



**EFEKTIVITAS KARTU KUARTET SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MENDENGARKAN KOSAKATA  
BAHASA MANDARIN KELAS XI SMA KEBON  
DALEM SEMARANG**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan**

Oleh

**NAMA : Ade Devi Mariyanti**

**NIM : 2404414008**

**UNNES**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN**

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2018**

## PERNYATAAN

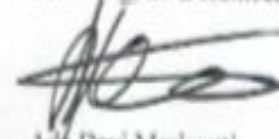
Dengan ini saya,

Nama : Ade Devi Mariyanti  
NIM : 2404414008  
Prodi : Pendidikan Bahasa Mandarin  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Efektivitas Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Mendengarkan Kosakata Bahasa Mandarin Kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang" yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini adalah benar-benar karya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan melalui proses penelitian, pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik langsung maupun tidak langsung, ataupun sumber lainnya sudah disertai identitas sumbernya sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya (penelitian dan tulisan) saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 27 Desember 2018



Ade Devi Mariyanti  
NIM.2404414008

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Efektivitas Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Mendengarkan Bahasa Mandarin Kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 27 Desember 2018

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
Dr. Zaim Elmubarak, S.Ag, M.Ag.

  
Anggraeni, S.T., MTCSOL.

NIP.197103041999031001

NIP.198404012015042001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 10 Januari 2019.

### Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.

NIP. 198505282010121006



Sekretaris,

Retno Purnama Irawati, S.S., M.A.

NIP. 197807252005012002

Penguji I,

Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd.

NIP. 196110021986012001

Penguji II

Anggraeni, S.T., MTCSOL.

NIP. 198404012015042001

Penguji III,

Dr. Zaim Elmubarak, M.Ag.

NIP. 197103041999031001



Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum

NIP. 196107041988031003

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Kuasa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Mendengarkan Kosakata Bahasa Mandarin Kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Muhammad Jazu;I, M.Hum.,Dekan Fakultas Bahasa dan Seni atas izin yang telah diberikan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing atas izin yang telah diberikan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin yang telah membantu jalannya penelitian.
4. Dr. Zaim Elmubarok, S.Ag, M.Ag. sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, serta motivasi kepada penulis.
5. Anggraeni,S.T., MTCSOL. Sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, serta motivasi kepada penulis.
6. Seluruh dosen dan staff Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, inspirasi, semangat, dan doa.
7. Kepala SMA Kebon Dalem Semarang yang telah berkenan bekerja sama dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Guru Bahasa Mandarin dan keluarga besar SMA Kebon Dalem Semarang yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
9. Saudara, sahabat, teman-teman terkasih yang senantiasa selalu memberikan dukungan.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Semarang, 9 Desember 2018



Peneliti

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO :

1. Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak. (Aldus Huxley)
2. 成人不自在，自在不成人  
chéng rén bù zì zài, zì zài bù chéng rén  
“Orang sukses tidak santai, orang santai tidak sukses” (Pepatah China)

### PERSEMBAHAN :

1. Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tuaku (Bapak Margono dan Ibu Istanti), dan adikku (Indah Putri) yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan doa untuk kesuksesanku.
2. Almamater Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin UNNES.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

**Mariyanti, Ade Devi.** 2018. *Efektivitas Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Mendengarkan Kosakata Bahasa Mandarin Kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing I. Dr. Zaim Elmubarok, S.Ag, M.Ag. Pembimbing II. Anggraeni, S.T., MTCSOL.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Kartu Kuartet, Kemampuan Mendengarkan Kosakata

Mendengarkan merupakan kegiatan utama dalam keterampilan berbahasa. Berdasarkan data awal kelas XI IPA dan kelas XI IPS SMA Kebon Dalem Semarang peneliti menemukan kendala dalam pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin. Kesulitan tersebut diantaranya adalah kesulitan siswa dalam memahami huruf vokal maupun konsonan yang sangat berbeda dengan konsonan ataupun vokal yang terdapat dalam bahasa Indonesia, kurangnya penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Mandarin juga membuat siswa tidak paham dengan ujaran yang didengar, sehingga ketika siswa mendengarkan ujaran dalam bahasa Mandarin siswa cenderung menerka ujaran ataupun mengulangi ujaran tersebut beberapa kali. Oleh karena itu perlu adanya penerapan teknik inovatif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan kosakata bahasa Mandarin. Salah satunya adalah dengan menerapkan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan kartu kuartet sebagai media pembelajaran mendengarkan bahasa Mandarin kelas XI IPA SMA Kebon Dalem Semarang serta mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh kartu kuartet terhadap peningkatan hasil pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin kelas XI IPA SMA Kebon Dalem Semarang

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen klasik dan teknik *random sampling*. Analisis data penelitian ini menggunakan data *pre test* dan *post test*. Berdasarkan data *pre test* dan *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *post test* kelas kontrol sebesar 75 dan nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen sebesar 86. Dari perhitungan uji-t data *pre test* dan data *post test* diperoleh nilai sig.(0,003) nilai tersebut lebih kecil dari nilai 0,05, sedangkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar (3,112) dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar (2,021) nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa media kartu kuartet efektif sebagai media pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang. Kartu kuartet berpengaruh terhadap peningkatan hasil pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin yaitu adanya peningkatan nilai 14 poin.



## ABSTRACT

**Mariyanti, Ade Devi. 2018.** *The Effectiveness of Quartet Cards as a Learning Media in Listening Chinese Vocabulary in Grade XI of Kebon Dalem Senior High School Semarang.* Final Project, Department of Foreign Languages and Literature, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Semarang, Advisor I. Dr. Zaim Elmubarok, S.Ag, M.Ag. Advisor II. Anggraeni, S.T., MTC SOL.

**Keywords:** Quartet Card Learning Media, Ability in Listening Chinese Vocabulary

Listening is the most important aspects of language. Based on preliminary data in class XI SCIENCE and class XI SOCIAL of Kebon Dalem Senior High School Semarang, the researcher found some obstacles in listening Chinese vocabulary learning. Some of these difficulties were the difficulties of students in understanding vowels and consonants that are very different from Indonesian consonants or vowels, the lack of Chinese vocabulary mastery of the students also makes the students do not understand the word they have heard, when the students listen to the speech delivered in Chinese, students tend to guess or repeat the utterance several times. Therefore, it is necessary to apply the new innovative learning media so that students can increase their ability in listening Chinese vocabulary. One of them is by applying quartet cards media as the learning media in listening Chinese vocabulary.

The objectives of this research are to describe the effectiveness of quartet cards as the learning media in listening Chinese vocabulary , and to find out whether there is the influence of using quartet cards as a learning media in listening Chinese vocabulary in class XI of Kebon Dalem Senior High School Semarang.

This research used quantitative methods with classical experimental designs and random sampling techniques. Based on the pre-test and post-test data of the control and experimental class, the average of the control class post-test was 75 and the experimental class post-test was 86. From the T-test result, the pre-test and post test obtained sig. score (0,003) that is smaller than 0,05. While the score of  $t_{hitung}$  is (3,112) and  $t_{table}$  is (2,021), the score indicates that the score of  $t_{hitung}$  is greater than  $t_{tables}$  .  $H_0$  is accepted. Based on the data above, it can be concluded that quartet cards media is an effective media in listening Chinese vocabulary in grade XI of Kebon Dalem Senior High School Semarang. Quartet card influence the increasing of listening Chinese vocabulary learning, it was proven by improvement of 14 points.

