

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Budi Sanjaya. (2020). *Efektivitas Program Area Traffic Control System (ATS) dalam Meminimalisir Pelanggaran Lalu Lintas di Kota Bandung*. Universitas Komputer Indonesia.
- Alvira, E. M., Vaganza, A., Putri, A., & Setiawan, B. (2024). *Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa*. 2(1).
- Arief Setyawan, Andayani, N. E. W. (2015). *Hubungan antara penguasaan kosakata dan motivasi belajar dengan keterampilan menulis teks narasi pada siswa kelas xi smk negeri 1 sawit boyolali tahun ajaran 2014/2015*. 3(April), 1–16.
- Brainy. (2024). *5 Keunikan Utama Bahasa Mandarin*. Brainy Translation. <https://brainytranslation.id/5-keunikan-utama-bahasa-mandarin/>
- Calista Vanis. (2025). Bahasa Asing Masuk Kurikulum, Generasi Muda Indonesia Siap Jadi Warga Dunia. *MTVN Corner*. <https://www.metrotvnews.com/play/NOICABWQ-bahasa-asing-masuk-kurikulum-generasi-muda-indonesia-siap-jadi-warga-dunia#:~:text=Jakarta:Pemerintah tengah mendorong penambahan pembelajaran bahasa,menyiapkan pelajar Indonesia menghadapi era globalisasi dan>
- Chaer, A. (2006). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia (Edisi Revisi)* (Issue 55). Rineka cipta.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dia, R., Finata, D., & Noviyanti, S. (2023). Peran dan Fungsi Keragaman Bahasa dalam Kehidupan Manusia. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 11124–11133.
- Dr. Zainuddin Iba, S.E., M.M, ;Aditya Wardhana et al. (2021). *Metode Penelitian* (M. Pradana (ed.); Vol. 32, Issue 3). Eureka Media Aksara.
- Dwi, V., Endang, W., Surya, Y. F., & Rusdial, M. (2021). Learning Media, Indonesian Language Teaching. *Pendidikan Rokania*, 6(2), 262–272. <http://ejournal.stain.sorong.ac.id/index.php/al-riwayah>
- Ermono, E. A. Y., & Perdana, P. I. (2022). Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementsi Game Based Learning (GBL). *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 226–230. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Fergi Nadira. (n.d.). *10 Bahasa Paling Banyak Digunakan di Dunia, Indonesia Termasuk*. CNBC Indonesia.

<https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20250819200112-33-659482/10-bahasa-paling-banyak-dipakai-di-dunia-indonesia-termasuk#:~:text=Top> 10  
Bahasa Paling Banyak,Indonesia - 252%2C4 juta

- Fitria, T. N. (2022). Pengajaran Kosakata Dasar Bahasa Inggris (English Basic Vocabulary) dengan Metode Drilling Untuk Anak-Anak Desa Kalangan Mulur Sukoharjo. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 1(2), 67–72. <https://doi.org/10.34312/ljpmt.v1i2.15435>
- Gingga Prananda;Loso Judijanto;Stavinibelia;Aristanto;Rossa Ramadhona;Nana Citrawati Lestari et al. (2024). *Game- based learning (GBL)*. 09.
- Ginting, R., Purwati, E., Arumsari, N., Pujiastuti, N. S., Kussanti, D. P., Dani, J. A., ... & Sari, A. A. (2021). Manajemen Komunikasi Digital Terkini. Penerbit Insania. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97.
- Guojia Han Ban/Kongzi XueYuan ZhongBu, B. Y. D. (2010). 汉语国际教育用音节汉字词汇等级划分 (p. 157). 中华人民共和国教育部国家语言文字工作委员会.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational, January*, 2–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19282.86721>
- Helena, W. M., & Yulianto, B. (2019). KIDS LEARN MANDARIN: Media Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin pada SDK Santa Theresia 1 Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMANTIKS)*, 1, 530–542. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/view/39074>
- Heri. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh*. [https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/#google\\_vignette](https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/#google_vignette)
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Huang BoRong & Liao XuDong. (2007). *现代汉语* (增订四版). 高等教育出版社.
- Huda, B. S., Patmalia, N., Juliany, R., & Agustin, V. M. (2023). Sejarah dan Perkembangan Penelitian Tindakan di Indonesia. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(3), 314–322. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1469>

