran 81% -100% dengan kategori sangat baik. Setiap item pernyataan memiliki persentase yang tinggi. Pernyataan media *Thematik Domino* dapat mengatasi kesulitan untuk mengingat kosakata bahasa Mandarin persentasenya 85%. Pernyataan media *Thematik Domino* dapat mengatasi kesulitan dalam penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin persentasenya 87,5%, Pernyataan media *Thematik Domino* dapat membantu penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin persentasenya 84,2%. Pernyataan media *Thematik Domino* dapat membantu saya menyelesaikan tugas / tes dari guru secara individu, persentasenya 86,7%. Dan Pernyataan media *Thematik Domino* dapat meningkatkan kemampuan saya dalam penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin persentasenya 86,7%. Hasil persentase berdasarkan yang diperoleh pada

setiap butir pernyataan, dapat disimpulkan bahwa media *Thematic Domino* mendapat tanggapan yang baik dari siswa dan dapat membuat siswa aktif selama pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Seperti yang dijelaskan oleh Aqib (2013:50) bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran di kalangan peserta didik (siswa). Hal ini semakin menyempurnakan pesan yang disampaikan oleh media pembelajaran bertema Domino, sehingga memacu proses belajar siswa. Munadi (2013: 7-8) mengemukakan sudut pandang lain, yaitu media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumbernya secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif yang menguntungkan penerimanya. Media domino dapat menyampaikan informasi dari guru kepada siswa secara tepat sasaran dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Sudjana dan Rivai (2010: 7) juga mengungkapkan bahwa diharapkan media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Serupa dengan media *Thematic Domino*, terbukti bahwa media pembelajaran yang efisien akan meningkatkan proses pembelajaran sehingga mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa saat menyusun kalimat bahasa Mandarin sederhana. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Thematic Domino* efektif karena nilai siswa meningkat secara signifikan. Hal ini juga membuktikan bahwa media domino mata pelajaran memenuhi definisi media pembelajaran yang efektif, karena dapat menyampaikan pesan pada saat

pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin sederhana agar efektif mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berikut adalah kesimpulan yang diambil untuk ketiga rumusan masalah tersebut:

1) Proses pembelajaran menggunakan media *Thematic Domino* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto berlangsung dengan sangat baik. Dibuktikan dari hasil persentase tabel observasi aktivitas guru dan tabel observasi aktivitas siswa kelas eksperimen. Tabel observasi aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 86,3%. Kemudian pada lembar observasi aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 82%. Berdasarkan hasil persentase lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa berdasarkan skala *likert* tergolong “sangat baik”. Proses pembelajaran menggunakan media domino bertema untuk pembelajaran kalimat bahasa Mandarin sederhana berjalan sangat baik dan lancar.

2) Keefektifan media *Thematic Domino* pada kemampuan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin kelas X SMA Negeri1 Puri Mojokerto terbukti dari hasil analisis data *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen. Pada pertemuan pertama, data *pre test* diperoleh dengan rata-rata nilai sebesar 46,5 dan pada pertemuan kedua diperoleh data *post test* dengan rata-rata nilai sebesar 80,06. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh t_0 sebesar 3,80 dan d_b sebesar 58, setelah itu menganalisis hasil data tersebut dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% dengan d_b (derajat kebebasan) sebesar 58, jadi diperoleh t_{tabel} sebesar 2,0. Hal tersebut menunjukkan bahwa t_0 lebih besar dari t_{tabel} (

3,80 > 2,0) sehingga menyebutkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, terbukti bahwa media *Thematic Domino* efektif dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

3) Respon siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto terhadap media *Thematic Domino* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil persentase jawaban angket siswa kelas eksperimen. Berdasarkan hasil jawaban siswa terhadap kelima item pernyataan pada angket, standar persentase yang diperoleh sangat baik dengan hasil persentase item pernyataan 85%, 87,5%, 84,2%, 86,7%, 86,7%. Saat menggunakan skala *likert* untuk analisis didapatkan persentase hasil berada pada kisaran 81% -100% yang termasuk dalam standar “sangat baik”.

