

Article History:Submitted:
February 15th,
2022
Accepted:
March. 1st, 2023
Published:
March. 1st, 2023**Efektifitas dan Kepuasan Mahasiswa terhadap Model Pembelajaran Blended Learning Bahasa Mandarin di Masa Pandemi****<The Effectiveness and Student Satisfaction of Chinese Blended Learning in the Pandemic Era>****Nanda Lailatul Qadriani¹ and Sri Hartati^{2*}**^{1,2}**Universitas Al Azhar Indonesia***Email: nanda.lailatul@uai.ac.id**Abstract**

The transition of learning from offline to online during the Covid-19 pandemic initially presented many challenges. The limited ability of lecturers to master educational technology and the lack of experience in teaching online make lecturers tend to apply more virtual face-to-face methods as an alternative to learning in the classroom. However, implementing the virtual face-to-face method raises new problems, including students' declining psychological condition, health, and learning motivation. It becomes an in-depth evaluation for lecturers to design online learning that is more varied, interactive, and effective. Blended learning in this research is a blending of four online learning media: 1) virtual face-to-face with Zoom, 2) learning with Youtube videos, 3) learning with Edpuzzle, and 4) independent learning with assignments in LMS. This research aims to determine the effectiveness of blended learning and student satisfaction by combining four media in the online classroom. This research is action research consisting of 3 cycles and carried out for two semesters for students of the Chinese Language and Culture Study Program, University of Al Azhar Indonesia, Class of 2019 and 2020. The results of this study include student responses about the learning media they like the most and most effective, the strengths and weaknesses of each media, and the level of effectiveness and student learning satisfaction with implementing blended learning.

Keyword: *blended learning, Chinese, learning effectiveness, student satisfaction, online learning*

Abstrak

Peralihan pembelajaran dari luring menjadi daring di masa pandemi Covid-19 pada awalnya memunculkan banyak tantangan. Terbatasnya kemampuan dosen dalam penguasaan teknologi pendidikan serta

minimnya pengalaman dalam mengajar secara daring membuat dosen cenderung lebih banyak menerapkan pembelajaran tatap maya sebagai alternatif pengganti pembelajaran langsung di kelas. Namun, pembelajaran tatap maya secara terus menerus memunculkan masalah baru, diantaranya kondisi psikologis, kesehatan dan motivasi belajar mahasiswa yang menurun. Hal ini menjadi evaluasi mendalam bagi dosen untuk mendesain media pembelajaran daring yang lebih variatif, interaktif dan efektif. Blended learning dalam penelitian ini adalah pencampuran (blended) dari empat media pembelajaran daring, yakni 1) tatap maya dengan Zoom, 2) pembelajaran dengan video Youtube, 3) pembelajaran dengan Edpuzzle, dan 4) pembelajaran mandiri dengan LMS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas dan kepuasan belajar mahasiswa terhadap kombinasi keempat media di dalam pembelajaran daring. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus dan dilakukan selama 2 semester pada mahasiswa Prodi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Al Azhar Indonesia. Hasil penelitian mencakup respon mahasiswa tentang media pembelajaran yang paling efektif dan paling mereka senangi, kelebihan dan kekurangan tiap media, serta tingkat efektifitas dan kepuasan belajar mahasiswa terhadap pembelajaran blended learning yang diterapkan.

Kata kunci: *blended learning, bahasa Mandarin, efektifitas pembelajaran, kepuasan belajar, pembelajaran daring*

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tatanan kehidupan manusia. Dalam bidang pendidikan, pelajar, mahasiswa, guru, dosen dan tenaga kependidikan juga turut merasakan dampaknya. Pembelajaran yang umumnya dilakukan secara tatap muka di kelas (luring) 'terpaksa' dialihkan menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring).

Peralihan pembelajaran luring ke daring ini memunculkan banyak tantangan baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi pendidik, tantangan dirasakan dalam hal kurangnya penguasaan teknologi, keterbatasan untuk memantau perkembangan peserta didik secara langsung, beban kerja yang berkali-kali lipat dan sebagainya. Bagi peserta didik, tiga hambatan utama saat belajar daring adalah keterbatasan kuota, jaringan internet yang kurang stabil dan beban tugas yang menumpuk (Jamaluddin et al. 2020).

Pembelajaran bahasa Mandarin secara global juga terkena dampak yang signifikan. Menurut Dongping (2020), beberapa tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Mandarin secara global selama pandemi diantaranya adalah 1) kesulitan untuk menentukan waktu belajar yang sesuai dikarenakan pemelajar bahasa Mandarin berasal dari berbagai belahan dunia yang memiliki perbedaan waktu; 2) interaksi antar pengajar dan pemelajar yang menurun; 3) keterbatasan pengajar untuk mengontrol aktivitas pemelajar; 4) keterbatasan

penggunaan aplikasi yang hanya dapat digunakan di sejumlah negara tertentu, serta 5) materi dan sumber daya pengajar yang perlu dievaluasi.

Zhiyong (2021) dalam penelitiannya terhadap pembelajaran bahasa Mandarin selama masa pandemi Covid-19 juga menyatakan hal yang serupa. Beberapa tantangan yang dihadapi pengajar maupun pemelajar bahasa Mandarin adalah suasana belajar yang kurang fokus dan kondusif, interaksi antar pengajar dan pemelajar yang berkurang, bahan, perangkat dan media pembelajaran yang banyak namun perlu dilakukan penyesuaian, serta seringnya muncul ketidakpuasan pengajar akibat umpan balik yang tidak dapat langsung dirasakan.

Keberhasilan pembelajaran daring sangat ditentukan oleh komponen yang ada di dalamnya, seperti pemelajar (siswa/mahasiswa), pengajar, bahan ajar dan teknologi yang digunakan (Hermanto and Srimulyani 2021). Tantangan dan kendala yang muncul selama pembelajaran daring bahasa Mandarin tentu harus dicari solusinya. Jianzhen and Sicong (2020) menyatakan bahwa untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran daring bahasa Mandarin diperlukan keselarasan antara materi yang akan disampaikan dengan media dan teknologi yang digunakan. Media yang digunakan juga harus fleksibel agar hasil belajar lebih maksimal. Oleh karena itu, dosen pengampu mata kuliah dapat melakukan evaluasi terhadap pembelajaran daring dengan mengombinasikan metode dan media yang digunakan (*blended learning*).

