

**PENGEMBANGAN DAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
BAHASA MANDARIN LEVEL HSK 3**

**TESIS**

**Oleh :**

**Chandra Efendi**

**NIM : 060326822260008**

**Pembimbing :**

**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn**

**Dr. Erna Retna Safitri, M. Pd**

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### PENGEMBANGAN DAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM BAHASA MANDARIN LEVEL HSK 3

#### TESIS

Oleh :

**Chandra Efendi**

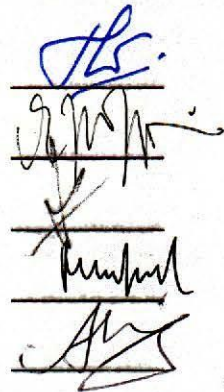
**NIM : 060326822260008**

Hari : Sabtu

Tanggal : 20 Juli 2024

#### TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Maknum Raharjo, M.Sn
2. Sekretaris : Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd
3. Anggota : Dr. Loy Chee Luen
4. Anggota : Dr. Rita Inderawati, M.Pd
5. Anggota : Dr. Somakim, M.Pd



Palembang,

Agustus 2024

Mengetahui,  
KPS Magister Teknologi Pendidikan,



**Dr. Maknum Raharjo**  
NIP. 197001232006041001

**PENGEMBANGAN DAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS LECTORA INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA DALAM BAHASA MANDARIN LEVEL HSK 3**

**TESIS**

**Oleh : Chandra Efendi**

**NIM : 060326822260008**

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan**

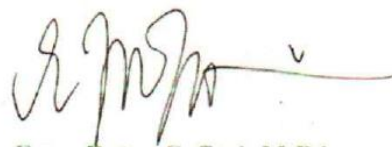
**Mengesahkan,**

**Pembimbing 1,**



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn  
NIP. 197001232006041001**

**Pembimbing 2,**




**Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd  
NIP. 198005272020122001**

**Mengetahui,**

**Dekan FKIP,**



  
**Dr. Hartono, M.A.  
NIP. 196710171993011001**

**Koordinator Program Studi,**



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn  
NIP. 197001232006041001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Chandra Efendi

NIM : 06032682226008

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh - sungguh bahwa tesis saya yang berjudul “Pengembangan dan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Bahasa Mandarin Level HSK 3” ini adalah benar benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang di jatuhkan kepada peneliti.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sungguh sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan

Chandra Efendi

NIM 06032682226008

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa sehingga Tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya tulis ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua terkasih yang selama ini selalu memotivasi, mendidik dan mendoakan dalam setiap proses yang di lalui.
2. Kepada Dr. Hartono, M.A. Selaku Dekan FKIP UNSRI yang banyak memberikan saran dan bimbingan selama proses perkuliahan.
3. Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn sebagai pembimbing pertama dan Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd selaku pembimbing kedua yang telah mencurahkan segenap waktu dan pikiran untuk membimbing, memberikan motivasi, kritik dan saran kepada penulis.
4. Seluruh Dosen Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya. terimakasih banyak atas semua ilmu dan pengalaman yang telah kalian berikan kepada saya semoga menjadi amal jariyyah hingga di akhirat.
5. Kepada rekan teman seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya Angkatan 2022 yang sudah memberikan kepercayaan selama 3 semester ini menjadi ketua tingkat, membimbing dengan sabar, dan memberikan semangatnya untuk menyelesaikan Pendidikan secepatnya.
6. semua pihak yang telah membantu penelitian dan penyelesaian tesis ini.

Penulis

Chandra Efendi  
NIM. 06032682226008

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
ABSTRAK .....	xi
RINGKASAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Rumusan Masalah .....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	12
2.1 Hakikat belajar dan Pembelajaran.....	12
2.1.1 Hakikat Belajar .....	13
2.1.2 Hakikat Pembelajaran .....	14
2.1.3 Belajar dan Pembelajaran Bahasa Mandarin .....	15
2.2 Bahasa mandarin Level HSK 3 .....	16
2.2.1 Karakteristik Bahasa mandarin.....	18
2.2.2 Karakteristik HSK 3 .....	20
2.3 Hakekat Media Pembelajaran .....	22
2.4 Hakekat Bahan Ajar .....	24
2.5 Aplikasi Multimedia Interaktif.....	26
2.4.1 Aplikasi <i>Camtasia Studio</i> .....	26

2.4.2	Aplikasi <i>Hot Potatoes</i> .....	29
2.4.3	Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> .....	31
2.6	Model Pengembangan .....	36
2.7	Penelitian yang Relevan.....	45
2.8	Kerangka Berfikir .....	47
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>49</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	49
3.2	Subjek Penelitian.....	49
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian .....	50
3.4	Prosedur Penelitian.....	50
3.4.1	Perencanaan .....	51
3.4.2	Perancangan .....	53
3.4.3	Pengembangan .....	54
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.5.1	Wawancara .....	56
3.5.2	Observasi .....	56
3.5.3	Angket .....	58
3.5.4	Tes.....	59
3.5.5	Validasi Ahli.....	60
3.5.6	Teknik Analisis Data.....	62
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>68</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	68
4.1.1	Tahap Perencanaan.....	69
4.1.2	Tahap Desain .....	75
4.1.3	Tahap Pengembangan .....	79
4.2	Pembahasan.....	88
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>97</b>
5.1	Simpulan .....	97
5.2	Saran .....	98
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>149</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan antarmuka <i>Lectora Inspire</i> .....	35
Gambar 2.2 Model Pengembangan Dick & Carey .....	37
Gambar 2.3 Model Pengembangan ADDIE.....	38
Gambar 2.4 Model Pengembangan Borg and Gall .....	39
Gambar 2.5 Model Pengembangan Kemp .....	40
Gambar 2.6 Model Pengembangan Alessi & Trollip.....	42
Gambar 2.6 Kerangka berpikir .....	48
Gambar 3.1 Proses pengembangan Model Alessi & Trollip .....	51
Gambar 4.1 Sumber Materi Penunjang .....	74
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif <i>Lectora Inspire</i> .....	76
Gambar 4.3 Tampilan Storyboard .....	79
Gambar 4.4 Tampilan Teks Bahasa Mandarin .....	79
Gambar 4.5 Aplikasi CoolEdit Pro .....	80
Gambar 4.6 Penggabungan materi dengan <i>Lectora Inspire</i> .....	80
Gambar 4.7 Materi Pendukung HSK 3 .....	81
Gambar 4.8 Revisi Ahli Media.....	83
Gambar 4.9 Uji KepraktisanSiswa.....	85
Gambar 4.10 Proses Uji Coba Produk .....	86
Gambar 4.11 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	87
Gambar 4.12 Pengetikan Huruf Mandarin pada Multimedia Interaktif .....	90



