

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN 对不对 “duì bu duì” UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA PESERTA DIDIK KELAS XII DI SMK YAPALIS

Daniel Brilianto Tanoyo

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: danielbrilianto19068@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintowati, M.Pd.

Abstrak

Penelitian ini membahas pengembangan media 对不对 *duì bu duì* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas XII SMK YAPALIS Krian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan 对不对 *duì bu duì* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, (2) kualitas pengembangan media 对不对 *duì bu duì* sebagai media pembelajaran meliputi: (a) kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan 对不对 *duì bu duì* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, (b) hasil ujicoba pengembangan media pembelajaran berbasis permainan 对不对 *duì bu duì* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, (c) kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan 对不对 *duì bu duì* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan subjek penelitian peserta didik kelas XII SMK YAPALIS Krian. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik dan instrumen dalam pengumpulan data meliputi: (1) teknik observasi, (2) teknik wawancara, (3) teknik *posttest*, (4) teknik angket. Setelah dianalisis, terdapat hasil sebagai berikut: (1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan 对不对 *duì bu duì* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin berjalan dengan sangat baik dengan nilai sebesar 92,5% yang termasuk kedalam kategori 81%-100%, (2) kualitas pengembangan media 对不对 *duì bu duì* sebagai media pembelajaran meliputi: (a) kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan 对不对 *duì bu duì* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan kategori sangat baik untuk validasi media dengan nilai 91,4% dan kategori baik untuk validasi materi dengan nilai 80%, (b) hasil ujicoba pengembangan media pembelajaran berbasis permainan 对不对 *duì bu duì* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang diperoleh melalui *posttest* dengan rata-rata nilai sebesar 87,1 dan hasil observasi pendidik sebesar 93,3% serta hasil observasi peserta didik sebesar 96% yang dapat dikategorikan sangat baik dengan nilai 81%-100%, (c) kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan 对不对 *duì bu duì* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin mendapatkan respon sangat layak yang diperoleh dari para validator dan juga

peserta didik dengan jawaban setuju pada delapan butir pernyataan dengan persentase nilai rata-rata sebesar 87,75%.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kosakata Bahasa Mandarin, Permainan 对不对 “duì bu duì”

This research discusses the development of 对不对 *duì bu duì* media in learning Mandarin vocabulary for class XII students at YAPALIS Krian Vocational School. This research aims to describe: (1) the process of developing game-based learning media 对不对 *duì bu duì* for learning Mandarin vocabulary, (2) the quality of developing 对不对 *duì bu duì* media as learning media including: (a) the validity of developing game-based learning media 对不对 *duì bu duì* for learning Mandarin vocabulary, (b) results of trials developing game-based learning media 对不对 *duì bu duì* for learning Mandarin vocabulary, (c) the practicality of developing game-based learning media 对不对 *duì bu duì* for learning Mandarin vocabulary. This research includes experimental research with research subjects of class XII students at YAPALIS Krian Vocational School. This development research uses the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Techniques and instruments in data collection include: (1) observation techniques, (2) interview techniques, (3) posttest techniques, (4) questionnaire techniques. After analysis, there are the following results: (1) the process of developing game-based learning media 对不对 *duì bu duì* for learning Mandarin vocabulary is going very well with a score of 92.5% which is included in the 81%-100% category, (2) The quality of the development of 对不对 *duì bu duì* media as learning media includes: (a) the validity of the development of game-based learning media 对不对 *duì bu duì* for learning Mandarin vocabulary with a very good category for media validation with a score of 91.4% and a good category for material validation with score 80%, (b) results of trials developing game-based learning media for Chinese vocabulary learning obtained through posttests with an average score of 87.1 and teacher observation results of 93.3% and student observation results of 96% which can be categorized as very good with a value of 81%-100%, (c) the practicality of developing game-based learning media for learning Mandarin vocabulary received a very good response from students with agreeing answers to the eight statement items with The average value percentage is 87.75%.