Pada umumnya, *blended learning* diartikan sebagai kombinasi antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) secara luring dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran secara daring (Tomlinson and Whittaker 2013). Namun, menurut Sharma (2010), *blended learning* tidak hanya mencakup kombinasi pembelajaran luring dan daring saja, kombinasi media dan alat yang digunakan dalam pembelajaran daring serta kombinasi beberapa metode pengajaran juga merupakan bentuk dari *blended learning*. Pendapat ini juga didukung oleh Cronje (2020) yang menyatakan bahwa definisi *blended learning* tidak sebatas pembelajaran *offline* dan *online* saja, tetapi juga harus memasukkan faktor konteks, teori, metode dan teknologi.

Penerapan *blended learning* dalam pembelajaran daring tercermin dari metode serta media yang digunakan. Pembelajaran daring juga menggunakan metode sinkronus dan asinkronus. Metode sinkronus dalam pembelajaran daring mensyaratkan pengajar dan pemelajar dari berbagai tempat bertemu dan melakukan kegiatan belajar mengajar pada waktu yang bersamaan melalui teknologi internet (Sudarsana et al. 2018). Metode sinkronus dalam pembelajaran daring mirip dengan metode pembelajaran konvensional yang dilakukan di kelas, hanya saja pertemuan antara pengajar dan pemelajar pada metode sinkronus dalam pembelajaran daring dilakukan di dalam ruang virtual dengan media Zoom, Google Meet, Skype, grup Whatsapp atau forum berbagi pesan lainnya.

Sedangkan pada metode asinkronus, pemelajar memiliki keleluasaan untuk mengakses materi pembelajaran atau penugasan yang sudah disiapkan sebelumnya oleh pengajar kapanpun dan dimanapun (Sudarsana et al. 2018). Materi biasanya diberikan dalam bentuk teks, audio maupun video, penugasan dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan dalam forum, kuis, website penunjang seperti Edpuzzle, Quizlet, Padlet, LMS dan sebagainya.

Dalam pembelajaran daring bahasa Mandarin, Dongping (2020) mengklasifikasikan pembelajaran daring ke dalam dua jenis, yakni sinkronus dengan tatap maya dan asinkronus dengan video rekaman. Sedangkan Juan (2020) mengklasifikasikan pembelajaran daring menjadi tiga jenis, yakni pembelajaran sinkronus dengan tatap maya, pembelajaran asinkronus dengan video dan pembelajaran mandiri melalui sumber materi yang dibagikan pengajar.

Penelitian terkait pembelajaran bahasa Mandarin secara sinkronus banyak dihasilkan mengingat pembelajaran sinkronus merupakan alternatif utama pembelajaran tatap muka pada saat pandemi Covid-19 merebak. Salah satu media yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran sinkronus bahasa Mandarin adalah Zoom. (Zhao 2022) menyatakan bahwa media Zoom dapat memfasilitasi terbentuknya *Community of Inquiry (COI)* dalam memenuhi kebutuhan interaksi siswa dan guru di ruang virtual. Fitur kotak percakapan, anotasi maupun *breakout room* dapat menjadi sarana untuk meningkatkan suasana belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara daring (Geng and Cai 2022).

Sedangkan penelitian tentang pembelajaran bahasa Mandarin secara asinkronus dengan media video pembelajaran lebih berfokus pada pemanfaatan media seperti Youtube. Misalnya, penelitian (Wijayati, Haqqie, and Ventivani 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan media Youtube dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan enam aspek literasi digital bahasa Mandarin pelajar. (Vargas-Urpí and Xu 2021) dalam penelitiannya membahas tentang 19 kanal Youtube yang menyediakan video-video pembelajaran bahasa Mandarin ditinjau dari aspek isi, durasi, gambar/ortografi yang digunakan, serta level kemampuan (pemula, menengah atau mahir). Selain itu, (Qadriani, Hartati, and Dewi 2021) melalui pelatihan teknis penggunaan Youtube dan Edpuzzle dalam pembelajaran untuk guru-guru bahasa Mandarin di wilayah Jabodetabek memperoleh hasil bahwa media Youtube dan Edpuzzle dapat diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan interaktif bagi siswa.

Penelitian mengenai penerapan media dalam pembelajaran daring bahasa Mandarin saat ini sebagian besar masih berfokus pada kajian tentang fitur, serta pendapat pengajar/pemelajar terhadap media tersebut. Alat pengumpul data yang digunakan berupa kuesioner yang dibagikan ke pengajar dan pemelajar atau dari pengalaman pribadi peneliti. Penelitian yang menggabungkan penerapan berbagai media dalam pembelajaran (*blended learning*) daring bahasa Mandarin untuk saat ini masih sangat terbatas.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam hal penggunaan media di dalam kelas daring bahasa Mandarin juga belum penulis temukan.

Penelitian ini berangkat dari permasalahan yang dialami dosen dan mahasiswa pada masa awal pembelajaran daring di Prodi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Al Azhar Indonesia (Prodi BMKT UAI). Dosen lebih sering menerapkan pembelajaran sinkronus tatap maya karena dianggap paling ideal diterapkan dalam pembelajaran bahasa. Namun, perkuliahan tatap maya yang dilakukan secara terus menerus ternyata memunculkan masalah baru. Mahasiswa merasa perkuliahan yang selalu dilakukan dengan tatap maya membuat mereka mengalami kelelahan dan gangguan kesehatan akibat terus menerus menatap layar laptop atau ponsel, mereka juga merasa bosan dengan satu jenis pembelajaran dan media yang digunakan sehingga berakibat menurunnya motivasi mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penulis mendesain kombinasi media pembelajaran daring yang terdiri dari pembelajaran tatap maya dengan Zoom, pembelajaran dengan video Youtube, pembelajaran dengan media Edpuzzle dan pembelajaran mandiri dengan penugasan di E-Learning (menggunakan *Learning Management System Moodle*).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penerapan keempat media pembelajaran berpengaruh terhadap tingkat efektivitas dan kepuasan belajar mahasiswa serta bagaimana kelebihan dan kekurangan tiap media. Masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam tiga pertanyaan penelitian, yakni: (1) Media mana yang dianggap paling efektif dan paling disenangi mahasiswa? (2) Apa kelebihan dan kekurangan tiap-tiap media? (3) Bagaimana tingkat efektivitas dan kepuasan belajar bahasa Mandarin mahasiswa terhadap *blended learning* yang diterapkan?