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komponen pembelajaran .....	16
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru .....	57
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa .....	58
Tabel 3.3 Kisi– kisi instrumen angket peserta didik.....	59
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument validasi ahli media .....	60
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument validasi ahli materi.....	61
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrument validasi ahli bahasa .....	62
Tabel 3.7. Kategori Praktikalitas Produk .....	63
Tabel 3.8. Lembar Kuisisioner siswa .....	63
Tabel 3.9. Lembar Validasi Materi.....	64
Tabel 3.10. Lembar Validasi Media .....	65
Tabel 3.11. Lembar Validasi Bahasa .....	66
Tabel 3.12 Kategori skala Multimedia.....	67
Tabel 3.13 Kategori validitas Multimedia.....	67
Tabel 3.14 Interpretasi Ngain Score .....	68
Tabel 4.1 Kompetensi Inti Bahasa dan Sastra Mandarin .....	71
Tabel 4.2 Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan .....	74
Tabel 4.3 Uji Ahli Multimedia Interaktif.....	83
Tabel 4.4 Rekapitulasi Uji Ahli Multimedia Interaktif.....	84
Tabel 4.5 Rekapitulasi Uji Beta Beta Multimedia Interaktif.....	85
Table 4.6 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	87
Tabel 4.7 Rekapitulasi rata-rata <i>posttest</i> dan <i>pretest</i> dan <i>N-gain</i> .....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing .....	104
Lampiran 2 SK Penguji Ujian Tesis .....	106
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian .....	108
Lampiran 4 Sumber Materi .....	109
Lampiran 5 Storyboard .....	122
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Media .....	123
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	131
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	133
Lampiran 9 Lembar Hasil Praktisasi Siswa.....	136
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Pretest dan Posttest .....	140
Lampiran 11 Lembar Revisi <i>External Reviewer</i> .....	142
Lampiran 12 Sertifikat HAKI Produk Multimedia Interaktif.....	146
Lampiran 13 Lembar Perbaikan Tesis .....	147
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup .....	152

**PENGEMBANGAN DAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
BAHASA MANDARIN LEVEL HSK 3**

Penulis

Chandra Efendi  
[06032682226008@unsri.ac.id](mailto:06032682226008@unsri.ac.id)

Pembimbing

Dr. Makmum Raharjo, M.Sn  
[makmumraharjo@unsri.ac.id](mailto:makmumraharjo@unsri.ac.id)

Dr. Erna Retna Safitri, M. Pd  
[ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id](mailto:ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id)

**ABSTRAK**

Bahasa Mandarin telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terutama setelah diperkenalkannya tes HSK (汉语水平考试 hàn yǔ shuǐ pí ng kǎo shì) untuk non-penutur asli (Julie Yu-Wen Chen, 2022). Ujian Standardisasi HSK untuk penutur asing yang diluncurkan pada tahun 1980 terdiri dari 6 level mulai dari kemampuan dasar hingga tinggi. HSK 3, tingkat menengah, menandai titik penting dalam perjalanan belajar mahasiswa asing, di mana alat bantu pengucapan secara bertahap dihapuskan. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan siswa dalam persiapan tes HSK 3 dengan mengembangkan materi multimedia interaktif menggunakan aplikasi Lectora Inspire. Dengan meningkatkan kemahiran guru dalam alat multimedia dan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis multimedia, kami berupaya untuk meningkatkan kinerja dan motivasi ujian siswa. Dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip, penelitian ini berfokus pada penilaian kebutuhan siswa dan guru, merancang konten multimedia, serta melakukan uji validasi dan evaluasi untuk mengukur efektivitas. Melalui proses sistematis ini, kami bertujuan untuk meningkatkan pengalaman dan hasil belajar bagi siswa yang mempersiapkan tes HSK 3.

Kata kunci: Mandarin, HSK 3, Multimedia, Lectora Inspire

***Development and Implementation of Interactive Multimedia Using  
Lectora Inspire to Enhance Students' Learning Outcomes in  
Mandarin Language HSK Level 3***

*Author*

Chandra Efendi  
[06032682226008@unsri.ac.id](mailto:06032682226008@unsri.ac.id)

*Supervisor*

Dr. Makmum Raharjo, M.Sn  
[makmumraharjo@unsri.ac.id](mailto:makmumraharjo@unsri.ac.id)

Dr. Erna Retna Safitri, M. Pd  
[ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id](mailto:ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id)

