

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI 2D UNTUK KOSAKATA KD 3.1 KELAS XI BAHASA MANDARIN
SMA KHADIJAH SURABAYA**

Lailatul Maslyah

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Lailatul.19041@mhs.unesa.ac.id

Miftachul Amri, M. Pd., M. Ed., Ph.D.

miftachulamri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran bahasa Mandarin yang berfungsi untuk pembelajaran kosakata di SMA Khadijah Surabaya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi 2 dimensi (2D) untuk pembelajaran kosakata KD 3.1 kelas XI bahasa Mandarin, dilakukannya validasi media oleh ahli materi dan ahli media untuk menunjang hasil penelitian. Metode penelitian yang digunakan ialah *research and development* (penelitian dan pengembangan) milik Sugiyono dengan penerapan 5 tahap penelitian. Pendekatan penelitian yang dilakukan ialah deskriptif kuantitatif melalui analisis data yang didapatkan. Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah kualitas video animasi 2 dimensi yang telah divalidasi oleh ahli materi dengan persentase sebesar 95%. Validasi oleh ahli media sebesar 82%. Apabila disesuaikan dengan kriteria persentase media, maka video animasi 2 dimensi sudah dapat dikatakan layak. Data pendukung untuk menganalisis kesesuaian materi di sekolah adanya validasi materi dan media oleh ahli pembelajaran yaitu pendidik terhadap video animasi 2 dimensi dengan hasil persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Melalui analisis hasil penelitian apabila disesuaikan dengan kriteria persentase kelayakan media video animasi 2 Dimensi yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran bahasa Mandarin.

Kata Kunci: Media pembelajaran, video animasi, kosakata, pendidikan

Abstract

This research is motivated by the lack of Chinese learning media that functions for vocabulary learning at Khadijah Surabaya High School. The purpose of this study was to determine the process of developing 2-dimensional (2D) animated video media for vocabulary learning KD 3.1 class XI Chinese, media validation by material experts and media experts to support research results. The research method used is Sugiyono's research and development with the application of 5 stages of research. The research approach taken is descriptive quantitative through analysis of the data obtained. In the results of the research that has been done by researchers is the quality of 2-dimensional animated videos that have been validated by material experts with a percentage of 95%. Validation by media experts amounted to 82%. When adjusted to the media percentage criteria, the 2-dimensional animation video can be said to be feasible. Supporting data to analyze the suitability of material in schools is the validation of material and media by learning experts, namely educators on 2-dimensional animated videos with a percentage result of 100% with very good criteria. Through the results of the analysis of the research results when adjusted to the percentage criteria for the feasibility of 2-dimensional animated video media developed is very feasible to be applied to the Chinese language learning process.

Keywords: *Learning media, animated video, vocabulary, education.*

PENDAHULUAN

Salah satu bahasa yang saat ini banyak dipelajari untuk alat komunikasi adalah bahasa Mandarin menurut Amri (2020:305-308) mempelajari budaya dari bahasa yang dipelajari adalah bentuk menghormati selama berinteraksi dan berkomunikasi dengan lawan bicara. Oleh sebab itu munculnya mata pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah alangkah baiknya bukan hanya mempelajari sebuah bahasa akan tetapi mengenalkan budaya dari negara bahasa tersebut mulai menjadi solusi tambahan untuk

mempelajari dan meningkatkan kemampuan dalam menguasai bahasa Mandarin. Selain menempuh proses pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah orang tua senantiasa memilih bimbingan belajar tambahan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih maksimal diluar pembelajaran sekolah.