Di era pasca pandemi, pembelajaran bahasa Mandarin secara daring masih akan tetap dipertahankan, bahkan akan menjadi bidang pengajaran dan kajian baru (Yuming et al. 2020). Oleh karena itu, penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan media yang efektif dalam pembelajaran daring bahasa Mandarin masih sangat perlu dikembangkan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh *best practice* penerapan media pembelajaran daring bahasa Mandarin yang efektif yang kedepannya dapat menjadi salah satu acuan dalam pengembangan pembelajaran daring bahasa Mandarin di Indonesia.

Metode

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar baik secara individual maupun kolaboratif dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar menjadi lebih baik dan sesuai harapan (Mustafa et al. 2020); (Widayati 2008).

Subjek dalam penelitian ini adalah 38 orang mahasiswa yang terdiri dari 22 orang mahasiswa angkatan 2019 dan 16 orang mahasiswa angkatan 2020 Program studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Al Azhar

Indonesia. Penelitian diterapkan pada mata kuliah Kemahiran Bahasa Tertulis Atas (Angkatan 2019) dan Kemahiran Bahasa Tertulis Menengah (Angkatan 2020). Materi ajar utama bersumber dari buku paket *Road to Success* terbitan *Beijing Language and Culture University*. Pemilihan subjek penelitian serta mata kuliah didasarkan pada tingkat kemampuan berbahasa Mandarin mahasiswa (pemula) serta materi dalam buku ajar dapat disampaikan dengan media yang digunakan dalam penelitian.

Durasi penelitian dilaksanakan selama 2 semester yang terbagi menjadi 3 siklus, tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen dan teknik pengumpulan data meliputi wawancara terencana-tidak terstruktur saat dan setelah jam kuliah, observasi dan kuesioner. Siklus pertama dilakukan pada mahasiswa Angkatan 2019 mulai dari awal hingga pertengahan semester ganjil dengan menerapkan 3 media pembelajaran daring yakni pembelajaran tatap maya dengan Zoom, pembelajaran dengan media video Youtube dan pembelajaran mandiri dengan *Moodle*. Video yang diunggah di Youtube merupakan video yang dibuat secara khusus oleh dosen berdasarkan materi ajar di buku paket. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi model pembelajaran terhadap efektifitas dan motivasi belajar mahasiswa pada siklus pertama, dilakukan pengembangan pada pembelajaran dengan video, yakni dengan ditambahkan media Edpuzzle sebagai media pendukung pembelajaran. Penelitian memasuki siklus kedua dengan menerapkan 4 media pembelajaran hingga akhir semester ganjil. Kemudian, 4 media ini kembali diuji efektifitasnya pada mahasiswa angkatan 2020 sejak awal hingga akhir semester genap. Ini merupakan siklus ketiga dan sekaligus menjadi siklus terakhir dalam penelitian ini.

Analisis terhadap data dilakukan dengan memaparkan hasil observasi dan wawancara saat pembelajaran berlangsung serta kuesioner yang dikumpulkan pada akhir semester. Indikator capaian yang ditargetkan adalah lebih dari 80% mahasiswa mendapat nilai A (nilai ≥ 81) pada Mata Kuliah Kemahiran Bahasa Tertulis yang dibuktikan dengan nilai total pada akhir semester, serta tingkat kepuasan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi $\geq 80\%$ yang dibuktikan melalui kuesioner *online* dengan Google form.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Menurut O'Brien (2001) dalam (Mulyatiningsih 2015), selama penelitian tindakan kelas berlangsung, pengajar melakukan pengamatan terhadap perilaku peserta didik dan hal-hal yang menentukan apakah penelitian tindakan itu berhasil atau tidak. Peneliti dapat melakukan penyesuaian kembali tindakan (*action*) yang diberikan hingga beberapa siklus sampai permasalahan dalam pembelajaran tersebut dapat diatasi atau tujuan dilaksanakannya penelitian tindakan tersebut tercapai.

Penelitian ini terdiri dari 3 siklus dimana siklus pertama merupakan tahap percobaan penerapan media-media pembelajaran yang dianggap efektif dalam

pembelajaran bahasa Mandarin bagi mahasiswa Prodi BMKT UAI. Siklus kedua merupakan perbaikan dari hasil evaluasi dan refleksi tindakan pada siklus pertama. Dan siklus ketiga dilakukan untuk mengonfirmasi keefektifan tindakan pada siklus kedua. Adapun tahapan-tahapan di dalam ketiga siklus dapat dijelaskan sebagai berikut.

Siklus I: Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan, dosen menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dengan menggunakan tiga media pembelajaran daring, yakni (1) tatap maya dengan Zoom, (2) pembelajaran dengan video yang diunggah di Youtube, serta (3) pembelajaran mandiri melalui buku ajar atau sumber dari internet dan penugasan di E-Learning.

Tahap pelaksanaan dan observasi

Pada pelaksanaan pembelajaran tatap maya dengan Zoom secara umum berjalan dengan lancar. Semua mahasiswa diminta untuk menyalakan kamera dan mematikan *microphone* untuk mengurangi *noise* saat kuliah berlangsung. Saat mendapat giliran membaca atau menjawab pertanyaan, mahasiswa akan diizinkan untuk mengaktifkan *microphone*. Mahasiswa terlihat antusias dalam interaksi selama pembelajaran. Namun masih ada beberapa mahasiswa yang mengalami kendala koneksi internet yang tidak stabil sehingga menyebabkan mereka sering keluar masuk ruang Zoom.

Pada pembelajaran dengan video yang diunggah di Youtube, mahasiswa diminta menonton video terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan tugas. Tugas yang telah selesai dikerjakan diunggah ke sistem E-learning (LMS) masing-masing. Beberapa mahasiswa mengatakan bahwa pembelajaran dengan video membuat waktu belajar mereka terasa lebih fleksibel dan santai.

Pada pembelajaran mandiri mahasiswa diminta untuk memahami materi ajar melalui buku ajar yang sudah dibagikan dan mengeksplor materi secara mandiri maupun kelompok. Jika ada kesulitan dalam memahami materi, mahasiswa diminta untuk mencari jawaban di kamus atau di internet. Jika kesulitan masih belum teratasi, mahasiswa dipersilakan untuk bertanya ke dosen di jam perkuliahan. Dosen juga memberikan tugas dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar. Dalam pelaksanaannya, semua mahasiswa mengumpulkan tugas di E-learning tepat waktu, beberapa mahasiswa yang kurang memahami materi ajar juga mengajukan pertanyaan di grup *whatsapp* kelas pada jam perkuliahan.