Keywords: Learning Media, Chinese Vocabulary, Game 对不对 “duì bu duì”

摘要

本研究讨论了 YAPALIS Krian 职业学校 XII 班学生学习普通话词汇时对不对 *duì bu duì* 媒体的发展。本研究旨在描述: (1) 开发基于游戏的学习媒体“对不对”的过程, 用于学习普通话词汇, (2) 开发对不对不对媒体作为学习媒体的品质包括: (a) 开发基于游戏的学习媒体来学习普通话词汇的有效性, (b) 开发以游戏为基础的学习普通话词汇的学习媒体的试验结果, (c) 开发基于游戏的学习媒体来学习普通话词汇的实用性。这项研究包括以 YAPALIS Krian 职业学校 XII 班学生为研究对象的开发

研究。本开发研究采用 ADDIE 研究模型（分析、设计、开发、实施、评估）。数据收集的技术和工具包括：（1）观察技术，（2）访谈技术，（3）后测技术，（4）问卷调查技术。经过分析，有以下结果：（1）开发基于游戏的学习媒体对不对 *duì bu duì* 学习普通话词汇的过程进展顺利，得分为 92.5%，属于 81%-100% 类别，（2）开发对不对不对媒体作为学习媒体的品质包括：（a）开发基于游戏的学习媒体来学习普通话词汇的有效性，媒体验证类别非常好，得分为 91.4%，材料验证类别类别好，得分为 80%，（b）开发基于游戏的普通话词汇学习媒体的试验结果，通过后测获得的平均分数为 87.1，教师观察结果为 93.3%，学生观察结果为 96%，可以归类为非常好，得分为 81%-100%，（c）开发基于游戏的学习媒体“对不对 *duì bu duì*”来学习普通话词汇的实用性得到了验证者和学生的非常不错的回应，他们对八个陈述的答案达成了一致，平均百分比得分为 87.75%



PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi ini pemahaman dan penguasaan bahasa asing adalah faktor terpenting yang harus dikuasai, karena di era globalisasi ini tingkat peminatnya sudah cukup meningkat, dan juga dibutuhkan untuk menjalin komunikasi antara manusia maupun kalangan industri. Kerja sama yang terjalin tidak hanya berfokus pada satu sektor saja, melainkan hampir segala sektor perekonomian yang ada di Indonesia (Siregar & Manihuruk, 2022: 447). Menguasai keberagaman berbahasa asing dapat mempermudah hubungan kedua negara atau lebih dalam komunikasi untuk menjalin relasi atau kerja sama. Indonesia sendiri sudah mengarahkan masyarakatnya untuk menguasai minimal satu bahasa asing, yang sejauh ini sering digunakan adalah bahasa Inggris. Namun seiring berjalannya waktu, pembelajaran bahasa Mandarin juga bisa dilakukan di Indonesia. Pada tahun 2000, ketika Gus Dur menjadi Presiden Republik Indonesia, dikeluarkan Keputusan Presiden Nomor 06 Tahun 2000 yang memperbolehkan masyarakat China untuk mempraktikkan segala bentuk ekspresi budaya China, termasuk belajar bahasa Mandarin dan juga menulis. Dengan adanya Keputusan Presiden ini masyarakat Indonesia memiliki kebebasan untuk merayakan kebudayaan China, namun tidak hanya kebudayaan saja yang bisa dilakukan. Segala bentuk bahasanya juga dapat dipelajari mulai dari nada bicara, tulisan, maupun cara membaca.

Kosakata dan pemahaman bahasa Mandarin tidak boleh diacuhkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Belajar bahasa Mandarin harus memiliki kemampuan untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin. Salah satu hal yang perlu

diperhatikan ketika belajar bahasa Mandarin adalah bagaimana pesan disampaikan atau disampaikan dari sumber ke penerima pesan atau peserta didik melalui media tertentu. Media yang digunakan di sekolah seringkali gagal menciptakan suasana kelas yang nyaman dan cocok bagi peserta didik untuk belajar bahasa Mandarin. Hal tersebut yang mendorong pemikiran peserta didik untuk mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Mandarin sangat sulit untuk diterima dan tidak menyenangkan jika dipelajari, sehingga membuat peserta didik tidak memiliki rasa semangat untuk belajar bahasa Mandarin dan mudah untuk melupakan kosakata yang telah diajarkan kepada mereka. Untuk itu perlu dimunculkan jalan keluar atau alternatif guna mempelajari bahasa Mandarin yang sebelumnya menjadi kesulitan untuk peserta didik mendapatkan ilmu tersebut. Penerapan media yang inovatif dapat membantu proses pembelajaran bahasa Mandarin dan juga menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan untuk peserta didik dalam proses tersebut.