Di SMA Khadijah Surabaya terdapat mata pembelajaran Bahasa Mandarin yang dimulai sejak kelas XI yang berfungsi untuk mendukung peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakat dalam kegiatan ekstrakurikuler sehingga mendapatkan banyak piala dalam berbagai ajang lomba. SMA

Khadijah Surabaya juga mendukung kemampuan berbahasa peserta didik agar dapat memiliki banyak kemampuan bahasa sebagai alat komunikasi di luar bahasa Indonesia setelah lulus. Hal tersebut banyak didukung oleh orang tua peserta didik yang mendorong anaknya untuk dapat menguasai bahasa Mandarin dengan baik dan benar. Tetapi terdapat anak yang dengan mudah belajar bahasa Mandarin dengan dorongan orang tua dan terdapat anak yang mengalami banyak kendala selama belajar bahasa Mandarin. Dijumpai kesulitan selama proses belajar dan mengajar di kelas terutama di SMA Khadijah Surabaya. Pendidik di kelas XI SMA Khadijah Surabaya yang berusaha mengembangkan metode pembelajaran dan media pembelajaran untuk mendukung dan meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran dan dengan tujuan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan tentunya membantu peserta didik agar mudah memahami bahasa Mandarin. Banyaknya jenis media pembelajaran yang sering disajikan oleh pendidik senantiasa selalu dikembangkan. Minat peserta didik yang sulit dibangun untuk mempelajari bahasa Mandarin dan kesulitan dalam mengingat kosakata yang merupakan dasar dalam perkembangan kemampuan bahasa Mandarin seseorang.

Oleh sebab itu peneliti telah melakukan observasi di SMA Khadijah Surabaya pada tanggal 28 Januari 2023 dan dilakukan rutin selama proses pembelajaran bahasa Mandarin selama 1 bulan setelahnya dan memilih mengembangkan video animasi 2 dimensi (2D) sebagai media pembelajaran yang disusun oleh peneliti dengan tujuan untuk pengembangan media pembelajaran. Video animasi 2 dimensi ini nantinya terus dikembangkan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan di sekolah dengan tujuan bisa memudahkan peserta didik dan pendidik. Diketahui bahwa proses perkembangan teknologi semakin meningkat menyebabkan peneliti menggunakan video animasi 2 dimensi sebagai media pendukung pembelajaran agar proses pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju. Media pembelajaran baru untuk dikembangkan sehingga dapat memaksimalkan keunggulan media pembelajaran untuk mempermudah aspek-aspek dalam proses pembelajaran.

Di dalam video animasi saat ini mulai digemari anak usia remaja dikarenakan media audio visual lebih menarik minat peserta didik bukan hanya untuk kalangan usia tertentu saja tetapi hampir kebanyakan peserta didik untuk belajar banyak hal. Dan media audio visual sendiri sering kali lebih mudah

merangsang ingatan seorang anak terhadap sebuah materi dikarenakan terdapat pengalaman tidak langsung yang tersimpan di otak. Dan untuk menarik minat mempelajari bahasa menggunakan video animasi di dalamnya berisi kebudayaan negeri cina dengan tujuan pengenalan budaya dan bahasa yang baik serta selaras.

Dalam penelitian memiliki beberapa tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun oleh peneliti, dan tujuan tersebut dijelaskan dan dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan di dalam proses pengembangan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi 2D untuk kosakata kompetensi dasar 3.1 kelas XI bahasa Mandarin SMA Khadijah Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan proses perkembangan media pendukung pembelajaran Video animasi 2 dimensi yang disusun memiliki spesifikasi yang hendaknya dapat menjadi patokan utama dalam menyusunnya. Video animasi 2 dimensi nantinya disusun berupa video yang berdurasi setidaknya 10 menit aplikasi yang digunakan ialah *doratoon.com*, adapun beberapa spesifikasi yang diharapkan setelah menyusun media pembelajaran video animasi sebagai berikut untuk memudahkan proses pembuatannya:
 - (1) Penyusunan media menggunakan media *software* pada aplikasi *doratoon.com*, dapat diakses dengan mudah, terdapat biaya perbulan yang perlu diterapkan sebesar 288 ribu/bulan.
 - (2) Pada aplikasi *Doratoon.com* tersedia banyak *template* yang memiliki fungsi dan tujuan berbagai macam.
 - (3) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi proses belajar dan mengajar kedepannya.
 - (4) Media pembelajaran video animasi dapat disimpan melalui media apapun sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar dari mana saja.
 - (5) Materi yang disajikan berupa bentuk teks dan terdapat gambaran yang sesuai dengan teks yang sedang di contohkan.
 - (6) Video disusun terdapat *hanzi*, *pinyin*, dan bahasa Indonesia untuk memudahkan memahami video animasi yang disajikan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang memiliki tujuan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga perlu diterapkan jenis penelitian tertentu. Jenis penelitian tersebut adalah *research and*