Analisis dan Refleksi Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara pada siklus pertama, secara umum pembelajaran tatap maya dengan media Zoom dan pembelajaran mandiri berjalan lancar dan sesuai rencana. Sedangkan pembelajaran dengan media video pada awalnya berjalan baik, namun pada pertemuan menjelang akhir siklus I, dosen menyadari bahwa tidak semua mahasiswa menonton video

pembelajaran yang diunggah di Youtube. Ini dibuktikan dari jumlah *viewer* Youtube pada video pembelajaran tersebut kurang dari jumlah mahasiswa di kelas. Selain itu, terdapat beberapa mahasiswa yang mengerjakan tugas tidak sesuai dengan petunjuk yang disebutkan di dalam video.

Hal ini menjadi evaluasi mendalam terhadap pembelajaran dengan video baik dari segi isi maupun *platform* pengunggahannya. Berdasarkan diskusi dengan mahasiswa pada saat jam perkuliahan, diperoleh informasi bahwa dari segi isi, pemaparan materi dalam video dinilai sudah sangat jelas, menarik dan mudah dipahami. *Platform* Youtube juga dianggap sebagai media yang sangat praktis untuk menonton video pembelajaran dibandingkan dengan *Google Drive*, *whatsapp* maupun *platform* lainnya. Beberapa mahasiswa mengakui alasan mereka tidak menonton video pembelajaran sebelum mengerjakan tugas lebih dikarenakan faktor internal, yakni malas, tidak punya waktu untuk menonton video karena melakukan kegiatan lain serta terlalu lelah dengan beban tugas kuliah yang menumpuk.

Faktor internal ini tentunya tidak dapat dijadikan alasan ketidakefektifan penggunaan video dalam pembelajaran daring. Solusi peneliti terhadap masalah ini adalah mengembangkan pembelajaran dengan media video menjadi dua cara, yakni (1) tetap menggunakan video pembelajaran yang diunggah di Youtube, dan (2) mengunggah video dan penugasan di media Edpuzzle.

Siklus II: Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan penelitian tindakan siklus II, dilakukan penyesuaian terhadap RPS. Pada beberapa materi ajar yang menggunakan media video Youtube diganti menjadi menggunakan media Edpuzzle.

Tahap pelaksanaan dan observasi

Pelaksanaan pembelajaran dengan 4 media ini berjalan dengan baik dan lancar, masalah yang terjadi pada siklus pertama dapat teratasi. Mahasiswa juga dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Melalui diskusi pada jam perkuliahan, diketahui bahwa penggunaan media Edpuzzle sangat menyenangkan bagi mahasiswa. Mahasiswa merasa belajar dengan media Edpuzzle seperti belajar sambil bermain kuis. Namun, terdapat beberapa mahasiswa yang mengalami kendala teknis dalam menggunakan Edpuzzle dikarenakan sistem perangkat (*handphone*) yang kurang *up to date*.

Analisis dan Refleksi Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan pada siklus kedua, mahasiswa tampak sudah terbiasa dengan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dibuktikan dengan berkurangnya kendala yang ditemukan selama perkuliahan. Nilai yang diperoleh pada akhir semester juga cukup baik. Kendala teknis yang dialami beberapa mahasiswa dalam menggunakan Edpuzzle diatasi dengan menyarankan mereka meminjam perangkat dari teman atau anggota keluarga yang lain untuk mengerjakan tugas di Edpuzzle. Jika tidak memungkinkan, dosen mengalihkan

pembelajaran dengan Edpuzzle ini menjadi pembelajaran dengan video yang diunggah di Youtube.

Hasil refleksi penerapan 4 media pembelajaran daring dan pemecahan masalah yang dilakukan pada siklus pertama dan kedua menjadi dasar penelitian ini dilanjutkan ke siklus ketiga. Subyek penelitian siklus ketiga adalah mahasiswa Angkatan 2020. Siklus ketiga berlangsung selama satu semester.

Siklus III: Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan, dosen membuat RPS yang berisikan capaian pembelajaran, alokasi waktu, materi ajar, kriteria penilaian dan media yang paling sesuai untuk digunakan. Penggunaan media pembelajaran juga disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan karakteristik materi ajar.

Tahap pelaksanaan dan observasi

Sama seperti siklus sebelumnya, kendala yang muncul dalam pembelajaran dengan Zoom adalah koneksi internet yang terkadang tidak stabil baik dialami mahasiswa maupun dosen. Beberapa mahasiswa masih terlihat keluar masuk di ruang Zoom atau mengeluhkan tidak dapat mendengar dengan lengkap penjelasan materi dari dosen karena suara yang terputus-putus.

Pada pembelajaran dengan video yang diunggah di Youtube, mahasiswa menonton video terlebih dahulu dan menyelesaikan tugas sesuai dengan instruksi di dalam video. Pada pembelajaran dengan media Edpuzzle, tidak ada kendala teknis yang dialami mahasiswa seperti pada siklus II. Semua mahasiswa juga dapat menyelesaikan tugas di Edpuzzle dengan baik. Pada pembelajaran mandiri, beberapa mahasiswa mengunggah tugas yang diberikan di E-learning masing-masing.

Pada akhir semester, dosen membagikan kuesioner *online* melalui Google Form terkait metode pembelajaran di semester ini.

Analisis dan Refleksi Pembelajaran

Berdasarkan observasi pada siklus III dapat disimpulkan bahwa penerapan 4 media ini berlangsung lebih matang dan lancar di banding dua siklus sebelumnya, mahasiswa dapat menerima dan mengikuti variasi media pembelajaran yang digunakan. Dalam sesi diskusi dengan mahasiswa di kelas tatap maya juga diperoleh informasi bahwa mahasiswa berharap penerapan media dalam pembelajaran ini dapat diteruskan pada semester berikutnya karena dianggap efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil refleksi dari penelitian siklus ketiga maka diputuskan penelitian tindakan ini dihentikan karena telah mencapai tujuan yang diharapkan.

Metode Yang Paling Efektif Dan Disenangi Mahasiswa

Adanya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan daya serap materi para pemelajar. Namun, tidak semua media pembelajaran efektif diterapkan pada suatu mata kuliah. Penggunaan media yang terlalu variatif juga dapat menimbulkan masalah lain.