**ABSTRACT**

*Mandarin Chinese has experienced significant growth in recent years, particularly following the introduction of the HSK test for non-native speakers. Launched in 1980, the HSK Standardized Test includes 6 levels of proficiency, with HSK 3 representing a crucial stage in foreign students' learning journeys. This research project aims to support students preparing for the HSK 3 test by creating interactive multimedia materials using the Lectora Inspire application. By enhancing teachers' multimedia skills and implementing a multimedia-based learning approach, the goal is to boost students' performance and motivation for the test. Following the Alessi and Trollip model, the study will assess the needs of students and teachers, develop multimedia content, and conduct validation and evaluation tests to gauge effectiveness. Through this structured approach, the aim is to enhance the learning experience and outcomes for students getting ready for the HSK 3 test.*

*Keywords: Mandarin, HSK 3, Multimedia, Lectora Inspire*

## **RINGKASAN**

Meningkatnya signifikansi pembangunan ekonomi telah memicu minat yang lebih tinggi terhadap bahasa Mandarin, yang mendorong pemerintah Tiongkok untuk menetapkan ujian standar bagi penutur non-asli yang disebut HSK (Hanyu Shuiping Kaoshi). Di antara enam tingkat ujian ini, HSK 3 khususnya patut diperhatikan karena bertujuan untuk mengevaluasi kemahiran seseorang dalam bahasa tersebut tanpa dukungan apa pun untuk pengucapan. Tingkat ujian HSK ini secara khusus menilai tiga bidang utama: pemahaman mendengarkan, keterampilan membaca, dan kemahiran menulis. Namun, untuk mencapai penguasaan pada tingkat ini menuntut banyak latihan dan waktu belajar yang ekstensif. Sayangnya, kerangka pendidikan yang ada hanya mengalokasikan 90 menit per minggu untuk pengajaran bahasa Mandarin, yang jauh dari apa yang diperlukan untuk persiapan yang memadai untuk ujian HSK 3. Dengan persyaratan 600 kosakata dan kebutuhan untuk menunjukkan kemahiran dalam mendengarkan, membaca, dan menulis, waktu pengajaran terbatas yang saat ini ditawarkan oleh sekolah untuk mempelajari bahasa tersebut sangat tidak mencukupi.

Selain itu, sangat penting bahwa desain alat multimedia interaktif ini secara aktif mempromosikan partisipasi siswa. Salah satu metode efektif untuk mencapai hal ini adalah dengan menggabungkan elemen audio yang dapat didengarkan siswa, diikuti dengan tugas interaktif di mana mereka memilih jawaban yang benar melalui opsi klik. Lebih jauh lagi, menyediakan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan menulis mereka sangatlah penting; ini dapat dicapai melalui aktivitas drag-and-drop atau dengan mengaktifkan pengetikan langsung karakter bahasa Mandarin yang diperlukan. Pendekatan ini tidak hanya sejalan dengan tujuan utama pendidikan multimedia interaktif tetapi juga didukung oleh temuan penelitian Mayer dan Salovey (1997). Karya mereka menekankan pentingnya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat mengarah pada pemahaman yang lebih dalam dan retensi materi yang lebih baik.

Pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik yang memenuhi keterbatasan kognitif pelajar sekaligus mengembangkan keterampilan mereka dalam bahasa Mandarin. Lebih jauh lagi, jelas bahwa integrasi materi inovatif tersebut tidak hanya memperkaya pengalaman pendidikan secara keseluruhan bagi siswa tetapi juga memainkan peran penting dalam mendorong keberhasilan akademis yang lebih besar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa memanfaatkan sumber daya multimedia interaktif dapat memfasilitasi keterlibatan dan pemahaman yang lebih dalam di antara pelajar, yang pada akhirnya mengarah pada tingkat pencapaian yang lebih tinggi dalam studi mereka. Karena para pendidik terus mencari metode yang efektif untuk meningkatkan kinerja siswa, penggunaan alat seperti Lectora Inspire menonjol sebagai strategi yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran dalam mata pelajaran seperti bahasa Mandarin.

Efektivitas produk multimedia interaktif ditunjukkan dengan jelas oleh peningkatan substansial dalam hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh nilai N-gain sebesar 0,6. Nilai ini sangat signifikan karena, sebagaimana diuraikan oleh Hake (2002), nilai N-gain dikategorikan ke dalam tiga rentang yang berbeda: rendah, yang didefinisikan sebagai nilai 0,3; sedang, yang berada dalam rentang 0,4; dan tinggi, yang dicirikan oleh nilai 0,7 atau lebih tinggi. Mengingat hasil komputasi yang menghasilkan nilai N-gain sebesar 0,6, kami dapat dengan yakin menyatakan bahwa efektivitas produk multimedia interaktif ini berada dalam rentang kemandirian sedang. Hal ini menunjukkan tingkat peningkatan yang nyata dalam hasil belajar, yang menunjukkan bahwa produk tersebut memiliki dampak positif pada keterlibatan dan pemahaman siswa. Intinya, nilai N-gain sedang mencerminkan tingkat efektivitas yang terpuji, menyoroti potensi alat multimedia interaktif dalam meningkatkan pengalaman pendidikan.

## **SUMMARY**

*Educators can create more effective and engaging learning environments that cater to the cognitive limitations of learners while helping them develop their Chinese language skills. It is evident that integrating such innovative materials not only enriches the overall educational experience for students but also plays a crucial role in fostering greater academic success. The findings indicate that using interactive multimedia resources can enhance engagement and understanding among learners, ultimately resulting in higher achievement levels in their studies. As educators continue to explore effective strategies to improve student performance, tools like Lectora Inspire emerge as a promising method to enhance the quality of teaching and learning in subjects such as Mandarin.*

*Moreover, it is essential for the design of interactive multimedia tools to encourage active student participation. One effective approach to achieve this is by incorporating audio components for students to listen to, followed by interactive tasks where they select the correct answers through click options. Additionally, providing opportunities for students to practice their writing skills is vital; this can be accomplished through drag-and-drop activities or enabling direct typing of the required Chinese characters. This method aligns with the primary goal of interactive multimedia education and is supported by the research findings of Mayer and Salovey (1997), which highlighted the significance of actively engaging students in the learning process to enhance understanding and retention of the material.*