development dalam bahasa Indonesia adalah metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2014:297) Metode penelitian tersebut berfungsi untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji kevalidan produk sehingga produk atau media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan baik oleh kalangan luas. Produk yang dimaksud ialah video animasi 2 dimensi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang diperlukan yang sudah dianalisis melalui pendekatan sebelum dipilihnya produk yang dikembangkan. Video animasi ini disusun sesuai dengan materi yang diajarkan serta dikemas dalam bentuk menarik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Mandarin serta menciptakan pengalaman tidak langsung selama proses belajar mengajar.

Dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono, dapat diterapkan dalam teori pengembangan media pendukung pembelajaran video animasi 2 dimensi untuk pembelajaran bahasa Mandarin terutama untuk kelas XI. Model pengembangan Sugiyono dirasa sesuai untuk diterapkan dan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media video animasi. Terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam mewujudkan tujuan pengembangan media pendukung pembelajaran yang baik. Model penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono (2014:298) sebagai berikut:



Dalam proses penelitian diperlukannya mencari informasi dan referensi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan sebagai salah satu bentuk dalam mengumpulkan data. Dengan dilakukannya kegiatan tersebut dapat menjadikan sebuah penelitian lebih terstruktur serta memudahkan peneliti dalam mengolah data. Informasi yang diperlukan dalam penelitian adalah alat atau instrumen penelitian.

Di bawah ini ialah merupakan tabel yang berisi instrumen dan teknik penelitian data yang dilakukan peneliti:

Tabel 3.1 Instrumen dan Teknik Penelitian Data

No	Instrumen Pengumpulan Data	Teknik Pengumpulan Data
----	----------------------------	-------------------------

1.	Lembar kuesioner (Angket)	Angket kebutuhan peserta didik
2.	Lembar Penilaian Validasi	Angket Validasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pendukung pembelajaran video animasi 2 dimensi ini terdapat beberapa tahapan yang perlu dilalui untuk mengetahui kevalidan kualitas media pendukung pembelajaran. Melalui tahap potensi dan masalah diketahui bahwa masalah yang timbul dalam lingkungan sekolah SMA Khadijah Surabaya terutama di kelas XI dalam tahap proses pembelajaran bahasa Mandarin ialah turunnya minat dan semangat dalam tahap proses pembelajaran dikarenakan menggunakan media pendukung yang sama secara berulang-ulang sehingga mulai munculnya rasa bosan selama proses pembelajaran. Untuk tujuan memaksimalkan proses pembelajaran peneliti mengembangkan media pendukung pembelajaran baru, sehingga dapat membantu proses belajar mengajar dan meminimalisir penggunaan media pembelajaran yang sama secara berulang-ulang selama proses pembelajaran, sebelum peneliti mengembangkan media pendukung pembelajaran terlebih dahulu dilakukannya penyebaran angket kebutuhan kepada seluruh peserta didik di kelas XI SMA Khadijah Surabaya akan tetapi pada rencana awal penelitian dilakukan penunjukan 55 subjek *sampel* penelitian, tetapi selama proses uji coba kompetensi diketahui bahwa hanya 48 peserta didik yang mengikuti proses tersebut dikarenakan 7 peserta didik lainnya berkendala hadir selama proses dengan alasan beragam, contohnya sakit, dan mengikuti kegiatan di luar sekolah. Dengan diketahuinya 48 peserta didik sangat tertarik dalam belajar bahasa Mandarin, tetapi kesulitan dalam proses mengingat kosakata. Dan keinginan peserta didik untuk adanya media baru untuk mendukung proses pembelajaran. Adapun tahap penelitian lain yang harus dilakukan peneliti ialah pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain. Tahapan tersebut mengacu pada teori metode penelitian pengembangan *research and development* (R&D) oleh Sugiyono Dengan dilakukan penelaahan tahapan yang hendaknya telah dilakukan terdapatnya kesesuaian tindakan penerapan dalam proses pengembangan dengan teori yang digunakan sehingga proses pengembangan media video animasi 2 dimensi berjalan dengan sangat baik.