## 抽象

**Mariyanti , Ade Devi. 2018.四方卡作为学习媒体的有效性在三宝垄 Kebon Dalem 高中十一年级的听力中文的生词。最终项目，外语系和文学系，语言和艺术学院，Universitas Negeri Semarang，顾问 I. Dr. Zaim Elmubarok，S.Ag，M.Ag。顾问二。 Anggraeni，S.T.，MTC SOL。**

**关键词：**四方卡学习介质，听力汉语词汇的能力

听力是语言中最重要方面。根据三宝垄 *Kebon Dalem* 高中的 XI SAINS 班和 XI SOCIAL 班的初步数据，研究人员发现了学习听汉语词汇的障碍。这些困难包括学生难以理解与印度尼西亚辅音或元音有很大差异的元音和辅音，学生汉语缺乏词汇掌握也使听不懂他们听过的单词，学生在学习汉语的时候听讲话时倾向于猜测话语或重复几次话语。因此，有必要在学习中运用新的创新技术，使学生能够积极愉快地学习。其中之一就是应用四重卡片媒体作为听中文词汇的学习媒体。

本研究的目的是描述四重奏卡作为学习媒体在听汉语词汇中的有效性，并找出在 *Kebon Dalem* 三宝垄高中第十一课中是否存在使用四重奏卡作为学习媒体在听汉语词汇中的影响。

该研究使用经典实验设计和随机抽样技术的定量方法。根据对照组和实验组的 *pre-test* 和 *post-test* 数据，对照组的 *post-test* 平均值为 75，实验课 *post test* 为 86。从 T-test 结果，*pre test* 和 *post test* 获得的 sig。得分 Sig.(0,003) 小于 Sig.(0.05)。虽然  $t_{hitung}$  为 ( 3,112)，而得分为 ( 2,021)，结果表明  $t_{hitung}$  高于  $t_{table}$ 。Ha 被接受了。基于上述数据，可以得出结论，四重卡媒体是 *Kebon Dalem* 三宝垄高中十一年级听力汉语词汇的有效媒体。四方卡影响了听力汉语词汇学习的增加，通过 14 分的提高证明了这一点。

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PRAKATA .....	<u>y</u>
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GRAFIK .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II .....	9
2.1 Kajian Pustaka .....	9
2.2 Landasan Teori .....	12
2.2.1 Pengertian Media .....	12
2.2.2 Macam Media Pengajaran .....	13
2.2.2.1 Media Berbasis Manusia .....	14
2.2.2.2 Media Berbasis Cetakan .....	14
2.2.2.3 Media Berbasis Visual .....	14
2.2.2.4 Media Berbasis Audio-Visual .....	14
2.2.2.5 Media Berbasis Komputer .....	15

2.2.3 Media Dalam Penelitian Ini .....	15
2.2.4 Fungsi Media Pengajaran.....	16
2.3 Permainan Dalam Pembelajaran.....	17
2.3.1 Kelebihan Permainan Dalam Pembelajaran .....	18
2.3.2 Kelemahan Permainan Dalam Pembelajaran .....	19
2.4 Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa .....	20
2.4.1 Karakteristik Kartu Kuartet.....	23
2.4.2 Kelebihan Kartu Kuartet .....	23
2.5 permainan kartu kuartet .....	24
2.5.1 Langkah-langkah Permainan Kartu Kuartet .....	25
2.6 Kemahiran Berbahasa .....	26
2.7 Mendengarkan.....	26
2.7.1 Tujuan Kegiatan Mendengarkan Dalam Pembelajaran .....	27
2.7.2 Tes Kemampuan Mendengarkan .....	28
2.8 Kosakata.....	29
2.8.1 Materi Kosakata Permainan Kartu Kuartet.....	30
2.9 Kerangka Pikir .....	32
2.10 Hipotesis .....	33
2.10.1 Hipotesis Awal.....	33
2.10.2 Hipotesis Nol .....	33
BAB III .....	34
3.1.Pendekatan Penelitian .....	34
3.2 Variabel Penelitian .....	35
3.3 Populasi dan Sampel .....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.4.1 Metode Tes.....	36
3.4.1.1 Pre Tes .....	36
3.4.1.2 Post Tes .....	37

3.4.2 Dokumantasi .....	37
3.6 Instrumen Penelitian.....	37
3.6.1 Teknik Penskoran.....	38
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas Intrumen .....	39
3.7.1 Validitas .....	39
3.7.2 Reliabilitas .....	39
3.8 Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV .....</b>	<b>43</b>
4.1 Penerapan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Mendengarkan Bahasa Mandarin .....	43
4.2 Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Mandarin .....	47
4.3 Hasil Penelitian .....	48
4.3.1 Uji Validitas .....	49
4.3.2 Uji Reliabilitas .....	50
4.3.2.1 Uji Reliabilitas <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol .....	51
4.3.2.2 Uji Reliabilitas <i>Post Test</i> Kelas Kontrol .....	52
4.3.2.3 Uji Reliabilitas <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen.....	54
4.3.2.4 Uji Reliabilitas <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen .....	55
4.3.3 Uji Normalitas .....	56
4.3.3.1 Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	58
4.3.3.2 Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelas Kontrol .....	58
4.3.3.3 Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen .....	59
4.3.3.4 Uji Normalitas <i>Post Test</i> kelas Eksperimen.....	60
4.3.4 Uji Homogenitas .....	61
4.4 Uji Hipotesis.....	62
4.5 Pembahasan .....	64
4.5.1 Perbedaan Hasil Belajar Siswa .....	64
4.5.2 Keefektifan Permainan Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Mendengarkan .....	66
<b>BAB V .....</b>	<b>69</b>

5.1 Simpulan .....	69
5.2 Saran .....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi Kosakata Permainan Kartu Kuartet.....	300
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Test .....	377
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4.2 Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen .....	45
Tabel 4.3 Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pre Test</i> .....	48
Tabel 4.4 Uji Validitas Soal Tes Kemampuan Mendengarkan.....	49
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol .....	51
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas <i>Post Test</i> Kelas Kontrol .....	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen .....	54
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol .....	57
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen .....	59
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas <i>Post Test</i> kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas <i>Pre Test</i> .....	62
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas <i>Post Test</i> .....	62
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis <i>Post Test</i> .....	63
Tabel 4.16 Perbedaan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	64

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Grafik Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	58
Grafik 4.2 Grafik Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	59
Grafik 4.3 Grafik Normalitas <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen .....	60
Grafik 4.4 Hasil Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	61
Grafik 4.5 Nilai Rata-Rata <i>Pre-testI</i> , <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	67



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	75
Lampiran 2 .....	76
Lampiran 3 .....	77
Lampiran 4 .....	79
Lampiran 5 .....	80
Lampiran 6 .....	101
Lampiran 7 .....	103
Lampiran 8 .....	115
Lampiran 9 .....	117
Lampiran 10 .....	123



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa Mandarin atau yang disebut *hanyu* (汉语) terdiri dari dua suku kata yaitu “bahasa” dan “mandarin”. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang abritrer yang dipergunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri (Achmad, 2012:3), sedangkan “mandarin” adalah nama yang diberikan pada bahasa utama di negeri China, dipakai di sekitar Beijing, merupakan bahasa standar bagi negeri itu (KBBI, 2017: 871). Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahasa Mndarin atau *hanyu* (汉语) adalah sistem lambang bunyi yang digunakan untuk berkomunikasi dan mengidentifikasi diri yang digunakan sebagai bahasa utama di negeri Cina utamanya digunakan di sekitar Beijing.