*The effectiveness of the interactive multimedia product is clearly illustrated by the significant improvement in student learning outcomes, as demonstrated by an N-gain value of 0.6. This value is noteworthy because, as Hake (2002) outlines, N-gain values are categorized into different levels of effectiveness. The growing importance of economic development has led to an increased interest in learning Mandarin, prompting the Chinese government to create a standardized test for non-native speakers known as the HSK (Hanyu Shuiping Kaoshi). Among the six levels of this test, HSK 3 stands out, as it*

*assesses a person's language proficiency without any assistance for pronunciation. This particular level evaluates three main skills: listening comprehension, reading, and writing. However, attaining proficiency at this level demands considerable practice and extensive study time. Unfortunately, the current educational framework only provides 90 minutes of Mandarin instruction per week, which is insufficient for proper preparation for the HSK 3 exam. With a vocabulary requirement of 600 words and the necessity to demonstrate proficiency in listening, reading, and writing, the limited instructional time available in schools for language learning is severely inadequate.*



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Bahasa berfungsi sebagai pintu gerbang yang memungkinkan kita terhubung dengan individu dan komunitas dari seluruh penjuru dunia. Dengan berkomunikasi secara efektif, kita membangun jaringan yang kuat antar sesama manusia, memupuk keakraban, menjalin persahabatan, bahkan menyelesaikan konflik. Tentu saja penguasaan suatu bahasa sangat penting untuk kelancaran proses komunikasi. Seseorang harus berhati-hati dalam menggunakan kata-kata yang tepat, karena pilihan yang salah dapat menyebabkan kesalahpahaman dan konsekuensi yang berpotensi membawa bencana, seperti yang dicontohkan oleh pepatah Tiongkok 病從口入,禍從口出(bìng cóng kǒu rù ,huò cóng kǒu chū), yang menekankan pentingnya membuka diri terhadap dunia, terlibat dalam komunikasi yang bermakna, dan menggunakan bahasa secara bertanggung jawab.

Tujuan utama bahasa adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi sosial antar anggota masyarakat melalui penggunaan simbol, suara, dan tanda (Dingemans et al., 2015). Dari sudut pandang ilmiah, bahasa merupakan sistem simbol dan bunyi kompleks yang banyak digunakan oleh kelompok sosial untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan membangun identitas (KBBI). Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga membedakan manusia dari makhluk lain, menonjolkan karakteristik unik kita (Nababan, 1991). Selain itu, bahasa memainkan peran penting dalam mengekspresikan diri, terlibat dalam percakapan, dan beradaptasi dengan komunitas sosial. Hal ini juga memberikan individu kemampuan untuk menegaskan kendali dan memberikan perintah menggunakan bahasa, yang lebih menekankan fungsi multifasetnya (Keraf, 2004:3). Kesenian penggunaan bahasa, yang dikenal dengan keindahannya, berfungsi sebagai keterampilan yang menampilkan estetika pribadi

seseorang (Sanders et al., 2018). Konsekuensinya, bahasa merupakan karakteristik bawaan manusia yang memungkinkan ekspresi diri dan memfasilitasi adaptasi terhadap kehidupan sosial, mengungkapkan aspek keterampilan linguistik yang menawan dan menyenangkan.

Kemampuan berbicara tidak secara otomatis berarti kemampuan berbicara secara efektif, seperti yang diilustrasikan oleh pepatah Mandarin “一言既出,驷马难追” (Yì yán jì chū, sì mǎ nán zhuī), yang menyoroti sifat kata-kata yang diucapkan yang tidak dapat diubah, seperti halnya janji yang tidak bisa dibatalkan. Hal ini mengingatkan bahwa kemahiran berbahasa adalah perjalanan berkelanjutan yang memerlukan latihan terus-menerus dan peningkatan melalui komunikasi sehari-hari. Demikian pula pepatah “十年树木, 百年树人” (Shí nián shù mù, bǎi nián shù rén) menekankan bahwa proses pendidikan dan pemerolehan bahasa adalah upaya seumur hidup. Intinya, menguasai seni mengucapkan dan mengekspresikan diri dengan menggunakan kata-kata yang tepat merupakan proses pembelajaran dan pertumbuhan yang berkelanjutan.

Di dunia sekarang ini, kebutuhan dasar hidup tidak hanya sekedar sandang, pangan, dan papan. Selain kebutuhan mendasar ini, kepemilikan keterampilan bahasa asing menjadi semakin penting (Shoshana, 2019). Manfaat menguasai berbagai bahasa asing sangat beragam, karena sangat memudahkan proses komunikasi dan membuka interaksi dan koneksi sosial yang lebih luas, sehingga memudahkan dalam menghadapi tantangan masa depan (Ardila, Rosselli, Ortega, Lang & Torres, 2019) . Gagasan ini semakin didukung oleh laporan yang diterbitkan oleh Pew Research Center pada tahun 2005 yang berjudul “Kehidupan Digital”. Laporan ini menampilkan wawasan dari berbagai pakar, termasuk David Orban, CEO Dotdub. Orban menekankan pentingnya memperoleh keterampilan bahasa asing dalam masyarakat global saat ini, menyatakan bahwa sangat penting bagi individu untuk memperluas repertoar linguistik mereka agar dapat menavigasi dunia modern secara efektif (Pew Research Center, 2005).