Oleh sebab itu, pengajar perlu menyeleksi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi serta kondisi pemelajar.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan di akhir semester kepada subjek penelitian, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan media Edpuzzle adalah pembelajaran yang paling disenangi mahasiswa dengan persentase sebesar 44,7%, pembelajaran tatap maya dengan Zoom juga mencapai persentase yang cukup tinggi, yakni 42,1%. Untuk pembelajaran dengan video Youtube dan pembelajaran mandiri dengan LMS memperoleh persentase kurang dari 10%.

Sedangkan untuk metode pembelajaran yang dianggap paling efektif, 55,3% mahasiswa menganggap metode pembelajaran dengan Zoom adalah metode yang paling efektif, selanjutnya metode pembelajaran dengan Edpuzzle mencapai persentase 26,3%. Metode pembelajaran dengan video Youtube dan pembelajaran mandiri masing-masing 10,5% dan 7,9%.

Kelebihan Dan Kekurangan Empat Media Pembelajaran

Tidak ada metode pembelajaran yang ideal digunakan untuk semua pembelajaran karena setiap metode dan teknologi memiliki kelebihan dan kekurangan (Thorne and Mackey 2003). Kelebihan dan kekurangan media yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin dalam penelitian ini diuraikan berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang diisi oleh responden penelitian.

Pembelajaran Tatap Maya dengan Zoom

Kelebihan pembelajaran tatap maya dengan Zoom adalah mahasiswa dapat mendengarkan penjelasan dosen secara *real-time* dan dapat langsung bertanya jika ada kesulitan atau pertanyaan terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, dalam pembelajaran tatap maya, setiap mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk membaca teks atau menjawab pertanyaan yang diajukan dosen, hal ini dapat meningkatkan konsentrasi dan kepercayaan diri mahasiswa. Dosen juga dapat langsung mengoreksi jika terdapat kesalahan pelafalan saat mahasiswa membaca teks. Pembelajaran tatap maya dengan Zoom dianggap sebagai pembelajaran yang paling efektif dan interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Monica and Fitriawati 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran tatap maya dengan Zoom efektif digunakan pada pembelajaran daring dikarenakan fiturnya yang menarik, meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa untuk berinteraksi dengan dosen dan teman-temannya serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan dosen.

Kekurangan pembelajaran tatap maya dengan Zoom adalah sinyal yang terkadang kurang stabil yang menyebabkan jaringan terputus baik dialami dosen maupun mahasiswa, sehingga pada beberapa kondisi, mahasiswa tidak mendengarkan penjelasan yang lengkap dari dosen. Kondisi ini selaras dengan hasil penelitian (Qadriani 2022) yang menyatakan bahwa koneksi internet yang buruk menjadi salah satu hambatan besar yang dialami oleh pengajar maupun pemelajar bahasa Mandarin di seluruh dunia ketika melangsungkan pembelajaran tatap maya.

Beberapa mahasiswa yang tidak memahami materi karena kendala jaringan juga merasa tidak enak meminta penjelasan ulang kepada dosen saat kelas tatap maya berlangsung karena khawatir akan mengganggu alur pembelajaran. Penggunaan Zoom yang terus menerus juga dapat membuat mahasiswa merasa cepat lelah dan mata perih sehingga mengurangi fokus saat mendengarkan materi. Kondisi rumah yang terkadang kurang kondusif juga menjadi faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar tatap maya. Selain itu, dari segi ekonomi, sebelum bantuan kuota data dari pemerintah diberikan, mahasiswa mengeluhkan kuota data yang diperlukan untuk pembelajaran tatap maya dengan Zoom terlalu besar dan memberatkan. Setelah bantuan kuota turun, banyak juga yang mengeluhkan kuota tersebut tidak bisa digunakan sepenuhnya.

Pembelajaran dengan Video Youtube

Kelebihannya adalah mahasiswa dapat lebih fokus pada penguasaan materi yang disampaikan karena minim distraksi koneksi seperti yang muncul pada pembelajaran tatap maya. Video yang disajikan dosen dengan *platform* Youtube mudah diakses, menarik, dan interaktif. Penjelasan kosakata dan tata bahasa juga mudah dipahami, mahasiswa juga dapat mengulang menonton video pembelajaran di Youtube kapanpun mereka membutuhkannya, misalnya pada saat *review* persiapan ujian tengah maupun akhir semester. Ini sejalan dengan hasil penelitian Nacak, Bağlama and Demir (2020) yang menyatakan bahwa video di Youtube bersifat permanen dan dapat mendukung pembelajaran. Selain itu, menurut Tohari, Mustaji and Bachri (2019) pemanfaatan Youtube sebagai sumber belajar juga sangat baik dalam menjaga motivasi belajar mahasiswa.

Kekurangan dari pembelajaran dengan video di Youtube adalah beberapa mahasiswa mudah tergoda untuk menonton video-video lain di tengah pembelajaran, sehingga mereka lupa dengan tujuan awal mereka untuk belajar.

Namun, terlepas dari adanya beberapa kekurangan mahasiswa sepakat untuk mempertahankan metode ini dalam pembelajaran di semester berikutnya karena dianggap sangat efektif untuk mempelajari materi ajar serta melatih kemampuan mereka dalam mengenal, mengingat dan menulis aksara bahasa Mandarin.

Pembelajaran dengan Media Edpuzzle

Kelebihan dari pembelajaran dengan media Edpuzzle adalah mahasiswa lebih mudah untuk mengingat kosakata baru yang ada di dalam video. Penyajian materi dan latihan juga dianggap lebih praktis, variatif dan menarik. Mahasiswa merasa pembelajaran dengan Edpuzzle seperti sedang belajar sambil bermain sehingga terasa lebih menyenangkan. Mahasiswa juga harus lebih fokus untuk menyimak video pembelajaran agar dapat menjawab kuis yang muncul di tengah video. Ini sejalan dengan penelitian Mischel (2018) yang menemukan bahwa penggunaan Edpuzzle dapat membuat mahasiswa lebih fokus pada informasi dan materi penting dalam video serta membuat mereka menjadi lebih percaya diri

setelah berhasil menyelesaikan serangkaian kuis di dalam Edpuzzle. Tidak hanya mahasiswa, para guru juga merasa penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran menarik dan efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah (Lailatul Qadriani et al. 2021)

Kekurangan dari metode ini dalam pembelajaran yang diterapkan adalah beberapa mahasiswa pada awalnya tidak dapat mengakses Edpuzzle karena kendala perangkat mereka yang tidak didukung sistem Edpuzzle, namun pada pertemuan selanjutnya, mahasiswa dapat menemukan solusi dari kendala yang mereka alami, yakni mengakses Edpuzzle dengan menggunakan laptop atau meminjam *handphone* teman atau saudara mereka.