- Husein, M. (2021). Luntturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1–15.
- Indrawan, G. M., Retnantiti, S., & Sakti, K. F. L. (2023). Penerapan Media Permainan Interaktif Petak Kata Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa SMA Lintas Minat. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(10), 1474–1484. <https://doi.org/10.17977/um064v3i102023p1474-1484>
- Irwansyah, I. S. (2020). Pengaruh Usia Terhadap Kemampuan Memahami Bahasa Kedua. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v8i2.1264>
- Jamaludin, G. M. (2003). Efektivitas pembelajaran siswa sd berbasis multikultural. 2003(1).
- Kholid, I. (2017). Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Asing. 10(1), 61–71.
- Kurnia, I. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Upt Sdn 066050 Medan Denai. 11. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6066>
- Kurniasih, D., Rusfiana, Y., Agus, S., & Nuradhawati, R. (2021). Teknik Analisa Data. *Alfabeta Bandung*, 1–9.
- Lianawati, F. (2011). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Melalui Metode Total Physical Response di SD Negeri 03 Jaten Karanganyar.
- Lianisyah, U. Y., & Sugiarti, T. (2022). Analisis Motivasi dan Kesulitan Belajar Bahasa Mandarin Mahasiswa Indonesia non-Keturunan Tionghoa di Universitas Sebelas Maret Indonesia Abstrak. 6(2), 48–55.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799–812. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1645>
- LUSIANA, A. E. (2014). Pengaruh Model Belajar Kooperatif Tipe Tutor Sebaya ( Peer Teaching ) Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Terhadap Motivasi Belajar Siswa ( Studi Kasus Siswa Kelas X . TGB . 1 SMK Negeri 2 Garut Tahun Ajaran 2013 / 2014 ). 1–3.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mejoyo, K. T., & Surabaya, K. (2021). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Kegiatan Sehari-hari Melalui Penerapan Model Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving ( LAPS ). 04(01), 50–61.

- Mochamad Nashrullah, et al. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (M. K. M. Tanzil Multazam, S. H. (ed.); Pertama). UMSIDA Press.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Mulyono, I. T. (2021). Observasi Sistematis. *Repository Stkippacitan*, 12–26.
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. 6(1), 99–106.
- Nova Ariyanti, Marleni, M. P. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Konseling*, 4(4), 1450–1455.
- Rahmayanti. (2022). CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan MENINGKATKAN VOCABULARI SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS Rahmayanti. *Cendekia*, 10, 251–258. <http://doi.org/10.33659/cip.v10i2.238><http://ejurnal.stkip-pb.ac.id/index.php/jurnal/index>
- Rahmayanti, et al. (2021). *MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. 32(3), 167–186.
- Rifki Purwoko Ajisaputra, Dedi Suryadi, W. M. (2019). *PENGARUH PENGUASAAN KOSAKATA TERHADAP*.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rohmawati, A. (n.d.). *Usia Taman Kanak-kanak*.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>
- Salsabila, A. (2022). *Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Membaca Peta untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Kelas IV Sekolah dasar*.
- Sapriyah. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- Sayekti, O. M. (2018). Model Frayer untuk Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(3), 209–214.
- Sholikhah, A. (2016). *STATISTIK DESKRIPTIF*. 10(2), 342–362.

- Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15851–15856.
- Silola, E. A. (2025). *Pengaruh Motivasi dan Strategi Belajar Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Ma Chung*. 6. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>
- Sitairesmi, D., Thamrin, L., & Nirmalasari, Y. (2024). *Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin*. 7, 844–851.
- Siti Marwah, S., & Nurul Ain, Z. (2022). Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 70.
- Sugiyono. (2021). Pengertian Strategi penelitian. *Repository Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*, hal 6. [http://repository.stei.ac.id/3208/4/BAB III.pdf](http://repository.stei.ac.id/3208/4/BAB%20III.pdf) diakses 18 januari, 2024
- Suharsini Arikunto. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. 1–2.
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *UNG Press Gorontalo*.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*.
- Syamsi, K. (2009). *Metode Pembelajaran Kosakata*.
- Syarif, A. A., Winarsih, D., & Ardiasih, L. S. (2024). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Membaca dan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 6(6), 6386–6396.
- T Aprodhita. (2024). *Metode penelitian*. Politeknik Penerbangan Palembang.
- Thamrin, L. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penguasaan Kosakata Berbahasa Mandarin terhadap Capaian Standar HSK Level 4*. 4(6), 7992–8001.
- Usman, M. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman (Wortschatz) Berdasarkan Model Komunikasi Smcr-Berlo Di Sma Negeri Di Kota Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2(1), 15–27. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i1.5627>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

- Wikakamus. (2012). *penguasaan*. Wikikamus. [https://id.wiktionary.org/wiki/penguasaan#:~:text=penguasaan \\* proses%2C cara%2C perbuatan menguasai atau,dsb\): penguasaan bahasa anak didik perlu ditingkatkan](https://id.wiktionary.org/wiki/penguasaan#:~:text=penguasaan%20proses%20cara%20perbuatan%20menguasai%20atau,dsb):penguasaan%20bahasa%20anak%20didik%20perlu%20ditingkatkan).
- Zakky. (2020). *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Zonareferensi.Com. [https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/#google\\_vignette](https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/#google_vignette)
- ZhongGuo KeXue JiShu QingBao YanJiu Suo, B. T. G. (1980). *汉语主题词表*. 科学技术文献出版社. <https://doi.org/17176.186>