*“The most significant impacts by 2025 will be: extending human communication, building bridges of understanding that go across the language and cultural barriers of today; setting standards of excellence and opportunity for achievement that are globally visible and available as rich and varied role models for self-guided individuals and organizations; lowering the barriers to access of knowledge and tools, making actionable information available for local adaptation and experimentation; eliminating obsolete rules and regulations that shackle individuals and societies.”*

Pada tahun 2005, sebuah perkembangan penting muncul dengan tujuan untuk meningkatkan komunikasi manusia dan membina hubungan antar individu dari latar belakang bahasa dan budaya yang beragam. Kemajuan inovatif ini memainkan peran penting dalam mendorong komunikasi yang efektif dan menjalin hubungan yang bermakna di berbagai budaya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahasa asing memainkan peran penting dalam memfasilitasi komunikasi dan membangun jembatan antar individu yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda.

Bahasa Mandarin, yang dikenal sebagai bahasa asing kedua, telah mencapai status bahasa global, dengan jumlah penutur asli sebanyak 1,42 miliar orang, sehingga mencakup sekitar 18,1 persen populasi dunia (menurut Biro Statistik Nasional Tiongkok, 2023 ). Angka yang mengejutkan ini jelas menempatkan bahasa Mandarin sebagai bahasa dengan jumlah penutur terbanyak di seluruh dunia. Selain itu, signifikansinya sebagai salah satu bahasa asing utama yang diakui oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) semakin memperkuat keunggulan dan pengaruhnya dalam skala global. Pengakuan ini secara eksplisit dinyatakan dalam situs resmi PBB yang dapat diakses di <https://www.un.org/en/our-work/official-linguals>:

*“There are six official languages of the UN. These are Arabic, Chinese, English, French, Russian and Spanish. The correct interpretation and translation of these six languages, in both spoken and written form, is very important to the work of the Organization, because this enables clear and concise communication on issues of global importance.”*

Karena kemajuan pesat Tiongkok dalam perekonomian dan industri, serta pertumbuhan signifikan dalam hubungan bilateral dan multilateral dengan negara lain, pembelajaran bahasa Mandarin mengalami peningkatan popularitas yang signifikan (Yuán Hǎi Fēng, 2013). Fenomena ini telah memosisikan bahasa Mandarin bukan sekadar bahasa, namun sebagai jembatan penting yang memfasilitasi kerja sama dan kolaborasi antar bangsa, berfungsi sebagai sarana pertukaran budaya, dan melambangkan rasa identitas komunitas (Zhu Wuhan & Ji Siyun, 2018).

Semakin pentingnya perkembangan ekonomi telah memicu lonjakan minat terhadap bahasa Mandarin, sehingga mendorong pemerintah Tiongkok untuk memperkenalkan tes standar bagi penutur asing yang dikenal sebagai HSK (Hanyu Shuiping Kaoshi). HSK 3, salah satu dari enam level tes HSK, berfokus secara khusus pada penilaian kemahiran bahasa individu tanpa bantuan pengucapan apa pun. Tes HSK 3 disusun untuk mengevaluasi keterampilan mendengarkan, pemahaman membaca, dan kemampuan menulis. Namun, untuk menguasai level ini membutuhkan banyak latihan dan waktu belajar. Sayangnya, sistem pendidikan saat ini hanya mengalokasikan 90 menit per minggu untuk pengajaran bahasa Mandarin, yang jauh dari persiapan yang diperlukan untuk tes HSK 3. Dengan target penguasaan 600 kosa kata dan dimasukkannya komponen mendengarkan, membaca, dan menulis dalam tes, terbatasnya waktu yang disediakan sekolah untuk pembelajaran bahasa sangat tidak memadai.

Persyaratan kemahiran HSK 3 agar memenuhi syarat untuk berbagai beasiswa di universitas Tiongkok mengharuskan siswa sekolah menengah untuk menguasai HSK 3. Oleh karena itu, terdapat tantangan yang signifikan dalam meningkatkan nilai tes HSK 3. Menyikapi tantangan tersebut, diperlukan berbagai upaya dan strategi untuk membantu siswa dalam meningkatkan prestasinya pada tes HSK 3. Salah satu strategi tersebut melibatkan penggunaan multimedia interaktif, dengan tujuan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran individu (Wina Sanjaya, 2018). Selain itu, ketersediaan buku referensi sangat penting untuk memberikan

dukungan lebih lanjut kepada siswa. Namun pengembangan materi pembelajaran HSK 3 juga dihadapkan pada tantangan untuk mendapatkan buku-buku tersebut dari Tiongkok yang memiliki keterbatasan tersendiri.

Pembentukan bahasa melibatkan perolehan pengetahuan melalui serangkaian kata yang diterapkan dalam keadaan tertentu (Wang, Beckett, Cao & Tao, 2017). Namun, proses ini tidak terjadi secara acak; memerlukan sumber belajar yang terarah agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Hung, 2011). Salah satu cara yang efektif untuk menjamin proses pembelajaran terfokus dan menyenangkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut berfungsi sebagai saluran yang melaluinya peserta didik dapat mengarahkan pesan, pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauannya (Susanna, Ibrahim, Umar, 2013). Biasanya multimedia digunakan sebagai media pembelajaran yang mencakup berbagai bentuk media yang dipadukan dan dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi. *“Multimedia consists of: applications that use multiple modalities to their advantage, including text, images, drawings (graphics), animation, video, sound (including speech) and most likely, interactivity of some kind.”* (Ze-Nian Li and Mark S. Drew, 2004:3)

Ada berbagai macam aplikasi yang tersedia untuk membuat multimedia pembelajaran, masing-masing dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Salah satu aplikasi yang menonjol dalam pembuatan presentasi dan media interaktif untuk tujuan pembelajaran adalah Lectora Inspire. Aplikasi ini dikenal dengan antarmuka yang ramah pengguna dan kemudahan penggunaan. Menurut Sigit Suryono, Lectora Inspire sangat mumpuni dalam menciptakan multimedia pembelajaran dan cocok untuk pengguna pemula maupun berpengalaman (<http://ciget.info/?p=326>). Selain itu, Lectora Inspire tidak hanya berteknologi maju tetapi juga relatif mudah dioperasikan. Hal ini memungkinkan terjadinya kolaborasi tanpa batas dalam proyek pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, seperti yang dinyatakan oleh Murah (2012).