Pembelajaran Mandiri dan penugasan di LMS Moodle

Tujuan pembelajaran mandiri adalah meningkatkan kemandirian belajar dan kecakapan pemelajar dalam memecahkan masalah. Pemelajar harus memiliki kedisiplinan diri dan keterampilan menggunakan teknologi saat mereka belajar tanpa didampingi pengajar (Rasheed, Kamsin, and Abdullah 2020). Pembelajaran mandiri bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok. Pada pembelajaran mandiri, pemelajar juga diberikan kesempatan untuk mengeksplor materi tidak hanya dari pengajar, namun juga memanfaatkan media kamus, buku maupun sumber dari internet. Mahasiswa telah melakukan kegiatan pembelajaran sesuai instruksi dosen, yakni menggunakan media seperti kamus elektronik Pleco dan Hanping untuk mencari makna dari suatu kosakata, memanfaatkan website hanzi5.com untuk mencari *bihua* dan *bishun* aksara Han serta mencari contoh kalimat di laman zaojv.com. Selain itu, mereka juga bertanya pada teman sekelas, dosen atau kerabat yang memiliki kemampuan bahasa Mandarin lebih baik jika masih ada materi yang kurang dipahami.

Kelebihan pembelajaran mandiri menurut mahasiswa adalah mereka memiliki waktu yang lebih fleksibel dalam belajar. LMS Moodle yang digunakan juga mudah diakses. Selain itu, dalam proses eksplorasi pembelajaran mandiri ini, mahasiswa juga menemukan kosakata dan tata bahasa baru yang mereka peroleh lewat internet dan kamus sehingga dapat memperkaya kosakata mereka

Kekurangan pembelajaran ini adalah beberapa mahasiswa merasa sulit fokus jika belajar sendiri, mereka mudah tergoda dengan gawai dan distraksi lainnya saat belajar mandiri. LMS Moodle yang digunakan beberapa kali *down* ketika akan digunakan sehingga mahasiswa terlambat mengumpulkan tugas.

Efektivitas Dan Kepuasan Belajar Mahasiswa terhadap Blended Learning yang Diterapkan

Yang dimaksud dengan efektivitas dalam penelitian ini adalah ketercapaian hasil belajar mahasiswa dengan tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dengan tingkat pemahaman terhadap materi yang diajarkan serta nilai akhir yang mencapai target kelulusan mata kuliah. Sedangkan kepuasan belajar merujuk pada perasaan senang dan puas yang dirasakan karena metode yang diterapkan dan kegiatan pembelajaran sesuai dengan ekspektasi dan harapan belajar

mahasiswa. Pengukuran terhadap efektivitas pembelajaran didasarkan pada persepsi mahasiswa lewat hasil kuesioner dan nilai akhir, sedangkan kepuasan belajar diukur dari hasil kuesioner.

Tingkat pemahaman materi diperoleh dari hasil kuesioner yang diukur dalam skala 1-10. Adapun rata-rata tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 1: Tingkat pemahaman rata-rata mahasiswa

Media yang digunakan	Tingkat pemahaman rata-rata mahasiswa
Tatap Maya dengan Zoom	81%
Pembelajaran dengan video Youtube	81,3%
Pembelajaran dengan Edpuzzle	83,4%
Pembelajaran Mandiri	72,4%

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa tingkat penyerapan materi atau pemahaman mahasiswa terhadap materi saat dosen menerapkan pembelajaran tatap maya dengan Zoom adalah 81%, kemudian pembelajaran dengan video Youtube, media Edpuzzle dan pembelajaran mandiri masing-masing 81,3%, 83,4% dan 72,4%. Pada 3 media pembelajaran teratas, tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi telah mencapai target, yakni diatas 80%. Ini dikarenakan pada pembelajaran dengan Zoom, terdapat interaksi *real-time* antara mahasiswa dan dosen sehingga mahasiswa dapat langsung bertanya kepada dosen jika ada bagian yang kurang dimengerti. Pembelajaran dengan video Youtube dan Edpuzzle memungkinkan mahasiswa untuk memutar video penjelasan dosen berulang-ulang sampai mereka paham. Sedangkan dalam pembelajaran mandiri belum mencapai target yang ditentukan, faktor utamanya adalah pada pembelajaran mandiri mahasiswa diminta untuk mengeksplor dan mencari tahu sendiri bagian-bagian yang kurang mereka pahami, sehingga dalam pembelajaran mandiri mahasiswa merasa kurang maksimal dalam menyerap materi kuliah. Hal ini juga berkaitan dengan kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis dan kemandirian belajar. Mahasiswa yang terbiasa berpikir kritis akan lebih mudah menyerap materi dan menyelesaikan masalah yang ditemukannya dalam proses belajar mandiri.

Selain dari hasil kuesioner, untuk memperoleh hasil yang lebih objektif, maka pengukuran efektivitas penerapan *blended learning* ini juga didasarkan pada nilai akhir mahasiswa pada mata kuliah Kemahiran Bahasa Mandarin Tertulis Lanjutan (Angkatan 2019) dan Kemahiran Bahasa Mandarin Tertulis Menengah (angkatan 2020). Nilai akhir ini merupakan rata-rata dari penambahan nilai tugas, ujian tengah dan akhir semester. Indikator ketercapaian target terkait efektivitas penerapan metode ditinjau dari perolehan nilai akhir mahasiswa, yakni lebih dari 80% (31 dari 38 mahasiswa) mahasiswa mendapat nilai A (nilai \geq 81), perolehan nilai rata-rata seluruh mahasiswa mencapai nilai 85. Dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa penerapan *blended learning* dapat dikatakan efektif karena telah mencapai indikator keberhasilan tindakan.

Berdasarkan hasil kuesioner diperoleh data bahwa tingkat kepuasan belajar mahasiswa mencapai target, yakni 80%. Mahasiswa beranggapan bahwa penerapan *blended learning* ini sudah baik dan efektif dalam mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar mereka selama masa pandemi. Mahasiswa juga berharap metode pembelajaran daring variatif perlu diterapkan pada perkuliahan di semester berikutnya.

Pembahasan

Penggunaan media Zoom dan Edpuzzle dalam penelitian *blended learning* ini dianggap sebagai media pembelajaran yang paling efektif dan menyenangkan. Media Zoom dan Edpuzzle termasuk dalam media pembelajaran interaktif yang memungkinkan pelajar untuk berinteraksi dengan guru, teman atau komputer.