Secara umum didalam bahasa Mandarin terdapat beberapa unsur seperti 声调(*shengdiao*) nada dalam setiap vokal huruf seperti (一, 二, 三, dan 四), 圣母 (*shengmu*) konsonan yang terdiri dari huruf (*j, q, dan x*), 云母 (*yunmu*) vocal dalam huruf, dan 汉子(*hanzi*) huruf. Unsur tersebut harus terpenuhi ketika pada saat mendengarkan ujaran agar tidak terjadi kesalah pahaman antara penutur dan lawan bicara.

Dikutip dari sumber (<http://sylvietanaga.com/2008/02/17/pentingnya-bahasa-mandarin-di-era-pasar-global/>) dewan pengurus Yayasan Pendidikan dan Pengajaran Nasional (YPPN) Budya Wacana dokter Gideon Hartono mengungkapkan bahwa pada era global sekarang ini, Bahasa Mandarin sudah menjadi bahasa internasional dan sangat penting, karena digunakan hampir semua bidang. Tak hanya ekonomi dan industri. Dikutip dari sumber yang sama berdasarkan data dari Forum Internasional Bahasa Mandarin di Shanghai disebutkan kini penawaran untuk belajar Bahasa Mandarin mengalami peningkatan, peningkatan tersebut dipicu oleh hubungan China dengan negara-negara anggota ASEAN yang semakin erat dalam bidang ekonomi, perdagangan, kebudayaan, pariwisata, dan lain-lain.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahasa Mandarin adalah salah satu bahasa yang perlu untuk dipelajari sebab bahasa Mandarin sudah menjadi salah satu bahasa yang merambah kedalam beberapa bidang seperti ekonomi, industri, perdagangan, pariwisata, kebudayaan dan lain-lain, sehingga perlu adanya pendidikan mengenai bahasa Mandarin agar dapat mengikuti perkembangan tersebut.

SMA Kebon Dalem adalah salah satu SMA swasta di Kota Semarang yang sudah memasukan Bahasa Mandarin dalam kurikulum pembelajarannya. Hampir di semua jenjang siswa siswi SMA Kebon Dalem belajar Bahasa Mandarin tetapi untuk kelas X pembelajaran Bahasa Mandarin hanya terbatas pada kelas X Bahasa, kompetensi yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa

Mandarin di SMA Kebon Dalem adalah mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Ibu Lily sebagai guru Bahasa Mandarin di SMA Kebon Dalem Semarang memaparkan bahwa pelajaran bahasa mandarin adalah salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami, sebab didalam bahasa Mandarin terdapat beberapa unsur seperti 声调 ( *shengdiao* ) nada, 圣母 (*shengmu*) konsonan, 云母 (*yunmu*) vocal, dan 汉子 (*hanzi*) atau huruf dalam Bahasa Mandarin. Empat unsur tersebut berbeda dengan bahasa Indonesia sehingga siswa sulit untuk memahami bahasa Mandarin, perbedaan tersebut juga membuat siswa kurang cakap dalam mengidentifikasi ujaran yang diucapkan oleh lawan bicara.

Kompetensi umum bahasa Mandarin yang di ajarkan di SMA Kebon Dalem terdiri dari empat ketrampilan yaitu keterampilan mendengarkan atau *tingli* (听力), keterampilan berbicara atau *kouyu* (口语), keterampilan membaca atau *yuedu* (阅读), dan keterampilan menulis atau *xiezu* (写作). Dari keempat keterampilan tersebut, siswa kelas XI IPA dan siswa kelas XI IPS mengalami kendala dalam pembelajaran mendengarkan, kendala tersebut sebagian besar dikeluhkan siswa karena siswa kurang memahami apa yang mereka dengar dari lawan bicara, padahal mendengarkan merupakan kegiatan berbahasa paling pertama yang dilakukan manusia (Nurgiyantoro, 2011:352).

Berdasarkan data awal di SMA Kebon Dalem peneliti menemukan bahwa di kelas XI IPA dan XI IPS mengalami beberapa kendala dalam pembelajaran bahasa Mandarin yaitu kesulitan dalam proses pembelajaran mendengarkan kesulitan tersebut diantaranya adalah kesulitan siswa dalam memahami huruf vokal maupun konsonan yang sangat berbeda dengan konsonan maupun vokal yang terdapat dalam bahasa Indonesia serta kurangnya penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Mandarin sehingga ketika siswa mendengar suatu kata atau kalimat dalam bahasa Mandarin siswa lebih cenderung menerka-nerka ujaran tersebut ataupun meminta untuk mengulangi pengucapannya selama beberapa kali.

Faktor-faktor yang menghambat kemampuan mendengarkan adalah tidak diajarkannya bahasa Mandarin pada jenjang kelas X sehingga siswa harus menyesuaikan diri dengan pembelajaran bahasa Mandarin di kelas XI, selain itu baik siswa kelas XI IPA maupun siswa kelas XI IPS sama-sama kurang tertarik terhadap pembelajaran bahasa Mandarin sebab dalam pemikiran siswa bahasa Mandarin adalah pelajaran yang di khususkan di kelas bahasa saja sehingga siswa beranggapan bahwa bahasa Mandarin itu tidak penting untuk kelas IPA dan kelas IPS.

Hal tersebut merupakan tantangan besar bagi guru bahasa Mandarin untuk dapat menyampaikan materi dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis) sementara kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa karu kuartet adalah kertas tebal berbentuk persegi yang terdiri dari 4 kumpulan pada setiap jenisnya, permainan kartu kuartet pada dasarnya merupakan permainan kartu anak-anak yang terdiri atas sejumlah kartu bergambar yang berisi keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut yang terdiri dari 4 buah kartu pada setiap klasifikasinya. Kelebihan kartu kuartet dalam pembelajaran adalah dapat melatih kerjasama siswa dalam kelompok, dapat memancing rasa keingin tahun siswa dalam belajar kosakata, sekaligus sebagai media permainan berbasis kosakata yang dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan kosakata bahasa Mandarin kelas XI SMA Kebon Dalem..