Dalam proses pekerjaan pengembangan media pendukung pembelajaran video animasi 2 dimensi. Peneliti menggunakan program *software* doratoon.com untuk membuat video animasi yang sesuai dengan kompetensi dasar 3.1 kelas XI kurikulum 2013. Adapun beberapa kendala yang dijumpai peneliti selama proses

penelitian menggunakan program website doratoon.com yang sering mengalami keterlambatan dalam proses respon sehingga video animasi tidak dapat diproses secara lancar, menurut rencana peneliti video animasi selesai dikerjakan dalam proses waktu 2 minggu, tetapi pada proses realisasinya proses pengerjaan memakan waktu 1 bulan. Serta kendala lainnya adalah adanya biaya langganan yang harus dibayar peneliti untuk menyimpan berkas video yang telah disusun sebesar 288.000 setiap bulan. Peneliti juga menemukan bahwa website doratoon.com dapat digunakan dengan mudah dengan fungsi perancangan video animasi bagi pemula, dikarenakan pada *software* tersebut tersedia berbagai macam *template* gambar yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Di dalam aplikasi doratoon.com juga terdapat banyak pilihan *background music* dengan berbagai macam tema dan fungsi. Penambahan *audio dubbing* dan penambahan penerjemahan juga dapat dilakukan di dalam website tersebut dengan berbagai macam pilihan berlangganan (*Basics, Pro, Pro+*) dengan harga yang bervariasi berdasarkan keunggulan dalam setiap program berlangganan. Terdapat juga pilihan berlangganan tahunan untuk mempermudah biaya perbulannya, dalam setiap jenis langganan terdapat berbagai macam keunggulan terutama pada *pro+* pengguna bisa mengakses berbagai macam jenis video dan *fitur* dapat diakses tanpa batas penggunaan, sedangkan pada jenis langganan lainnya terdapat keterbatasan dalam setiap jenis akses dan fitur yang dapat digunakan.

Peneliti juga memilih dua mahasiswa universitas negeri Surabaya untuk mengisi suara dalam video animasi. Pengisi suara dalam video animasi bernama sheriva sheva sugiyanto dan aisyah puspita dewi. Pengerjaan revisi yang disarankan selama proses validasi oleh para ahli juga menggunakan *software* yang sama karena mudahnya proses pemanfaatan *software* doratoon.com sebagai perangkat dalam penyusunan media pembelajaran video animasi.

Pada aspek kevalidan data media video animasi 2 dimensi yang telah dinilai oleh validator diketahui bahwa hasil persentase di dalam validasi materi ialah sebesar 95% Dan untuk validasi grafik media ialah sebesar 82%. Dengan diketahuinya hasil persentase tersebut dapat dianalisis menggunakan teori Riduwan terkait kriteria interpretasi nilai. Adapun dengan nilai oleh validator ahli materi diketahui persentase sebesar 95% dengan kategori kriteria sangat baik, beberapa pernyataan disajikan untuk menilai aspek bahasa yang terkandung di dalam video animasi terkait makna kosakata, tata bahasa, contoh kalimat, *hanzi, pinyin*, dan *shengdiao* yang di tampilkan di dalam video animasi dengan pemberian nilai yang beragam mulai 5 nilai