Media pembelajaran interaktif sangat diperlukan karena salah satu kendala utama yang dirasakan pelajar selama pembelajaran daring adalah merasa terisolasi dan kurangnya kehadiran sosial (*social presence*) yang biasa mereka dapatkan melalui interaksi langsung tatap muka dengan pengajar dan teman di kelas (Jinsheng and Lufei 2021). Menurut (Qadriani 2022), jika dibandingkan dengan kelas luring, pembelajaran daring justru memberikan kesempatan yang lebih banyak bagi pelajar untuk berinteraksi dibandingkan kelas luring. Interaksi di dalam pembelajaran daring tidak hanya terjadi antara pengajar dan pemelajar atau antar pemelajar seperti melalui media Zoom, tetapi juga antar pemelajar dengan komputer seperti melalui media Edpuzzle. Selain itu, penggunaan multimedia pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran daring juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa/mahasiswa (Harsiwi, Dyah, and Arini 2020); (Manurung 2020); (Chang 2002).

Dalam pembelajaran dengan media Youtube, pengajar membuat sendiri video pembelajaran berdasarkan materi ajar. Ini dikarenakan video-video pembelajaran di Youtube belum tentu sesuai dengan konteks materi yang akan disampaikan. (Vargas-Urpí and Xu 2021) dalam penelitiannya menyatakan video pembelajaran bahasa Mandarin yang tersedia di kanal Youtube sangat banyak, namun sangat sedikit yang dapat dijadikan materi pembelajaran formal di sekolah. Oleh karena itu, pengajar sebaiknya membuat sendiri video pembelajaran untuk kebutuhan mahasiswanya. Pengajar dapat memanfaatkan video yang ada di Youtube sebagai bahan *preview* atau pengayaan bagi siswa/mahasiswa.

Pada penerapan pembelajaran mandiri, mahasiswa diminta untuk mengeksplor materi dan menyelesaikan tugas tanpa penjelasan dosen secara langsung. (Chen, Wang, and Rodway 2021) dan (Oxford 2016) menyatakan setiap pelajar memiliki preferensi dan strategi sosial dalam belajar. Mereka akan menyelaraskan strategi belajar berdasarkan konteks untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka. Dengan adanya kemandirian belajar ini mahasiswa dapat

mengetahui cara belajar dan strategi yang paling sesuai agar mendapatkan hasil belajar yang optimal (Usman 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *blended learning* dalam pembelajaran daring bahasa Mandarin di Prodi BMKT UAI dapat dikatakan berhasil. Penerapan *blended learning* yang dilakukan oleh (Maciej Serda et al. 2019) dalam pembelajaran peribahasa Mandarin juga memperoleh hasil serupa, *blended learning* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan kemandirian belajar pemelajar bahasa Mandarin. Desain *blended learning* yang dirancang dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi *best practice* pembelajaran daring bahasa Mandarin dan dapat menjadi inspirasi dalam perancangan kurikulum serta rencana pembelajaran yang lebih inovatif kedepannya.

Simpulan

Dalam mengembangkan suatu modul pembelajaran, pengajar harus mempertimbangkan konsistensi dan fokus pembelajaran pada aktivitas belajar yang menarik dan interaktif (Barlow, Adekola, and Siddiqui 2021). Konsistensi ini juga perlu dilakukan dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Di dalam penelitian ini, pencampuran empat media pembelajaran konsisten diterapkan selama 2 semester dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti kemampuan dan motivasi belajar peserta didik, kesesuaian materi ajar, kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran serta tujuan pembelajaran.

Penerapan *blended learning* pada mata kuliah Kemahiran Bahasa Tertulis Menengah dan Lanjutan bahasa Mandarin dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dari keempat media pembelajaran daring yang digunakan, pembelajaran tatap maya dengan Zoom dan pembelajaran dengan media Edpuzzle adalah metode yang dinilai paling efektif dan disenangi oleh mahasiswa.

Keempat media ini memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing karena tidak ada media yang ideal digunakan untuk semua jenis pembelajaran. Namun penggabungan keempat media dalam pembelajaran bahasa Mandarin ini dapat saling melengkapi.

Berdasarkan hasil kuesioner dan nilai akhir mahasiswa, *blended learning* ini terbukti efektif. Ini ditunjukkan dengan tingkat penyerapan materi pada metode pembelajaran dengan Zoom, Youtube dan Edpuzzle di atas 80%, sedangkan pembelajaran mandiri di atas 70%. Rata-rata nilai akhir mahasiswa mencapai angka 85. Selain itu, tingkat kepuasan belajar bahasa Mandarin mahasiswa mencapai 80%, mahasiswa berharap penerapan *blended learning* ini dapat dilanjutkan pada perkuliahan semester berikutnya.

Rujukan

Barlow, Alexis, Josephine Adekola, and Noreen Siddiqui. 2021. "Current and Future Online and Blended Learning Provisions." *JPAAP (Journal of Perspective in Applied Academic Practice)*