Trivians, perusahaan di balik aplikasi Lectora Inspire, mengkhususkan diri dalam pembuatan multimedia interaktif untuk tujuan e-learning seperti pelatihan interaktif, penilaian online, dan presentasi. Antarmuka Lectora Inspire yang ramah pengguna memungkinkan siapa saja, bahkan mereka yang tidak memiliki keahlian teknis, dengan mudah membuat konten e-learning dan media interaktif (Tambunan & Purba, 2017). Yang membedakan Lectora Inspire dari aplikasi serupa adalah banyaknya template, yang menyederhanakan proses pembuatan konten. Selain itu, aplikasi ini menyediakan berbagai macam animasi karakter dan gambar yang dapat dengan mudah diterapkan sesuai kebutuhan. Keunggulan lain dari Lectora Inspire adalah fungsionalitas offline yang memungkinkan pengguna membuat media tanpa bergantung pada koneksi internet. Selain itu, integrasi aplikasi lain seperti Flypaper, Camtasia, atau Snagit meningkatkan proses pembuatan konten (Athiyah, 2018). Keempat fitur unik ini menjadikan Lectora Inspire sebagai alat yang ampuh untuk mengembangkan media interaktif, menjadikan prosesnya lebih mudah, lebih canggih, dan pada akhirnya lebih menarik (Akbarini, Murtini, & Rahmanto, 2018b). Dengan memanfaatkan aplikasi tambahan seperti *Flypaper*, *Camtasia*, atau *Snagit*, pengguna dapat mengedit video secara efisien, menangkap aktivitas layar komputer, dan membuat animasi *flash* (Isroah & Rahmawati, 2013).

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan bahasa Mandarin berkembang pesat, terutama setelah diperkenalkannya tes HSK, yang menilai kemahiran bahasa Mandarin bagi non-penutur asli (Yu-Wen Chen, 2022). Sejak diluncurkan pada tahun 1980, tes HSK telah mengalami berbagai reformasi untuk memenuhi kebutuhan peserta tes (Peng et al., 2021; Su & Shin, 2015; Teng, 2017). Menurut situs web Chinese Testing International, total 1.208 pusat tes HSK akan didirikan di seluruh dunia pada tahun 2021, yang mencakup 155 negara (Situs Web Pusat E-Learning Institut Konfusius. <https://www.open.com.cn/topic/hsk/yingwen.html>). Tes HSK dirancang untuk melayani berbagai kelompok dan institusi, yang

mencakup individu dari berbagai latar belakang (Duff & Eds, 2008). Dari pelajar sekolah hingga eksekutif perusahaan, bahasa Mandarin telah menjadi sangat populer dan sering dianggap sebagai "Bahasa Masa Kini", yang melambangkan kesuksesan masa depan (Patricia A. Duff, Tim Anderson, Liam Doherty & Rachel Wang, 2015).

Ujian Standardisasi HSK dirancang khusus untuk penutur asing dan dibagi menjadi 6 level. Level-level tersebut berkisar dari level dasar HSK 1 dan HSK 2, hingga level menengah dari HSK 3 dan HSK 4, dan terakhir level tinggi dari HSK 5 dan HSK 6. HSK 3, yang dianggap sebagai level menengah, berfungsi sebagai titik awal bagi mahasiswa asing untuk menghadapi materi pembelajaran yang lebih menantang. Pada tingkat ini, penggunaan alat bantu pengucapan secara bertahap dikurangi sehingga mengharuskan siswa untuk lebih mengandalkan kemampuannya sendiri. Ujian HSK 3 terdiri dari tiga bagian: 听力 (tīng lì) yang berarti 'mendengarkan', 阅读 (yuè dú) yang berarti 'membaca', dan 书写 (shū xiě) yang berarti 'menulis'. Pada jenjang ini siswa perlu memiliki keterampilan khusus dalam mengenal aksara Cina, khususnya pada bagian menulis. Informasi tersebut bersumber dari penelitian yang dilakukan oleh Yang Nadia Miranti, Punaji Setyosari, dan Saida Ulfa pada tahun 2016.

Menurut 国际汉语教学通用课程大纲 (Guójià Hànyǔ Jiàoxué Tōngyòng Kèchéng Dàgāng) yang merupakan Kurikulum Mandarin Internasional, penguasaan HSK 3 dianggap sebagai syarat krusial bagi mahasiswa sekaligus prasyarat untuk memperoleh beasiswa di universitas Tiongkok (Miranti, Widyarningsih, Rahayuningtyas, Goeyardi, Putra, Rosdiana, 2017). Oleh karena itu, mencapai kemahiran pada tingkat ini sangatlah penting.

Tingkat penguasaan kosakata yang dibutuhkan, terdiri dari 600 kata dan 51 item tata bahasa, memberikan tantangan yang signifikan bagi siswa, sehingga sulit bagi mereka untuk melewati level tersebut tanpa pelatihan tambahan yang intensif dan menarik. Standar kelulusan untuk level ini ditetapkan cukup tinggi, dengan persyaratan minimal 180 poin, lebih tinggi

20 poin dari level sebelumnya (sumber: [www.chinesetest.cn](http://www.chinesetest.cn)). Salah satu kesalahan umum yang sering dilakukan siswa, khususnya pada bagian menulis di mana tata bahasa memainkan peran penting, adalah dalam penyusunan kalimat. Misalnya, dalam kalimat “先 – 菜单 – 我们 – 看看,” siswa mungkin salah menulis “我们看看先菜单” (wǒ men kàn kan xiān cài dān), padahal seharusnya kalimat yang benar adalah “我们先看看菜单” (wǒ men xiān kàn kan cài dān), dengan kata "先" ditempatkan di antara subjek dan kata kerja. Untuk mengatasi kesalahan sederhana namun sering dilakukan ini, latihan diberikan melalui soal simulasi untuk membantu siswa mengatasi tantangan ini.

Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap guru dan siswa yang belajar bahasa Mandarin, khususnya di tingkat HSK 3, terlihat bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan bagi guru bahasa Mandarin untuk memiliki model pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan dirancang khusus untuk meningkatkan penguasaan HSK. 3 konten. Model ini harus memprioritaskan soal latihan dan simulasi untuk memfasilitasi pemahaman dan retensi materi yang lebih baik. Dari sudut pandang siswa sendiri, mereka menemukan bahwa pembelajaran melalui sumber multimedia interaktif tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, namun juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang tiga aspek dasar HSK - Mendengarkan, Membaca, dan Menulis.

Ketertarikan peneliti dalam membuat bahan ajar interaktif bernama Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Pembelajaran Mandarin Tingkat HSK 3 bermula dari pengenalan akan pentingnya HSK 3 dan proses observasinya. Dengan memanfaatkan multimedia interaktif diharapkan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran dapat diatasi dan terjadi peningkatan nyata pada hasil yang dicapai pada level HSK 3.



## 1.2. Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif untuk menunjang pembelajaran Bahasa Mandarin masih sedikit.
- 1.2.2 Bahan ajar dan materi Bahasa Mandarin berbasis Multimedia Interaktif masih sangat terbatas.
- 1.2.3 Bahasa Mandarin Level HSK 3 menjadi tantangan bagi siswa.

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang maka fokus permasalahan disesuaikan dengan keterbatasan yang dimiliki peneliti dengan demikian Pengembangan dan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Bahasa Mandarin Level HSK 3 (汉语水平考试 hàn yǔ shuǐ píng kǎo shì ) dapat dipersempit menjadi:

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan Bahan Ajar Materi HSK Level 3 berbasis multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada pelajaran Bahasa Mandarin yang valid di Sekolah Ignatius Global School
- 1.3.2 Bagaimana mengembangkan Bahan Ajar Materi HSK Level 3 berbasis multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada pelajaran Bahasa Mandarin yang praktis di Sekolah Ignatius Global School
- 1.3.3 Bagaimana efektivitas Bahan Ajar Materi HSK Level 3 berbasis multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada pelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah Ignatius Global School

## 1.4. Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Bahan ajar Materi HSK level 3 berbasis multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada pelajaran bahasa mandarin yang praktis.
- 1.3.2 Bahan ajar Materi HSK level 3 berbasis multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada pelajaran bahasa mandarin yang *user friendly*.
- 1.3.3 Bahan ajar Materi HSK level 3 berbasis multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada pelajaran bahasa mandarin yang efektif.

- 1.3.4 Bahan ajar Materi HSK level 3 berbasis multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada pelajaran bahasa mandarin yang menunjang aspek mendengar, membaca dan menulis.

## 1.5. Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Secara Teoritis

Penelitian diharapkan mampu menambah pengetahuan dan meningkatkan kemampuan siswa terutama pada penguasaan kemampuan HSK level 3 dalam aspek *listening* 听力 *tīng lì*, *Reading* 阅读 *yuè dú*, dan *writing* 书写 *shū xiě*.

### 1.5.2 Secara Praktis

#### A. Bagi Guru :

- a. Sebagai landasan dan acuan mendapatkan informasi kemampuan siswa mengerjakan materi HSK 3
- b. Sebagai acuan mengetahui kualitas siswa dalam ketiga aspek *listening* 听力 *tīng lì*, *Reading* 阅读 *yuè dú*, dan *writing* 书写 *shū xiě*.
- c. Sebagai bahan pertimbangan dan landasan memperbaiki kesalahan yang muncul pada saat pengerjaan materi HSK 3

#### B. Bagi siswa :

- a. Mengetahui batas kemampuan yang dimiliki dalam pengerjaan materi HSK 3
- b. Sebagai persiapan dan pengetahuan bagi siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi tes HSK 3
- c. Sebagai bahan peningkatan dan perbaikan kemampuan HSK 3

C. Bagi Institusi :

Memberikan saran dan pertimbangan sebagai informasi dalam proses perbaikan pembelajaran serta peningkatan mutu.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Massachusetts: A Pearson Education.
- A. Pribadi, Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat
- Bafaqih, K., Jampel, I. Nyoman., Pudjawan, K. 2015. Pengembangan Media Komik Pendidikan untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 3 (1): 2-11. Tersedia pada laman [www.ejournal.undiksha.ac.id](http://www.ejournal.undiksha.ac.id). diakses 13 Agustus 2016
- Budianto, dkk. 2014. Keterkaitan New HSK Dan Kurikulum Bahasa Mandarin Di Perguruan Tinggi. *Jurnal lingua cultura*. Vol. 8, No. 1 Mei 2014 ber ISSN 1978-8118 (Online),  
([repository.maranatha.edu/.../2.%20Keterkaitan%20New%20HSK%](http://repository.maranatha.edu/.../2.%20Keterkaitan%20New%20HSK%20)) diakses pada 30 maret 2018 14.47 WIB
- Confucius Institute Headquarters (Hanban).(2009). Materi Presentasi Pengenalan New HSK oleh Sub Divisi Tes Hanban China (PPT) di Jakarta.
- Confucius Institute E-Learning Centre Website.  
<https://www.open.com.cn/topic/hsk/yingwen.html>
- Febrian Putri , Amira Eza, 2019 玛琅国立大学汉语教育项目学生自学的 HSK 视听词汇媒体开发, September 14 – 15, 2019
- Hamidah Nursidik, Indah Resti Ayuni Suri, 2018. Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Jurnal Matematika*. 1(2). 237-244
- Hermi Sutami, 2012. Fungsi dan Kedudukan Bahasa Mandarin di Indonesia. *Paradigma Jurnal Kajian Budaya*. 2(02). 218
- Hoon & Kuntjara, 2019. The Politics of Mandarin Fever in Contemporary Indonesia. *Asian Survey*. 59(3)  
<https://duniapendidikan.co.id/lectora-adalah/>  
<https://internasional.kompas.com/read/2021/11/22/063000570/sejarah-bahasa-mandarin-dan-perkembangannya?page=all>  
<https://www.chinaeducenter.com/en/hsk/hsklevel3.php>