Media pembelajaran dirancang ringkas dan menarik agar yang diajarkan mudah diterima (Ibrahim & Syaodih, 2003:112). Oleh karena itu, dalam pengajaran bahasa Mandarin, media menjadi kunci yang paling penting untuk mempermudah pemahaman peserta didik yang ingin mempelajari bahasa Mandarin. Sebab materi yang diajarkan secara verbal merupakan informasi yang sangat abstrak sehingga sulit dipahami.

Pengembangan media 对不对 *dui bu dui* sebagai media pembelajaran Bahasa Mandarin diharapkan memberikan dampak

yang positif terhadap prestasi akademik peserta didik, khususnya pada kemampuan berbahasa Mandarin. Media berbasis permainan ini juga dapat menciptakan suasana baru dan penyegaran ulang terhadap peserta didik yang mungkin saja mengalami rasa bosan di dalam kelas. Misalnya pada saat pendidik memberikan kosakata yang baru, media ini dapat diterapkan di sela-sela itu untuk mencairkan rasa penat peserta didik.

Pembelajaran dalam lingkup sekolah memiliki skala prioritas yang berbeda. Di SMK Yapalis Krian, Bahasa Mandarin merupakan mata pembelajaran yang memiliki skala prioritas yang kecil, beda halnya dengan mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin memiliki waktu yang singkat, yaitu hanya dengan pertemuan seminggu satu kali. Alokasi yang diberikan pada pembelajaran ini hanya 2x45 menit, namun ada beberapa kelas yang menggunakan 1x45 menit dengan batas pertemuan 2 hari. Hal tersebut yang membuat kemampuan peserta didik dalam berbahasa Mandarin cukup kurang dan juga mengalami kesulitan untuk menerapkan bahasa Mandarin dalam dialog sederhana. Terlebih lagi peserta didik sering kali takut dan kurangnya rasa percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Mandarin. Rasa takut dan kurangnya percaya diri terbukti dengan adanya pengamatan yang peneliti lakukan ketika semester 6 menjalankan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada bulan agustus – desember 2023.

Dari uraian yang telah dijabarkan, penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan 对不对 duì bu duì untuk Kosakata pada

peserta didik Kelas XII di SMK Yapalis Krian” ini perlu dilakukan untuk dapat membantu kemampuan peserta didik terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

KAJIAN PUSTAKA

Media adalah pengantar atau perantara sebuah pesan dari pengirim yang ditujukan pada penerima. Dalam dunia pendidikan, media mengacu pada alat dan bahan yang memuat informasi dan bahan pembelajaran serta dimaksudkan untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2013: 319). Media pembelajaran menurut Miarso (2011:458) merupakan media yang berfungsi sebagai informan yang menyampaikan pesan-pesan dan dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa serta memperlancar proses belajar secara sadar, tepat sasaran, dan terkendali. Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang mengandung materi pembelajaran dan dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mempermudah pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pemerolehan ilmu banyak cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Penerapan media pembelajaran sebagai sarana pemerolehan ilmu juga memiliki berapa manfaat. Menurut Sudjana dan Rifai (2013: 28) Manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menarik

perhatian peserta didik agar dapat menumbuhkan rasa minat belajar mereka.

- b. Menjadikan makna bahan mengajar lebih jelas dan menarik agar peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami, serta siswa dapat menguasai agar tercapainya tujuan pengajaran.
- c. Penggunaan media pembelajaran saat pengajaran dan menggunakan metode pengajaran akan berbeda karena disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan sehingga metode pengajaran menjadi lebih variatif, tidak berkutat pada komunikasi verbal melalui kata-kata.
- d. Peserta didik tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan selama kegiatan belajar mengajar.

Menurut Arsyad (2011: 23) media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai grafik, foto, atau alat lain untuk memperoleh dan mengolah bahan pembelajaran. Media yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah media 对不对 *duì bu duì*, media pembelajaran yang diadopsi dari acara televisi "eatbulaga", berbentuk sebuah kertas yang bisa diisi dengan tulisan kosakata bahasa Mandarin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran, penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang

mengembangkan sebuah produk untuk digunakan sebaik-baiknya. Tujuan penelitian pengembangan ini tidak untuk menguji hipotesis, melainkan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau proses yang baru.

Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai model penelitian pengembangan. Model ADDIE sendiri dikembangkan oleh Raiser dan Margareth Molenda (Wanda, 2018: 3) yang di dalamnya memiliki lima komponen yang diterapkan secara sistematis, yakni tahap analisis (Analysis), tahap desain (Design), tahap pengembangan (Development), tahap implementasi (Implementation), tahap evaluasi (Evaluation).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media 对不对 *duì bu duì* berikut menjawab mengenai permasalahan pada rumusan masalah yang telah dirancang. Dalam pengumpulan data dalam penelitian akan digunakan metode yang sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan. Hasil yang diperoleh, diuraikan sesuai rumusan masalah yang dirancang.

Dalam pembahasan kualitas media 对不对 *duì bu duì* terdapat tiga aspek yang dapat diperhatikan yakni aspek kevalidan, aspek ujicoba, dan aspek kepraktisan, sebagai berikut:

- 1) Aspek kevalidan yang dapat diperoleh melalui validasi media dan validasi materi, hasil dari validasi media adalah sebesar 91,4% yang jika dimasukkan dalam kategori skala nilai termasuk kedalam

rentang 81% - 100% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi media adalah sebesar 80% yang termasuk kedalam rentang 61% - 80% dengan kategori layak untuk digunakan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media 对不对 *duì bu duì* sangat layak untuk digunakan, dan materi yang digunakan dalam media ini adalah layak untuk digunakan.

- 2) Aspek ujicoba diperoleh melalui hasil *posttest* yang telah dilakukan oleh para peserta didik dalam kelas XII Akutansi 1 sesudah diterapkannya media 对不对 *duì bu duì*. Hasil dari *posttest* tersebut berupa nilai rata-rata peserta didik dikelas tersebut dengan nilai 87,1 dengan perhitungan menggunakan rumus *mean* serta didukungnya dengan hasil observasi kegiatan pendidik dan peserta didik dengan hasil 94,65% yang menyatakan bahwa media 对不对 *duì bu duì* berhasil untuk diujicobakan dan dapat diaplikasikan saat pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.
- 3) Aspek kepraktisan diperoleh melalui angket respon peserta didik serta dokumentasi yang telah diambil saat penerapan media di kelas. Hasil dari persentase angket respon peserta didik mendapatkan hasil nilai yang tinggi, hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat baik pada media 对不对 *duì bu duì* berdasarkan kategori pada skala *likert* yang telah dimodifikasi. Hasil dari media ini memberikan dampak positif bagi

peserta didik dalam suasana baru guna mendapatkan ilmu bahasa Mandarin, peserta didik lebih merasa semangat lagi dan termotivasi untuk belajar bahasa Mandarin, hal ini diperkuat dengan adanya lembar refleksi siswa.

SIMPULAN

Penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan 对不对 *duì bu duì* untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Mandarin pada Peserta Didik Kelas XII di SMK Yapalis Krian, telah dipaparkan pada BAB IV dan akan di sempurnakan pada BAB V dengan menjawab dua rumusan masalah yakni proses pengembangan dan kualitas dari media 对不对 *duì bu duì*, berikut simpulan akhirnya:

- 1) Proses pengembangan media 对不对 *duì bu duì* dalam pembelajaran bahasa Mandarin kelas XII di SMK Yapalis Krian sebagai berikut:

Pengembangan media 对不对 *duì bu duì* sebagai penunjang pembelajaran bahasa Mandarin terfokus kepada kemampuan peserta didik untuk meningkatkan kosakata dalam bahasa Mandarin terutama pada kosakata salam sapaan yang didalamnya terdapat kosakata tentang pengenalan diri, nama ganti orang, nama waktu, dan ucapan-ucapan. Materi yang diambil berdasarkan pada buku MGMP "Bahasa Mandarin Modern (当代中文)" pada BAB I. Media 对不对 dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE oleh Raiser dan Margareth Mollenda pada buku Wanda. Tahapan yang terdapat pada model ADDIE yakni tahapan analisis (*analysis*), tahapan