- 9(2): 39–53.
- Chang, Mei-mei. 2002. "Learning Foreign Language through an Interactive Multimedia Program: An Experimental Study on the Effects of the Relevance Component of the ARCS Model on JSTOR." *CALICO Journal* 20(1): 81–98. <https://www.jstor.org/stable/24149610> (February 19, 2023).
- Chen, Lijuan, Yuping Wang, and Claire Rodway. 2021. "Social Strategy Use in Online Chinese Learning." <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1880442> 35(9): 2423–51. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09588221.2021.1880442> (February 17, 2023).
- Cronje, Johannes C. 2020. "Towards a New Definition of Blended Learning." 18(2): 114–21. www.ejel.org (January 13, 2022).
- Dongping, Chen. 2020. "汉语国际教育网络语言学习的困境与出路 [The Predicament and the Way Out of Online Language Learning for Chinese International Education]." *China New Telecommunications* 22(20).
- Geng, Ziyi, and Luoyi Cai. 2022. "适用于线上汉语教学的网络平台与工具评介——以北美线上汉语课堂为例 [A Review of Platforms and Tools for Online Chinese Teaching--Taking North American Chinese Classrooms for Examples]." *Journal of International Chinese Education* 01: 18–38.
- Harsiwi, Udi Budi, Liss Dyah, and Dewi Arini. 2020. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4): 1104–13. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/505> (February 19, 2023).
- Hermanto, Yustinus Budi, and Veronika Agustini Srimulyani. 2021. "The Challenges of Online Learning During the Covid-19 Pandemic." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 54(1): 46.
- Jamaluddin, Dindin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, and Epa Paujiah. 2020. "Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi Dan Proyeksi." *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*: 1–10. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>.
- Jianzhen, Yin, and Wu Sicong. 2020. "试论汉语国际教育网络教学资源开发与设计 [On the Development and Design of Online Teaching Resources for Chinese International Education]." *New Curriculum Research* 27.
- Jinsheng, Shi, and Wang Lufei. 2021. "新冠疫情背景下高校留学生线上汉语教学调查研究 (Investigation and Research on Online Chinese Teaching for International Students in Colleges and Universities under the Background of the Covid-19)." *Language Teaching and Linguistic Studies* 4: 23–33.
- Juan, Su. 2020. "海外远程汉字教学模式分析 [Analysis of Overseas Distance Chinese Character Teaching Model]." *Modern Society* 21: 174–76.
- Maciej Serda et al. 2019. "Blended Learning to Develop Learners' Autonomy in Language Learning under Globalization: The Online Self-Learning Platform on Chinese Idioms" eds. G. Balint et al. *Uniwersytet śląski* 7(1): 343–54. <https://repository.eduhk.hk/en/publications/blended-learning-to-develop-learners-autonomy-in-language-learnin> (February 18, 2023).
- Manurung, Purbatua. 2020. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14(1): 1–12. <http://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/alfikru/article/view/33> (February 19, 2023).
- Mischel, Leann J. 2018. "Watch and Learn? Using EDpuzzle to Enhance the Use of Online Videos:" <https://doi.org/10.1177/2379298118773418> 4(3): 283–89. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/2379298118773418> (January 13, 2022).
- Monica, Junita, and Dini Fitriawati. 2020. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19." *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi* 9(2): 1630–40. <https://ejournal.undana.ac.id/index.php/JIKOM/article/view/2416> (January 13, 2022).
- Mulyatiningsih, Endang. 2015. *Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Mustafa, Pinton Setya et al. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. <http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/22504> (February 19, 2023).
- Nacak, Ayşegül, Başak Bağlama, and Burak Demir. 2020. "Teacher Candidate Views on the Use of YouTube for Educational Purposes." *Online Journal of Communication and Media Technologies* 10(2): e202003.
- Oxford, Rebecca L. 2016. *Teaching and Researching Language Learning Strategies: Self-Regulation in Context, Second Edition*. Routledge. <https://www.routledge.com/Teaching-and-Researching-Language-Learning-Strategies-Self-Regulation-in/Oxford/p/book/9781138856806> (February 17, 2023).
- Qadriani, Nanda Lailatul. 2022. "Blended Learning, The International Chinese Learning Trend In Post-Pandemic Era." *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa* 16(1): 44–53. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/linguadidaktika/article/view/116661> (June 22, 2022).
- Qadriani, Nanda Lailatul, Sri Hartati, and Anita Dewi. 2021. "Pemanfaatan Youtube Dan Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia* 4(1): 1. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/JPM/article/view/841>.
- Rasheed, Rasheed Abubakar, Amirrudin Kamsin, and Nor Aniza Abdullah. 2020. "Challenges in the Online Component of Blended Learning: A Systematic Review." *Computers and Education* 144(September 2019): 103701. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>.
- Sharma, Pete. 2010. "Blended Learning." *ELT Journal* 64(4): 456–58. <https://academic.oup.com/eltj/article/64/4/456/390082> (January 12, 2022).
- Sudarsana, I Ketut et al. 2018. *Teknologi dan Aplikasinya dalam Dunia Pendidikan Teknologi Sinkronus Dan Asinkronus Untuk Pembelajaran*. <http://jayapanguspress.org>.
- Thorne, Kaye, and David Mackey. 2003. *Everything You Ever Needed to Know About Training*. 4th ed. https://books.google.co.id/books?id=7_RyVw8MhZYC&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (January 13, 2022).
- Tohari, H. (Hamim), N. (nFn) Mustaji, and B. S. (Bachtar) Bachri. 2019. "Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa." *Kwangsan* 7(1): 286906. <https://www.neliti.com/publications/286906/> (January 13, 2022).
- Tomlinson, Brian, and Claire Whittaker. 2013. *Blended Learning in English Language Teaching: Course Design and Implementation*. London: British Council. www.britishcouncil.org (January 12, 2022).
- Usman, Usman. 2019. "Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar." *Jurnal Jurnalisa* 4(1): 136–50.
- Vargas-Urpí, Mireia, and Yanjun Xu. 2021. "Online Chinese Learning: A Case Study of the Use of YouTube Instructional Videos." *Chinese Language Teaching Methodology and Technology* 4(2). <https://engagedscholarship.csuohio.edu/cltmt/vol4/iss2/3> (February 17, 2023).
- Widayati, Ani. 2008. "PENELITIAN TINDAKAN KELAS." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 6(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/1793> (February 19, 2023).
- Wijayati, Primardiana Hermilia, Wafda Nabila Haqqie, and Aiga Ventivani. 2021. "PEMANFAATAN AKUN YOUTUBE BERKONTEN PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN DALAM LITERASI DIGITAL PADA ERA PANDEMI." *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5(2): 121.
- Yuming, Li et al. 2020. "新冠疫情下的汉语国际教育:挑战与对策"大家谈(上) [Teaching Chinese to Speakers of Other Languages under the COVID-19 Epidemic: Challenges and Countermeasures]." *Language Teaching and Linguistic Studies* 4: 1–11. <https://kns.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?dbcode=CJFD&dbname=CJFDLAST2020&filename=YYJX202004002&uniplatform=NZKPT&v=IZ-AR4bih2uv3->

WIVOCBI_1Lb4uuliKkn8auP7qMxD1WDBIs8NmIFwfVZHAWNXPd.

- Zhao, Shuwei. 2022. "The Construction of Chinese Virtual Learning Community in ZOOM: Based on the Teacher-student Interaction." *International Journal of Social Science and Education Research* 5(2): 135–42. <https://www.airitilibrary.com/Publication/alDetailedMesh?DocID=P20190819001-202202-202201240001-202201240001-135-142> (February 17, 2023).
- Zhiyong, Jiezh. 2021. "新冠肺炎疫情背景下汉语国际教育探究 [Research on International Chinese Education under the Background of the Covid-19 Pandemic]." *Journal Of Tianjin Foreign Studies University* 28(1).