- Hashimoto, Brett J., Egbert, Jesse (2019). More Than Frequency? Exploring Predictors of Word Difficulty for Second Language Learners. *A Journal of Research in Language Studies*. <https://doi.org/doi.org/10.1111/lang.12353>
- Hung, W. (2011). Theory to reality: A few issues in implementing problem-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 59(4), 529-552
- Irwan RS Tambunan, Sukarman Purba, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik Kelas X Di SMK Swasta Imelda Medan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 9(01)
- Julie, Yu-Wen, Chen, 2022. Implementation of the Hanyu Shuiping Kaoshi and its Home Edition During the Covid-19 Pandemic: A Survey of European Test Centres. *International Journal of Chinese Education*. 1-12
- Kristanto, S. A., Harti, Wulandari, S. S., & Patrikha, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora. *PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(2), 84–94.
- Kundang K, Juman, 2017 Pengembangan Model Pembelajaran Software Engineering berbasis Multimedia Pada Perguruan Tinggi.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi*. (T. W. Utomo, Trans.). New York: Cambridge University Press.
- Miranti, dkk. 2017. Pengembangan Pembelajaran Hsk 3 Dengan Menggunakan Perangkat Bergerak Berbasis Android. *Jurnal APSMI*. Vol.1, No.1, April 2017 ber ISSN : 2579-4906 PP. 23-39,(Online), (<http://jurnal-apsmi.org/index.php/CM/article/download/13/8>) diakses pada 5 maret 2019 12.45 WIB
- Mitra, S., & Gupta, S. (2019). Own device-based Mobile Learning in Personal Cloud Environment: A framework to address digital divide. *Journal of Engineering Education Transformations*, 32(4), 46-54
- Molenda, Michael (May–June 2003). "In Search of the Elusive ADDIE Model". *Performance Improvement*. 42 (5): 34–37
- Nababan, P.W.J. 1991. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- National Bureau of statistics of China. 2023. Cencus Data. <http://www.stats.gov.cn/english/Statisticaldata/CensusData/>

- Pangestika, Sari Widya (2017) Pengembangan media Chinese scrabble untuk melatih penguasaan kosakata HSK 2 Bahasa Mandarin siswa kelas XI Lintas Minat SMAN 6 Malang / Sari Widya Pangestika
- Pauw Budianto, Noviana Laurencia, 2014. Keterkaitan New HSK dan Kurikulum BAHASA Mandarin di Perguruan Tinggi. *Jurnal LINGUA CULTURA*. 8(01).
- Peng, Yue & Yan, Wei & Cheng, Liying, 2021. Hanyu Shuiping Kaoshi (HSK): A multi-level, multi-purpose proficiency test. *Language Testing*. 38(2). 326-337
- Puspitaningsih, Lestari. 2018. Analisis Kesalahan Struktur Kalimat Pada Tes Keterampilan Menulis dalam Diklat HSK 3 (汉语水平考试) Guru Bahasa Mandarin SMA/SMK DI PPPPTK BOE Malang. *Jurnal Silampari Bisa*. (Online), (<https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.151>) diakses pada pada 6 maret 2019 17.16 WIB
- R. Hafid Hardyanto, Herman Dwi Surjono, 2016. Pengembangan dan implementasi e-learning menggunakan moodle dan vicon untuk pelajaran pemrograman web di smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 6, No 1, Februari 2016 (43-53).
- Shiddiqy, I. A. (2022). Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 10(2017), 94–106.
- Susanna, Sutini Ibrahim, H. Syahwani Umar, 2013. Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin untuk Kecakapan Menulis Kosakata di Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(08). 02-05.
- Tika, Dinda. 2013. Model Pembelajaran Dick and Carey. Tersedia pada laman [www.sartikadiana.blogspot.co.id](http://www.sartikadiana.blogspot.co.id). diakses 22 Mei 2016.
- Trihardini, Ayu, dkk. 2020. Kesetaraan Hanyu Shuiping Kaoshi Level I-IV dengan CEFR pada Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin. *Jurnal Cakrawala Mandarin*. 4(01). 11-24.
- Wina Sanjaya. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yang Nadia Miranti, Galih Edy Nur Widyaningsih, Putrie Rahayuningtyas, Wandayani Goeyardi, Sebastian Nugraha Putra, Rosdiana, 2017. Pengembangan Pembelajaran HSK 3 Dengan Menggunakan Perangkat Bergerak Berbasis Android. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1 (01). 23-39

Yunwen Su, Sun-Young Shin, 2015. Test Review: The New HSK. Iranian Journal of Language Testing. 5(02).

Zhang Jinjun dkk.(2010). Laporan Penelitian HSK (Hanyu Shuiping Kaoshi Yanzhi Baogao). Diakses dari <http://blog.sina.com.cn/zhangjinjun>.