

## DAFTAR PUSTAKA

- Aklani, S. A., & Junifer. (2022). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin untuk Anak Usia Dini. *Computer Based Information System Journal*, 36-45.
- Andriani, M. (2019). Kajian Peningkatan Minat Belajar Bahasa Mandarin dengan Media Lagu. *VOX EDUKASI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 78-83.
- Christian, J., Thamrin, L., & Lusi. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Chineseskill dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin. *Cakrawala Linguista*, 96-104.
- Fernaldy, K. (2021). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin untuk Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Android pada SMK Harmoni Kota Batam*. Batam: Universitas Putera Batam.
- Fidriyani, E., & Karnadi, V. (2020). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Android. *Khazanah Ilmu Berazam*, 253-262.
- Helena, W. M., & Yulianto, B. (2019). Kids Learn Mandarin : Media Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin pada SDK Santa Theresia 1 Surabaya. *Kajian Linguistik pada Karya Sastra*, 530-542.
- Junaeny, A., Usman, M., & Burhanuddin. (2021). Pelatihan Hanyu Shuiping Kaoshi (HSK) Level 4 pada Mahasiswa . *PENGABDI : Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 233-239.
- Rianingtias, O. (2019). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA. 1-150.
- Sibueaa, S., Saputro, M. I., Annan, A., & Widodo, Y. (2022). APLIKASI MOBILE COLLECTION BERBASIS ANDROID PADA PT. SUZUKI FINANCE

INDONESIA. *JURNAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI KOMPUTER*, 31-42.

Suryana, D. W., & Asri, S. D. (2020). Pembuatan Game Puzzle "Escape : The Answers" untuk Melatih Problem Solving Anak Berbasis Android. *RABIT : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 34-43.

Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Informatika dan Komputer*, 95-100.