desain (design), tahapan pengembangan (development), tahapan implementasi (implementation), dan tahapan evaluasi (evaluation). Kelima tahapan tersebut telah dilakukan dengan tahapan awal yakni observasi pendidik maupun peserta didik dan melakukan wawancara kepada pendidik di sekolah tersebut, kemudian dilakukannya desain baik dari metode, materi, dan media yang akan diwujudkan dalam bentuk media 对不对 duì bu duì. Kemudian setelah itu dilakukan validasi baik dari dosen pembimbing maupun dosen validator, validasi yang maksud adalah validasi materi oleh dosen validator materi dan validasi media oleh dosen validator media. Setelah diwujudkan media 对不对 duì bu duì sebagai penunjang pembelajaran kosakata bahasa Mandarin akan diaplikasikan pada peserta didik di SMK Yapalis Krian tepatnya pada kelas XII Akutansi 1. Tahapan yang paling akhir adalah tahapan evaluasi untuk mendapatkan pemahaman dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan dan juga untuk memberikan kualitas yang bagus untuk proses pembelajaran kedepannya.

2) Kualitas pengembangan media 对不对 duì bu duì sebagai salah satu pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang telah dikembangkan menjadi tiga aspek yakni aspek kevalidan, aspek uji coba, dan aspek kepraktisan. Berikut penjelasan dari ketiga aspek:

a. Aspek kevalidan media 对不对 duì bu duì diperoleh dari hasil validasi berupa tindakan pembuktian yang dilakukan sesuai dengan prosedur dalam tiap proses yang dilakukan oleh validator media dan validator materi. Hasil validasi media

adalah sebesar 91,4% yang masuk ke dalam kategori sangat layak atau sangat baik dan penilaian untuk validasi materi adalah sebesar 80% yang masuk ke dalam kategori layak atau baik.

b. Aspek uji coba media 对不对 duì bu duì diperoleh melalui posttest yang telah dilakukan ketika penerapan media 对不对 duì bu duì. Hasil posttest tersebut akan dicari nilai rata-ratanya dengan rumus mean dan didapatkan hasil sebesar 87,1 nilai rata-rata dari posttest tersebut. Hal ini diperkuat dengan adanya observasi aktivitas pendidik dan peserta didik yang didapatkan ketika penerapan media 对不对 duì bu duì, hasil dari observasi aktivitas pendidik sebesar 93,3% dan hasil dari observasi aktivitas peserta didik sebesar 96% yang kemudian dari nilai tersebut akan dicari nilai rata-ratanya. Sebesar 94,65% nilai rata-rata yang didapatkan dari observasi aktivitas pendidik dan observasi aktivitas peserta didik dapat dinyatakan bahwa media 对不对 duì bu duì sangat berhasil untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

c. Aspek kepraktisan media 对不对 duì bu duì diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dan dokumentasi yang menyatakan bahwa media 对不对 duì bu duì mudah dan menyenangkan saat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Mandarin terlebih kepada kemampuan kosakata dengan tema "salam sapaan". Pernyataan ini didukung dengan adanya nilai rata-rata dari respon peserta didik sebesar 87,75% memilih pilihan "Iya" untuk menyetujui kalimat positif pada media 对不对 duì bu duì.

SARAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dalam penerapan media 对不对 *duì bu duì* sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Mandarin, terdapat saran peneliti untuk pendidik bahasa Mandarin terlebih dalam pengaplikasian media 对不对 *duì bu duì* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk menunjang peningkatan kemampuan bahasa Mandarin kepada peserta didik, khususnya pada tema “salam sapaan” yang mencakup pengenalan diri, nama ganti orang, nama waktu, ucapan-ucapan. Peserta didik dapat menggunakan media 对不对 *duì bu duì* sebagai sarana pembelajaran dengan berbasis permainan agar tidak jenuh saat belajar dan semakin memahami materi pembelajaran bahasa Mandarin. Adapun bagi peneliti selanjutnya yakni mengembangkan media 对不对 *duì bu duì* dapat ditambahkan kosakata baru dengan tema yang berbeda dengan tujuan untuk menambah wawasan atau pengetahuan baru seputar kosakata bahasa Mandarin dan juga mempercantik media 对不对 *duì bu duì* agar peserta didik tertarik untuk memainkan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ibrahim, R. %. (2003). Perencanaan Pengajaran. *Rineka Cipta*, 112.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, S. S., & Manuhuruk, E. N. (2022). Pelatihan Bahasa Mandarin Dasar Bagi Karyawan Pelaksana dan Karyawan Pimpinan Di PTP. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 447-453.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-RuzzMedia.
- syaodih, & ibrahim. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.