Berdasarkan hal yang tertulis diatas maka peneliti memilih judul “Efektivitas Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Mandarin Kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang”. Kartu kuartet dipilih karena kartu kuartet cukup mudah digunakan dan menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa akan menjadi lebih mudah dalam mengingat suatu informasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah kartu kuartet efektif sebagai media pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin kelas XI IPA SMA Kebon Dalem Semarang?
2. Apakah kartu kuartet dapat meningkatkan hasil pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin kelas XI IPA SMA Kebon Dalem Semarang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan keefektifan kartu kuartet sebagai media pembelajaran mendengarkan bahasa Mandarin kelas XI IPA SMA Kebon Dalem Semarang.
2. Mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh kartu kuartet terhadap peningkatan hasil pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin kelas XI IPA SMA Kebon Dalem Semarang?

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu yang sudah ada serta dapat digunakan sebagai kajian lanjutan yang dapat menambah pengetahuan pembelajaran berbasis kartu kuartet dalam mendengarkan kosakata bahasa Mandarin di kelas XI.

2. Bagi Siswa

- a. Kartu kuartet dapat membantu siswa dalam mendengarkan kosakata bahasa Mandarin.
  - b. Kartu kuartet dapat menyegakan suasana pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin.
3. Bagi Guru
- a. Kartu kuartet dapat menjadi inovasi pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin.
  - b. Kartu kuartet dapat menciptakan suasana pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin yang menyenangkan
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
- Menjadi rujukan bagi penelitti selanjutnya dalam berkarya ilmiah. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat digunakan sebagai tinjauan pustaka untuk mengembangkan kajian lain dengan berbagai model ataupun teknik pengajaran yang berbeda dan meneliti keefektifan penggunaan teknik pengajaran ini pada keterampilan lainnya.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan proposal skripsi adalah sebagai berikut :

#### **PENDAHULUAN**

Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KAJIAN TEORI**



Tinjauan pustaka dan kajian teori terdiri dari tinjauan pustaka, landasan teori, kerangka berpikir, dan hipotesis.

#### METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian terdiri dari pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas, uji reliabilitas, dan teknik analisis data.

#### HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian terdiri dari pemaparan hasil penelitian.

#### KESIMPULAN

Kesimpulan terdiri dari kesimpulan dan saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, dan landasan teori yang terkait dengan penelitian ini. .

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran sudah banyak dikaji. Berikut adalah beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini.

Anisa Muji Prasidya (2017) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta”. Hasil dari penelitian Anisa menunjukkan adanya pengaruh penggunaan kartu kuartet terhadap hasil belajar matematika materi geometri bangun ruang siswa kelas V SD Negeri Kotagede Yogyakarta. Persamaan penelitian anisa dengan penelitian ini adalah menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran. Namun, penelitian Anisa menggunakan variabel hasil belajar geometri bangun ruang kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta, sedangkan peneliti menggunakan variabel kemampuan mendengarkan kosakata bahasa Mandarin siswa Kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian skripsi milik Ari Musodah (2014) yang berjudul “peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar pada anak kelompok B2 Ra Ma’arif NU Karang Tengah

Kertanegara Purbalingga” dengan hasil yang efektif perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya. Penelitian Ari menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen selain itu Ari menggunakan kartu kuartet sebagai media peningkatan kemampuan membaca sedangkan peneliti menggunakan kartu kuartet sebagai media peningkatan kemampuan mendengarkan kosakata bahasa Mandarin.

Selain yang sudah tertera diatas, berikut adalah beberapa jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya yaitu penelitian Karsono (2014). Penelitian Karsono berjudul “Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar” persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan media kuartet sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian karsono dengan penelitian ini adalah penelitian Karsono digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sedangkan peneliti menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran bahasa China selain itu penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen sedangkan Karsono menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian Arifin Ahmad (2017) yang berjudul “Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iv A Sd Negeri 01 Metro Pusat” persamaan penelitian Arifin dengan penelitian ini adalah menggunakan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini adalah Arifin menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, selain itu Arifin menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran bahasa

Indonesia sedangkan peneliti menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa China.

Penelitian ketiga adalah penelitian Fitriani Fadillah (2017) yang berjudul “Efektivitas Kartu Kuartet Berbasis Multimedia Terhadap Perubahan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Berdasarkan Teori Health Promotion Model” baik Fitriani maupun penelitian ini menggunakan media kartu kuartet. Perbedaannya terletak pada penelitian Fitriani digunakan dalam masyarakat secara langsung sedangkan penelitian peneliti dilakukan di ranah pendidikan formal.

Penelitian relevan selanjutnya adalah penelitian Tan, Dea Ayu Darmawan (2015) yang berjudul “Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang” persamaannya terletak pada penggunaan media kartu kuartet serta menggunakan jenis penelitian eksperimen. sementara perbedaannya adalah Tan, Dea menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang sementara peneliti menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa China.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian Luqman Hakim (2015) yang berjudul “Developing an Quartet Card Game as an Evaluation of Economics Learning for Senior High School” penelitian Luqman maupun penelitian ini menggunakan media kartu kuartet. Perbedaannya adalah penelitian Luqman merupakan penelitian jenis penelitian Research and Developing (RND) sementara peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen, perbedaan lainnya adalah Luqman menggunakan kartu kuartet sebagai media evaluasi pembelajaran ekonomi

sementara peneliti menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa China.

Berdasarkan penjelasan dari peneliti sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2015: 3). (Gerlach dalam Arsyad 2015: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

(Heinich, dan Ibrahim dalam Daryanto 2016: 4) mengatakan kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat di definisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Menurut Arsyad (2015: 5) media sering kali disamakan dengan alat, istilah “media” bahkan sering dikaitkan bergantian dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris *art*) dan *logos* (dalam bahasa Indonesia “ilmu”) menurut (Webster dalam Arsyad, 2015:5) “*art*” adalah ketrampilan (*skill*) yang diperoleh melalui pengalaman . Menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia(KBBI) kata “teknologi” mempunyai arti metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan, berdasarkan pengertian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa teknologi adalah teknik untuk mencapai tujuan.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dalam Sadiman (2014: 7) mengemukakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatan-peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Berdasarkan hal tersebut terdapat persamaan batasan yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima agar maksud yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik.

### **2.2.2 Macam Media Pengajaran**

Media pembelajaran mempunyai banyak jenis. Media pembelajaran menurut taksonomi (Leshin, dan kawan-kawan dalam Arsyad 2015: 79) adalah media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.

### **2.2.2.1 Media Berbasis Manusia**

Media ini merupakan media tertua yang digunakan manusia dalam proses pembelajaran, media berbasis manusia memiliki dua teknik yang efektif yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates (pelajaran berpusat pada manusia dimulai dengan mengajukan pertanyaan), sementara inti dari penekanan teknik bertanya ala Socrates adalah penjelasan konsep-konsep dan gagasan-gagasan melalui penggunaan pertanyaan-pertanyaan pancingan.

### **2.2.2.2 Media Berbasis Cetakan**

Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Media berbasis cetakan yang paling umum adalah buku.

### **2.2.2.3 Media Berbasis Visual**

Media visual dapat dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan selain itu media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media visual dapat berupa gambar, diagram, peta, grafik dll.