dengan kriteria sangat baik. Adapun materi yang disajikan di dalam video animasi 2 dimensi yang telah disusun peneliti sudah sangat sesuai dengan kompetensi dasar 3.1 pada silabus kurikulum 2013, sedangkan pada hasil nilai persentase oleh validator ahli media diketahui persentase sebesar 82% dengan hasil kategori kriteria sangat baik sehingga kualitas media video animasi sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran, adapun untuk menyempurnakan pengembangan terkait media video 2 dimensi ada beberapa saran yang hendaknya perlu dilakukan peneliti. Dan ketahuinya hasil persentase dari analisis validasi materi dan media oleh ahli pembelajaran yaitu pendidik bahasa Mandarin SMA Khadijah Surabaya sebesar 100% dengan kriteria sangat baik dengan beberapa pernyataan yang ditinjau dalam aspek materi di dalam video animasi dan aspek kualitas serta grafik video animasi 2 dimensi yang telah dikembangkan oleh peneliti.

PENUTUP

Simpulan

Dalam proses dilakukan analisis penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti untuk pengembangan video animasi 2 dimensi untuk kosakata KD 3.1 kelas XI bahasa Mandarin SMA Khadijah Surabaya, dapat diketahui kesimpulan dari penelitian tersebut sebagai jawaban dalam rumusan masalah yang telah disusun peneliti sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pendukung pembelajaran video animasi 2D untuk kosakata bahasa Mandarin pemilihan metode penelitian yang digunakan serta diterapkan oleh peneliti adalah teori pengembangan *Research and Development* oleh Sugiyono (2014). Dalam proses tahap penelitian hanya dilakukan hingga tahap 5 yang berfungsi untuk mencari dan menganalisa potensi dan masalah, pengumpulan data menggunakan *instrumen* yang telah divalidasi untuk kepentingan penelitian, desain produk, revisi produk. Dan tidak dilanjutkannya tahap penelitian berikut karena penelitian ini dilakukan sesuai fungsinya sebagai analisis dalam menjawab rumusan masalah yang telah disusun oleh peneliti. Serta terdapatnya keterbatasan biaya dan waktu di dalam proses penelitian.
- 2) Kualitas yang dihasilkan melalui tahap pengembangan video animasi 2 dimensi (2D) untuk kompetensi dasar (KD) 3.1 kelas XI dalam hal tersebut dapat diketahui bahwa media video animasi memiliki kualitas yang sangat baik. Dan media yang dikembangkan pada penelitian ini sudah layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Saran

Dalam proses penelitian pengembangan video animasi 2D untuk kosakata KD 3.1 kelas XI bahasa Mandarin SMA Khadijah Surabaya, dapat diketahui kesimpulan, oleh sebab itu beberapa saran peneliti untuk pihak-pihak yang berkenan menggunakan dan menerapkan media pendukung seperti video animasi 2 dimensi sebagai media pendukung pembelajaran untuk KD 3.1 kelas XI atau keinginan untuk melakukan penelitian ini sebagai penelitian eksperimen berikut saran yang telah disusun oleh peneliti:

1) Bagi Pendidik Pembelajaran Bahasa Mandarin

Dalam kegiatan proses belajar dan mengajar dapat lebih diperhatikan terkait media pendukung atau sarana prasarana pendukung untuk media pendukung pembelajaran video animasi 2D seperti *sound system* atau pengeras suara yang berfungsi dengan baik dan memiliki fitur pengatur suara. Serta diperlukannya LCD atau *projektor* untuk dapat menampilkan media pendukung pembelajaran video animasi 2D dengan baik.

Hal tersebut diharapkan lebih diperhatikan untuk menunjang proses pembelajaran yang ditampilkan menjadi sangat baik. Proses pengembangan video animasi 2D bukan hanya dapat digunakan dalam tahap proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Tetapi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran guratan *hanzi*, pola kalimat, dan banyak lainnya. Dan tidak hanya dapat digunakan untuk kompetensi dasar 3.1 tetapi juga dapat diterapkan dalam kompetensi dasar lainnya.