Saran

Berdasarkan hasil pada penelitian, peneliti menyarankan sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Mandarin.

Selain itu, saran untuk siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Baik bertanya kepada guru maupun menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Bersemangat belajar bahasa Mandarin dan mata pelajaran lainnya, dan percaya diri pada kemampuan semua orang.

Untuk peneliti selanjutnya agar lebih inovatif dan kreatif dalam memodifikasi media permainan ini dan membuat media permainan lainnya, sehingga dapat digunakan untuk keterampilan lain seperti berbicara, menulis dan menyimak.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, Ivan. (2017). *Auditor Hitam*. Artikel. Posting

pada 02 Juni 2017. Dari <http://krjogja.com> dengan keyword browser ‘audit hitam’. Diakses pada 18 November 2019.

Agus J.P., Karsono & Agus S. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Experimental Learning Berbantuan Modul pada Kompetensi Menggunakan Alat-Alat Ukur (Measuring Tools)*. *Journal of Mechanical Engineering Learning*. 2(2). 1-10.

Ardyansah, Danis dan Zulaikha. 2014. *Pengaruh Size, Leverage, Profitability, Capital Intensity Ratio, dan Komisaris Independen Terhadap Effective Tax Rate (ETR)*. *Jurnal Universitas Diponegoro*. Vol. 3. No. 2.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

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

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada Azhar Arsyad, M.A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc*. New Jersey : Englewood Cliffs.

Djamarah, S. B. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dirman. Cicih Juarsih. 2014. *Penilaian dan Evaluasi: dalam rangka implementasi standar proses pendidikan siswa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Ginnis, Paul. 2008. *Trik & Taktik Mengajar – Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: Indeks

Jerry Fith Gerald, 2002. *Pengertian Sistem*, Jakarta

Juefei, Bian. 1999. 汉字教学教什么？怎么教。《汉语文字应用》 Edisi pertama.

Azhar Arsyad, M.A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Jualikah, Dwi Imroatu. 2017. "Menghadirkan Film dalam Pembelajaran Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing (*Deutsch Als Fremdsprache*)". *Paramasastra*, Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya. (Online), Vol.4, No.1, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1487/1002>, diakses pada 22 November 2019)
- Keraf, Gorys. 1997. *Komposisi*. Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- Munadi, Y.(2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Vita. 2018. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Time Token terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin Kelas X IBB SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017- 2018". Skripsi. FBS Universitas Negeri Surabaya.Referensi.
- National Education Association .1969. *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching*. Washington, D.C. : NEA.
- Rahmadani, Annisa. 2018. "Keefektifan Penggunaan Media Puzzle terhadap kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin bagi Peserta Didik Kelas X MIPA SMA Muhammadiyah 2 Surabaya". Skripsi. FBS Universitas Negeri Surabaya.
- Riduwan. 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Septyaningrum, Rita. 2012. "Keefektifan Penggunaan Media Permainan Thematic Dominoes Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sma Negeri 9 Yogyakarta". Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2012.*Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah*. Jakarta: Puspa Swara.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Arruzz media: Jogjakarta.
- Suryadi, Harry dan Jhamtani, Hira. *Kebakaran Hutan dan Lahan di Indonesia: Rencana tindak Penanggulangan Bencana*. Jakarta: Kementrian Negara Lingkungan Hidup. 1998.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tanaga, Sylvie. 2008. *Pentingnya Bahasa Mandarin di Era Pasar Global*. Artikel Ilmiah (Online), (<https://sylvietanaga.com/2008/02/17/pentingnya-bahasa-mandarin-di-era-pasar-global/>), Diakses pada tanggal 19 November 2019.
- Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.
- Widodo, Chomsin S. dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.
- 郝铁钢 . 2005. 高中学生现代教学。北京 : 首都师范大学。
- 那福义 . 2002. 汉语语法三百问。北京 : 商务印书馆。
- 彭志平 . 2007. 汉语阅读教程。北京: 北京语言大学出版社。