### **2.2.2.4 Media Berbasis Audio-Visual**

Media berbasis audio-visual adalah gabungan anatara media audio (suara) dengan media visual (gambar). Media ini pada awal pelajaran harus mampu menarik perhatian siswa diikuti dengan kelogisan cerita secara berkelanjutan dan sambung-menyambung kemudian menuntut pada kesimpulan atau rangkuman.

### **2.2.2.5 Media Berbasis Komputer**

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer-Managed Instruction (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar atau yang dikenal dengan Computer-Assited Instruction (CAI). Fungsi CAI adalah mendukung pembelajaran dan pelatihan. Kelebihan media berbasis komputer adalah dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya secara nyata yang tidak dapat disampaikan dengan alat selain komputer.

Sedangkan menurut (Sudjana dan Rivai dalam Desi 2011:24) mengungkapkan media pengajaran dibagi dalam empat jenis yaitu (1) media grafis yaitu media yang media dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, misalnya gambar,foto, grafik, dan lain-lain. (2) media tiga dimensi, misalnya slid model, model penampang, diorama, dan lain-lain. (3) model proyeksi, misalnya slide, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. (4) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

### **2.2.3 Media Dalam Penelitian Ini**

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kartu kuartet. Menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013:628) kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hamper sama dengan karcis). Seangkan kuartet menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013:745) adalah kelompok, kumpulan, dsb yang terdiri atas empat. Berdasarkan pemaparan yang sudah disebutkan maka dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet termasuk dalam jenis media berbasis cetakan.



#### 2.2.4 Fungsi Media Pengajaran

Fungsi dari media menurut (Sanaky dalam Karsono 2014:43-49) yaitu untuk merangsang pembelajaran dengan berbagai cara, antara lain:

1. Dengan menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka. Dalam hal ini yang dimaksud dengan objek langka yaitu objek yang jarang ditemui oleh siswa sehingga dengan adanya media pembelajaran objek langka dapat dengan mudah dicermati.
2. Dengan membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya yaitu dengan menggunakan benda contoh yang mirip dengan benda asli karena memiliki ukuran besar sehingga tidak dapat dihadirkan di kelas.
3. Dengan membuat konsep abstrak kekonsep konkret. Pengetahuan yang bersikap kongkret kemudian di perjelas dengan penggunaan media nyata dari materi yang telah diajarkan, sehingga anak terhindar dari pemahaman verbal.
4. Dengan memberi kesamaan persepsi. Menyatukan berbagai persepsi yang muncul dari pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dapat diakui kebenarannya.
5. Dengan cara mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak dengan artian media tersebut berfungsi untuk memperjelas suatu objek pembelajaran tanpa harus membuang banyak waktu, jumlah serta jarak. Dalam hal ini media berfungsi secara efektif dan efisien.

(Sudjana dan Rivai 2013: 2) mengungkapkan pendapat lain mengenai fungsi media pengajaran yaitu (1) pengajaran akan jadi lebih menarik sehingga dapat

menimbulkan motivasi belajar. (2) bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya melalui komunikasi verbal yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru lebih hemat tenaga untuk mengajar. (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan guru tetapi mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pengajaran adalah:

- 1) Dapat menghilangkan pengetahuan verbal pada anak.
- 2) Mengatasi hambatan yang berkenaan dengan waktu, jarak dan biaya.
- 3) Dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.
- 4) Dapat merangsang tumbuhnya motivasi belajar siswa.
- 5) Siswa dapat memahami materi pelajaran secara sistematis.
- 6) Dapat menarik perhatian siswa dalam belajar

### **2.3 Permainan Dalam Pembelajaran**

Sanjaya (2008:203) mengungkapkan bahwa pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu Smaldino, Deborah, Rusel, (2011:39) mengemukakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut. Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang di

dalamnya para pembelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka mencari tujuan pendidikan yang menantang. Permainan mungkin melibatkan satu pembelajar atau satu kelompok pembelajar.

Permainan sering kali mengharuskan pembelajar untuk menghasilkan solusi, atau memperlihatkan penguasaan atas konten spesifik yang mengharuskan tingkat akurasi dan efisiensi tinggi. Selain itu permainan juga bisa memberikan pengalaman yang beraneka ragam dan lebih mendalam di dalam ingatan siswa.

(Sadiman, 2005:76) mengungkapkan bahwa setiap permainan mempunyai empat komponen utama yaitu:

1. Adanya pemain (pemain-pemain)
2. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
3. Adanya aturan-aturan main
4. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

### **2.3.1 Kelebihan Permainan Dalam Pembelajaran**

Sebagai media pendidikan permainan mempunyai beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan oleh (Sadiman, 2005:78-80) sebagai berikut:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab didalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang atau kalah.
2. Permainan memungkinkan partisipasi dari anak untuk belajar. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru atau tutor

tidak kelihatan tetapi interaksi antar anak atau warga belajar menjadi lebih menonjol. Disini setiap anak/warga belajar menjadi sumber belajar bagi sesamanya.

3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.
4. Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan ke kehidupan nyata sehari-hari daripada keterampilan-keterampilan yang diperoleh melalui penyampaian pelajaran secara biasa.
5. Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan persoalannya.
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

### **2.3.2 Kelemahan Permainan Dalam Pembelajaran**

Suatu media memiliki kekurangan dan kelebihan tidak terkecuali media permainan, menurut (Sadiman, 2005:80-81) media permainan dalam pendidikan memiliki beberapa kekurangan diantaranya:

1. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan; teknis pelaksanaan.
2. Dalam mensimulasikan situasi social permainan cenderung menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil anak justru memperoleh kesan yang salah.
3. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang anak saja padahal keterlibatan seluruh warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

## 2.4 Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa

Pada hakikatnya permainan adalah suatu hal yang menggembirakan dengan tujuan untuk memperoleh ketrampilan tertentu. Apabila kompetensi yang diperoleh dari permainan tersebut adalah kerampilan bahasa tertentu maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa (Nurgiyantoro, 1998:61). Sejalan dengan pengertian tersebut (G.Gibbs dalam Rosyidi, 2009:80) mengungkapkan bahwa permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang terjadi didalamnya saling membantu atau sering bersaing antara para pembelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan-aturan tertentu. Menurut (Modiano dalam Jingbo Sun 2013:40) mengatakan bahwa *“people do not only learn the rules of language of how to express meaning, but also access to ideologies conveyed by language which imply the individual, the world, and the social realities that frame people’s experience”* yang artinya seseorang tidak hanya mempelajari bahasa untuk mengungkapkan makna namun juga mengungkapkan pengalaman seseorang.

Tujuan utama permainan bahasa bukanlah untuk memperoleh kesenangan, Mustafa dalam Mujib dan Rahmawati (2013:34) mengungkapkan bahwa permainan dalam media pembelajaran bahasa memiliki beberapa fungsi. Pertama, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Kedua, merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Ketiga, melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan ketrampilan bahasa yang berbeda.

