

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, R. (2020). Metode Dasar Belajar Bahasa Mandarin.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode *role playing* berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2).
- Asiah, S. (2016). Efektivitas Kinerja Guru. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2).
- Azizah, R. (2023). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI BERCERITA DENGAN BONEKA TANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DI RA DARUL ARQAM* (Doctoral dissertation, IAIN Kendari).
- Bahtiar, Reza. (2019). Metode *Role playing* dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1).
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Longman.
- Chandra, M. R. (2023). Analisis Hubungan Minat Belajar dengan Kemampuan Berbahasa Mandarin pada Mahasiswa Mata Kuliah Chinese Bisnis. *Jurnal Sinestesia*, 13(2).
- Coblin, W. S. (2000). A brief history of Mandarin. *Journal of the American Oriental Society*. Jurnal Bahasa dan Sastra, 6(2) Penerapan Metode *Role playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Al-Amar: *Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2).
- Erawati, I., Darwis, M., & Nasrullah, M. (2017). Efektivitas Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *Jurnal Office*, 3(1).
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS (3rd ed.)*. SAGE Publications.

- Firdaus, Y., Sumardi, S., & Istiadi, Y. (2019). Efektivitas Pengajaran Guru Ditinjau Dari Adversity Quotient Dan Integritas. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1).
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Pearson Longman.
- Hermawan, B., Endang, L., & Apriana, M. (2020). Peran media PPT untuk peningkatan minat belajar dalam pembelajaran kosakata bahasa mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2).
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode *Role playing*. *Kompetensi*, 17(1).
- Kartikawati, S., & Pratama, H. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Gerbang Logika Berbasis IT Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Dan Hasil Belajar Mahasiswa. In *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)*, 2.
- Mahaputra, I. G. D., Suarni, N. K., & Murda, I. N. (2016). Penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V semester ganjil sdn 4 Bungkulan tahun pelajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(3).
- Malinda, M. V., Utama, E. G., & Mulyani, S. (2024). The Effect Of Role-Playing Learning Model On The Speaking Skills Of Grade V Elementary School Students. *International Journal of Research in Education*, 4(1).
- Nastiti, Z. J. (2023). PENGARUH METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR (Penelitian Pre-Eksperimental di Kelas V SDN Pela Mampang 03 Pagi Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2022/2023) (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*).

- Nur, A. Z. (2017). Efektivitas penggunaan metode pengajaran dalam proses pembelajaran. *Jurnal Al-Ibrah*, 6(1).
- Ningsih, D. T., Mugiadi, M., & Tarigan, H. (2014). Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(8).
- Pratidina, T. W. (2011). Penggunaan metode latihan dan *role playing* sebagai alternatif peningkatan kemampuan berbicara bahasa mandarin di Smk Telekomunikasi Tunas Harapan Kabupaten Semarang.
- Pohan, C. N. B. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain dalam Perkembangan Kognitif Anak di Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2).
- Qomara, G. (2015). Kebangkitan Tiongkok dan Relevansinya terhadap Indonesia. *Jurnal Hubungan Internasional Universitas Airlangga*, 8(2).
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 4(1).
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3).
- Salim, N. R. (2021). Analisis Efektivitas Metode *Role playi* pada Kemampuan Mendengar dan Berbicara Bahasa Mandarin. *Vox Edukasi*, 12(1).
- Saifuddin, A. (2020). Apakah Desain Eksperimen Satu Kelompok Layak Digunakan?. *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 1(1).
- Sembiring, M. C. W. (2021). Penggunaan Metode *Role playing* Terhadap Kemahiran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Nurul Ikhwan Desa Dagang Krawan Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang. *Taushiah: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 11(1).

- Sutami, H. (2016). Fungsi dan kedudukan bahasa Mandarin di Indonesia. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 2(2).
- Wiyudia, N., Rokmanah, S., & Andriana, E. (2024). Analisis Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04).
- Wood, C. (2007). *Yardsticks: Children in the classroom, ages 4-14*.
- Ying, Y. (2011). Perbandingan karakteristik dan fungsi kata keterangan bahasa mandarin dan bahasa Indonesia. *Humaniora*, 2(2),
- Zakiah, S. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR; Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1).
- 李珠. (2010). 怎样教外国人汉语 (Bagaimana mengajarkan bahasa Mandarin kepada orang asing). 北京: 北京语言大学出版社.