2) Bagi Peserta didik

Penerapan pembelajaran menggunakan media pendukung seperti video animasi 2 dimensi merupakan kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Khadijah Surabaya yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran pendukung yang baru, sehingga dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran di dalam ruangan seperti di sekolah dan di luar ruangan seperti di rumah dengan baik. Dan hal tersebut juga dapat memotivasi semangat belajar peserta didik dalam mempelajari bahasa Mandarin. Dan dapat disimpan dengan baik dalam perangkat media apapun sebagai video animasi 2D yang dapat ditayangkan berulang-ulang dengan baik.

3) Bagi Peneliti Lainnya

Diperlukannya uji coba produk terhadap subjek yang lebih luas sehingga dapat diketahui hasil optimal dalam proses pengembangan video animasi 2D untuk kosakata bahasa Mandarin. Proses pengembangan video animasi 2D tidak hanya bisa digunakan dalam tahap proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. tetapi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran guratan *hanzi*, susunan kalimat. Dan tidak hanya dapat digunakan untuk kompetensi dasar 3.1 Tetapi juga dapat diterapkan dalam kompetensi dasar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Alfabeta.
- Amri, M. (2019, Desember). Ojigi: The Ethics of the Japanese Community's Nonverbal Language. In Social Sciences, Humanities and Education Conference (SoSHEC 2019) (pp. 305-308). Atlantis Press <https://www.atlantispress.com/proceedings/soshec-19/125926077>
- Darmayanti, Miftachul Amri. (2018). Analisis Kesalahan Penulisan Kalimat Bahasa Jepang Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018. HIKARI Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sastra Dan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya, 6(2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/26383>
- Helmiya Widya, Miftachul Amri. (2010). Diksi Gaya Bahasa Kiasan Pada Lirik Lagu Album 《火力全开》(huǒlìquánkāi) Karya 《王力宏》(WánglìHóng). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadin/article/view/35573>

- Indah, Dwi Nur. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14075>
- Jazilah Nusrotin, Mamik Tri. (2020). Pengembangan Media Balok Kata Untuk Penyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan. 8(75).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33214>
- Jiang Liping. (2014). *Standart Course HSK 1*. Beijing Language And Culture University Press.
- Jiang Liping. (2014). *Standart Course HSK 2*. Beijing Language And Culture University Press.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Jakarta. (2016). 55-Silabus-Bahasa-Mandarin-Peminatan-Ver-si-120216.
- Kristanto Andi. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Munadi Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press
- Nisa khoirotun, Miftachul Amri. (2019). Kesalahan Penggunaan Preposisi 对 (duì) dan 向 (xiàng) Dalam Kalimat Bahasa Mandarin Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2019 Universitas Negeri Surabaya.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.006>
- Qonitatillah Syaylah, Urip Zaenal Fanami. (2020). Pengembangan Media Kartu Pintar Hanzi Untuk Pembelajaran Urutan Penulisan Hanzi Pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan.
<http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Riduwan, Akdon. (2015). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung; Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung; Alfabeta.
- Wilujeng, Miftachul Amri. (2021). Analisis Kesalahan Shengdiao Pidato Bahasa Mandarin Mark Zuckerberg 《世界改变》.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/46063>
- Xinhua Zhu. (2012). 中學普通話水平考試研究 A Study on Putonghua Proficiency Test for Secondary School Students (in Chinese).
https://www.researchgate.net/publication/263011340_zhongxueputonghuashuipingkaoshiyanjiu_A_Study_on_Putonghua_Proficiency_Test_for_Secondary_School_Students_in_Chinese
- 汤志祥. (2002). 汉语词汇的“借用”和“移用”及其深层社会意义. <http://www.cnki.net>

王世凯. (1994). 新编现代汉语教程. 河南人民出版社.

苏新春. (2000). 词频选取法在方言特征词研究中的运用. <http://www.cnki.net>