Ada beberapa kriteria dalam memilih permainan bahasa, (Rosyidi, 2009:82-83) mengungkapkan dalam memilih permainan bahasa, seorang pengajar harus memperhatikan hal-hal berikut:

1. Pengajar harus menentukan batasan yang jelas, sehingga memungkinkan untuk memilih permainan bahasa yang sesuai.
2. Permainan bahasa harus sesuai dengan tingkatan pengajaran, kemampuan peserta didik, waktu, dan tempat yang tersedia.
3. Rasa aman yang melingkupi anak jangan sampai menimbulkan penyimpangan.
4. Harus memperhatikan keterampilan berbahasa, unsur-unsur bahasa dan model bahasa agar pelaksanaan latihan bahasa dengan “permainan” menjadi sempurna.
5. Jika permainan membutuhkan persiapan yang khusus, maka lebih baik persiapan dilakukan sebelum permainan dilaksanakan.
6. Sebelum permainan dimulai harus diyakinkan bahwa anak telah memahami tata cara pelaksanaan permainan.

### **2.5 Kartu Kuartet**

Kartu merupakan media yang sering digunakan dalam pembelajaran selain mudah dalam penggunaannya, kartu juga memiliki keunggulan dalam biaya serta cukup efektif dalam penyampaian materi kepada siswa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan kercis). Sementara kuartet

menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kelompok, kumpulan, dsb yang terdiri atas empat.

Sukamelang (2010:1) mengungkapkan bahwa kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertical di tengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Ukuran dari kartu kuartet biasanya beragam, ada yang ukurannya kecil dan sedang. Jumlah kartu dalam kartu kuartet ada 48 lembar kartu, sehingga memiliki 12 judul yang masing-masing memiliki 4 buah kartet.

Menurut (Hastutik dalam Fitriani Fadhilah, 2017:92) permainan kartu kuartet dipilih karena menyenangkan, materi dalam kartu kuartet disajikan dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan keterangan sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi anak untuk mempelajarinya meskipun pada permainan tersebut dituntut adanya kecerdasan, ketegasan dan ketangkasan untuk mempelajari ide-ide atau konsep dasar yang perlu dibuat, pemilihan media dalam pembelajaran ini mampu mempengaruhi perubahan perilaku individu baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perilaku kesehatan.

### **2.4.1 Karakteristik Kartu Kuartet**

Wibawa (2001:30) menjelaskan kartu kata bergambar (kuartet) biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya. Sementara itu, Arsyad (2009:119) menjelaskan kartu kata bergambar (kuartet) merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Lebih lanjut Arsyad menjelaskan bahwa kartu kuartet memiliki ukuran 8 x 12 cm. selain itu, Indriana (2011:69) menjelaskan bahwa kartu kata bergambar (kuartet) sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik media kartu kuartet adalah sebagai berikut:

1. Kartu kuartet adalah kartu kata bergambar.
2. Kartu kuartet berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya.
3. Kartu kuartet merupakan kartu kecil yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.
4. Ukuran kartu kuartet dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
5. Selain sebagai media permainan, kartu kuartet juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

### **2.4.2 Kelebihan Kartu Kuartet**

Kartu kuartet adalah salah satu jenis permainan yang dapat dimainkan secara beregu, ketika kartu kuartet digunakan dalam pembelajaran bahasa maka kartu tersebut menjadi kartu permainan bahasa. Mujib dan Rahmawati (2013:39)



mengungkapkan bahwa permainan bahasa terdapat beberapa kelebihan diantaranya:

1. Dapat meningkatkan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran.
2. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
4. Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
5. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih susah dilupakan.

## **2.5 permainan kartu kuartet**

(Setyorini dalam Prasidya, 2017:36) mengungkapkan bahwa permainan kartu kuartet adalah permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang terdiri dari kartu bergambar yang dari kartu tersebut menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal ditengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna di bawah tulisan judul yang menerangkan gambar tersebut. Ukurannya beragam, masing-masing judul memiliki 4 buah kartu.

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kuartet adalah permainan kartu bergambar yang berisi judul pada bagian atasnya serta tulisan di

bawah judul sebagai penjas dari gambar tersebut dan dimainkan dalam bentuk kelompok.

### **2.5.1 Langkah-langkah Permainan Kartu Kuartet**

Seperti permainan pada umumnya, permainan kartu kuartet juga memiliki langkah permainan. Berikut aturan-aturan permainan kartu kuartet yang dikembangkan oleh (Prasidya, 2017:37) :

1. Jumlah pemain dalam permainan kartu kuartet yaitu 3-5 orang. Di awal permainan setiap pemain memegang 4 kartu yang dibagikan oleh pengocok kartu dan sisa kartu ditumpuk kemudian diletakan di tengah-tengah pemain.
2. Dalam permainan ini setiap pemain akan mendapatkan giliran sebagai pemain penebak dan pemain tertebak. Pemain penebak merupakan pemain yang mendapat giliran untuk menebak kata keterangan gambar kartu yang dimiliki pemain tertebak. Sedangkan pemain tertebak pemain yang memiliki kartu tema yang disebutkan oleh pemain penebak.
3. Dalam permainan kartu kuartet ini, pemain diminta untuk mengumpulkan anggota kartu tema dengan lengkap. Satu tema kartu terdiri dari 4 anggota kartu.
4. Apabila pemain dapat mengumpulkan 4 buah anggota kartu dengan tema kartu yang sama, maka pemain dapat meletakkan kartu yang sudah lengkap tersebut di depan pemain.
5. Saat pemain penebak menyebutkan tema kartu, maka pemain tertebak dapat menjawab “Ya”, jika memiliki anggota kartu dengan tema yang

disebutkan oleh pemain menebak. Pemain menebak diberi kesempatan menebak kartu satu kali kepada setiap pemain tertebak.

6. Jika pemain menebak kurang tepat dalam menebak kata, maka pemain tertebak menjawab “Tidak”.
7. Permainan kartu kuartet dianggap selesai setelah semua kartu berhasil ditebak dan dikumpulkan oleh para pemain.

Langkah permainan yang digunakan oleh peneliti adalah kurang lebih seperti yang di paparkan dalam langkah-langkah tersebut, akan tetapi kartu kuartet yang digunakan oleh peneliti merupakan kartu kuartet yang dibuat oleh peneliti sendiri dengan materi kosakata pembelajaran bahasa Mandarin.

## **2.6 Kemahiran Berbahasa**

Dalam dunia pembelajaran bahasa, kemampuan menggunakan bahasa disebut “kemahiran bahasa”, pada umumnya semua pakar pembelajaran bahasa sepakat bahwa ketrampilan dan kemahiran bahasa tersebut terbagi dalam empat jenis yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Nuha, 2016:74). Klasifikasi tersebut berdasarkan tahapan-tahapan dalam penguasaan bahasa.

## **2.7 Mendengarkan**

Kegiatan berbahasa yang berupa memahami bahasa yang dihasilkan orang lain melalui sarana lisan (atau pendengaran) disebut mendengarkan, mendengarkan merupakan kegiatan berbahasa paling pertama yang dilakukan manusia (Nurgiyantoro, 2011:352). Bahasa lisan merupakan bahasa yang

terbanyak dalam kehidupan sehari-hari manusia sebab sarana lisan adalah sarana yang efektif untuk mempelajari bahasa serta dapat mengurangi kesalah pahaman antara penutur dan lawan bicara. Melalui mendengar, individu secara tidak langsung akan mengidentifikasi bunyi tersebut serta memahami maknanya, setelah itu individu dapat menggunakan idenfikasi kata tersebut dalam kehidupan mereka sehari-hari.

### **2.7.1 Tujuan Kegiatan Mendengarkan Dalam Pembelajaran**

Mendengarkan atau menyimak memiliki beberapa tujuan. Ahmad dalam (Ulin, 2016: 77) mengungkapkan bahwa tujuan utama kemahiran mendengarkan adalah agar pelajar mampu memahami isi pembicaraan, menangkapnya secara kritis, dan menyimpulkan pokok-pokoknya. (Dadang dalam Nuha, 2016:77) mengungkapkan bahwa gambaran umum pencapaian tujuan pengajaran mendengarkan (maharah al istima') adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengenali bunyi-bunyi bahasa.
2. Dapat membedakan bunyi unsur kata (fonem).
3. Memahami isi dari yang didengar.
4. Menguasai tanda-tanda bahasa yang diucapkan, yang menjadi petunjuk dalam menyimak.
5. Cekatan dalam menangkap pokok-pokok pikiran pembicaraan.
6. Dapat mengenal pikiran tambahan dari yang didengar.
7. Dapat membedakan gagasan dari contoh.
8. Mampu menangkap keterangan dan menirukan secara utuh.
9. Mampu menyimak secara kritis.

10. Dapat melatih dan mengembangkan kemahiran menyimak secara utuh.

### 2.7.2 Tes Kemampuan Mendengarkan

Tes kemampuan mendengar dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam mendengar bunyi bahasa, secara tidak langsung ketika mendengar siswa akan membutuhkan penguasaan kosakata serta tata bahasa agar bisa memahami maksud dari suatu ujaran (Hamid, 2013:43-44 ). Berikut adalah bentuk tes mendengar menurut (Hamid, 2013:44-48) :

1. Mendengar dan Membaca

Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang diperdengarkan dengan memilih salah satu jawaban yang ia baca pada lembar jawaban.

2. Dikte dan Mendengarkan

Siswa diminta untuk mendengarkan sebuah teks, kemudian didektekan dengan dua atau satu kali pengulangan dan siswa diminta untuk menulis apa yang didengar.

3. Menyimak dan Ingatan

Langkah dalam tes ini adalah siswa diminta untuk mendengarkan sebuah teks yang dibacakan atau diperdengarkan oleh guru kemudian siswa diminta untuk menulis kembali teks tersebut dengan menggunakan redaksi atau bahasa siswa.

4. Mengidentifikasi Bunyi

Tes ini mengandalkan ketajaman pendengaran siswa, siswa diminta untuk mendengarkan dan mengidentifikasi bunyi tertentu yang ditentukan.

5. Membedakan Bunyi yang Mirip

Pada tes ini siswa diminta untuk mendengarkan rangkaian kalimat atau paragraph kemudian membedakan dua kata atau lebih yang memiliki bunyi yang mirip.

#### 6. Mengungkapkan Kembali

Kegiatan ini berisi pengungkapan kembali tentang apa yang sudah didengar oleh siswa. Siswa diminta mendengarkan teks lalu mengungkapkan kembali apa yang sudah didengar dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.

### 2.8 Kosakata

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut (Effendy 2012:126).

Djiwandono (2011:126) mengemukakan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata kata dalam berbagai bentuknya yang meliputi : kata-kata lepas dengan atau tanpa imbuhan, dan kata-kata merupakan gabungan dari kata kata yang sama atau berbeda, masing-masing dengan artinya sendiri

Nurgiyantoro (2014:338) menjelaskan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis, atau suatu bahasa. Kosakata juga merupakan komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa. Sejalan dengan Nurgiyantoro (2014:338), (Soedjito 2009: 24) menjelaskan bahwa kosakata atau perbendaharaan kata diartikan sebagai: 1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, 2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, 3) kata yang dipakai dalam suatu

bidang ilmu pengetahuan, 4) daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis.

### 2.8.1 Materi Kosakata Permainan Kartu Kuartet

Materi dalam permainan kartu kuartet ini diambil dari buku materi pembelajaran bahasa Mandarin lesson 4 kelas XI IPA dan XI IPS SMA Kebon Dalem Semarang dengan materi kosakata pembelajaran sebagai berikut:

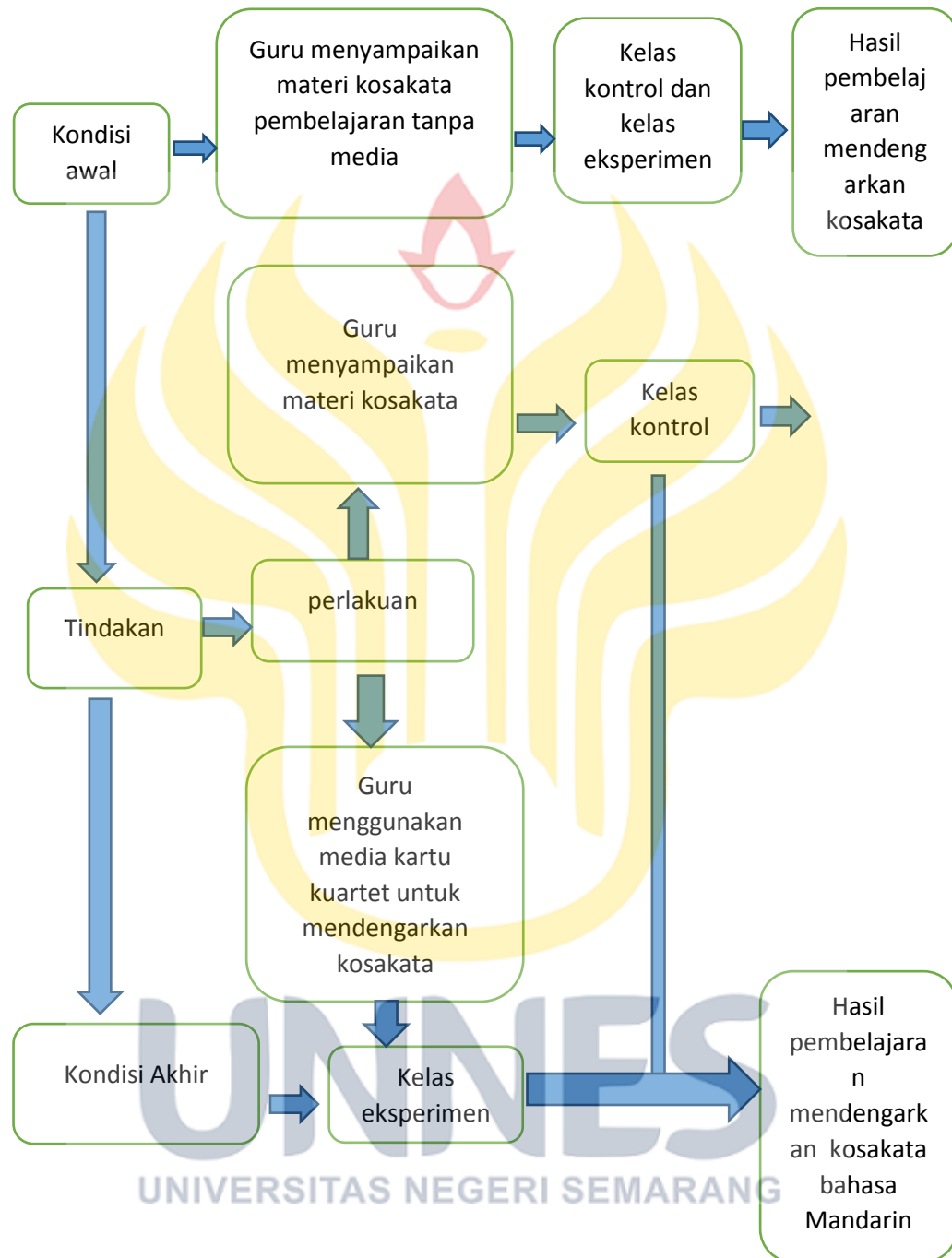
**Tabel 2.1 Materi Kosakata Permainan Kartu Kuartet**

		Pinyin	Arti
1	教师		Ruang kelas
2	阅览室		Ruang baca
3	活动室		Ruang kegiatan
4	电脑放		Ruang computer
5	体操房		Ruang senam
6	会议室		Ruang rapat
7	图书馆		Perpustakaan
8	办公室		Kantor
9	桌子		Meja
10	椅子		kursi
11	钢笔		Pena
12	铅笔		Pensil
13	橡皮		Setip

14	尺子		Penggaris
15	书包		Tas
16	白板		papan tulis
17	中文书		Buku bahasa mandarin
18	英文书		Buku bahasa inggris
19	汉语书		Buku mandarin
20	小说		Novel
21	上		Atas
22	下		Bawah
23	右		Kanan
24	左		Kiri



## 2.9 Kerangka Pikir



## **2.10 Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2013: 84), dengan kata lain hipotesis adalah dugaan sementara terhadap hasil penelitian.

### **2.10.1 Hipotesis Awal**

Hipotesis Awal ( $H_a$ ) dalam penelitian ini adalah media kartu kuartet efektif untuk pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin kelas XI IPA SMA Kebon Dalem Semarang.

### **2.10.2 Hipotesis Nol**

Hipotesis Nol ( $H_0$ ) dalam penelitian ini adalah media kartu kuartet tidak efektif untuk pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin kelas XI IPA SMA Kebon Dalem Semarang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini peneliti menyimpulkan dari seluruh pembahasan serta memberikan beberapa saran.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian keefektivan pembelajaran mendengarkan kosakata menggunakan media kartu kuartet yang dilakukan di SMA Kebon Dalem Semarang maka peneliti menyimpulkan media kartu kuartet efektif dalam pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang.

Kesimpulan tersebut dapat diketahui dari nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah diperlakukan dengan media kartu kuartet. Sebelum perlakuan menggunakan media kartu kuartet diperoleh rata-rata sebesar 72,4 sedangkan setelah perlakuan menggunakan media kartu kuartet diperoleh rata-rata sebesar 86,4 hal tersebut menunjukkan adanya kenaikan rata-rata sebesar 14 poin. Hal ini juga dibuktikan pada uji perbedaan rata-rata (uji  $-t$ ) terlihat nilai  $\text{sig.} 0,001 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Penerimaan  $H_a$  menunjukkan bahwa hasil tes akhir lebih baik dari tes awal.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Mandarin dapat menjadikan referensi baru dalam pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan kartu kuartet.
2. Bagi guru dan siswa dapat menjadikan media kartu kuartet sebagai strategi baru dalam pembelajaran mendengarkan kosakata bahasa Mandarin.
3. Menjadi rujukan bagi penelititi selanjutnya dalam berkarya ilmiah. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat digunakan sebagai tinjauan pustaka untuk mengembangkan kajian lain dengan berbagai model ataupun teknik pengajaran yang berbeda dan meneliti keefektifan penggunaan teknik pengajaran ini pada keterampilan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, A. (2017, Juli). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Ketrampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD NEGERI 01 Metro Pusat. *Jurnal Pendidikan Dasar / p-ISSN 2085-1243 / e-ISSN 2579-5457 Vol. 9. No.2* , pp. 75-83.
- Abdullah, A., & HP, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Darmawan , T. D., & Wibowo, C. (2015, Januari-Juli). Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. *Psikodimensia Vol. 14 No.1*, pp. 135-152.
- Daryanto. (2016). *media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dedi, S. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Djiwandono, S. (2011). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Effendy, A. F. (2012). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Fadillah, F., Tahlil, T., & Hermansyah. (2017). Efektivitas Kartu Kuartet Berbasis Multimedia Terhadap Perubahan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Berdasarkan Teori Health Promotion Model . *Jurnal Ilmu Keperawatan*, p. 5:1.
- Hakim, L., wastopo, & Riza. (2015). Developing an Quartet Card Game as an Evaluation of Economics Learning for Senior High School. *IJTCA*, 1645-1655.
- Hamid, Abdul. (2013). *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam* . Malang: UIN-Maliki Press.
- <http://sylvietanaga.com/2008/02/17/pentingnya-bahasa-mandarin-di-era-pasar-global/> diakses tanggal 20 Agustus pukul 19.00 WIB.
- Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus , N. (2014, April). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar . *Mimbar Sekolah Dasar, Volume 1 Nomor 1*, pp. 43-49.

- Kesuma, T. J. (2007). *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa* . Yogyakarta: Carosvatibooks.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Musodah, A. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 RA Ma'arif NU Karang Tengah Kertanegara Purbalingga* . Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muslich, Masnur. (2011). *Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi* . Bandung: Refika Aditama.
- Nasional, P. B. (2017). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nasional, P. B. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nuha, U. (2016). *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2014). *Penilaian Pembelajaran : Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, B. (2011). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, B. (1988). *Penilaian dalam Pengajaran bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: UGM Press.
- Prasetyo, Bambang., & Miftahul, Lina. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prasidya, A. M. (2017). *Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosyidi, A. W. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab* . Malang : UIN Malang Press.
- Sadiman, A. (2005). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A., & dkk. (2015). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* . Jakarta: Kencana.

- Smaldino, Sharon E, Deborah L, Lowther, & James D Russel. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning. Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar. (Alih Bahasa: Arif Rahman)*. Jakarta: Kencana Prenada Medai Group.
- Soedjito. (2009). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian* . Bandung: Alfabeta.
- Sukamelang. (2010). *Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang. Skripsi*. Bandung: FPBS UPI.
- Sun, J. (2013, December). Globalization And Language Teaching And Learning In China. *International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE) Vol.2, No.4,*, p. 40.
- Wibawa, Basuki., & Mukti, Farida. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Maulana.