



Implementation of the *Mind Mapping* Method through *LessonUp* Application for Essay Writing Skill of Students Mandarin Education Program Universitas Negeri Malang

Penerapan Metode *Mind Mapping* melalui Aplikasi *LessonUp* untuk Keterampilan Menulis Karangan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang

Dyna Mellania, Karina Fefi Laksana Sakti*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: karryna.sakti.fs@um.ac.id

Paper received: 19-8-2022; revised: 17-9-2022; accepted: 27-9-2022

Abstract

Mind mapping is a learning method that can be applied to practice the writing skill in Mandarin language learning. This research aimed to describe the implementation of the mind mapping method by *LessonUp* application in essay writing skill of students' Mandarin Education Program State Universitas Negeri Malang and to describe the students' responses towards the implementation of the applied method through the learning platform. This study used a qualitative approach with descriptive analysis. The research's data were taken through observation sheets answered by three observers and questionnaire sheets filled out by 22 students of the 2020 Mandarin Education Program. Finally, the results show that the implementation of the mind mapping method by *LessonUp* application in learning to write Chinese essays went smoothly. Students can develop Mandarin essays according to the mind map well. Furthermore, the result of the questionnaire depicts that the mind mapping method through the application is interesting and attractive to be applied in a Mandarin writing course. Through this method, students' writing skills would be improved.

Keywords: implementation; mind mapping method; application; writing skill

Abstrak

Mind mapping merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melatih kemampuan menulis pada pembelajaran bahasa Mandarin. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam keterampilan menulis karangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang dan mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap penerapan metode *mind mapping* melalui platform pembelajaran tersebut. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Data penelitian diambil melalui lembar observasi yang dilakukan oleh tiga observer dan lembar angket yang telah diisi oleh 22 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* pada pembelajaran menulis karangan bahasa Mandarin berjalan dengan lancar. Mahasiswa mampu mengembangkan karangan bahasa Mandarin sesuai *mind map* dengan baik. Hasil angket mengungkapkan bahwa metode *mind mapping* melalui aplikasi tersebut menarik dan menyenangkan untuk diterapkan pada pembelajaran menulis bahasa Mandarin. Melalui metode tersebut, keterampilan menulis karangan mahasiswa dapat meningkat.

Kata kunci: penerapan; metode *mind mapping*; aplikasi; keterampilan menulis

1. Pendahuluan

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang wajib dipelajari oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa. Dalam mempelajari sebuah

bahasa, menulis disebut sebagai keterampilan produktif karena keterampilan tersebut digunakan untuk memproduksi bahasa (Istofaina, 2016). Menulis merupakan sebuah kegiatan menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk bahasa tulisan yang biasanya berwujud karangan. Hasil pikiran, isi hati, dan perasaan dapat dituangkan dalam wujud tulisan. Seperti halnya dengan keterampilan berbicara, pemahaman terkait dengan cara menggabungkan kosakata, struktur tata bahasa, dan struktur kalimat diperlukan dalam menulis untuk menghasilkan sebuah kalimat (Sari, 2017).

Menulis 汉字 [hànzì] dalam bahasa Mandarin sangat berbeda dibandingkan dengan menulis abjad seperti pada bahasa Indonesia. Hal tersebut menyebabkan pembelajar bahasa itu menganggap bahwa menulis 汉字 [hànzì] cukup sulit untuk dilakukan. Tidak hanya itu, kesulitan menyusun dan merancang kalimat, serta menuangkan ide atau gagasan yang ada di dalam pikiran ke dalam sebuah karangan menjadi sebuah permasalahan tersendiri bagi peserta didik. Supaya peserta didik dapat menulis dan mengembangkan karangan dengan baik, maka kemampuan menulis perlu dilatih secara berkala. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Subroto & Subandi (2019) yang menyatakan bahwa keterampilan dalam diri seseorang tidak dapat muncul secara tiba-tiba sehingga diperlukan latihan secara kontinu untuk dapat menguasai keterampilan berbahasa.

Pembelajaran menulis bahasa Mandarin bertujuan untuk membantu peserta didik agar dapat menciptakan karangan bahasa Mandarin yang baik dan benar, serta membantu mengasah keterampilan menulisnya. Guru sebagai pendidik harus bisa menguasai kelas dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dalam hal ini, pendidik berperan penting untuk memberikan pelayanan, motivasi, dan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya (Sari, 2017). Untuk itu, sebagaimana dikemukakan oleh Milenia, Sutiyarti, & Rini (2022), diperlukan metode yang menarik dan kreatif agar dapat menumbuhkan motivasi dan dapat menghidupkan suasana kelas supaya peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran, serta dengan mudah menuangkan ide ke dalam suatu karangan.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pra penelitian terhadap pelaksanaan mata kuliah Menulis II yang diikuti oleh mahasiswa angkatan 2020 offering B Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin menunjukkan bahwa dosen sebagai pendidik kurang menciptakan suasana pembelajaran yang atraktif dan kurang menerapkan metode pembelajaran yang kreatif. Seperti yang telah diutarakan oleh mahasiswa berinisial V dan A dari angkatan 2020 offering B yang telah diwawancarai oleh peneliti, dalam pembelajaran menulis dosen biasanya menyediakan beberapa gambar dan terkadang hanya menyediakan satu tema saja untuk selanjutnya harus dikembangkan secara mandiri oleh peserta didik. Salah satu contohnya adalah dosen menyediakan satu tema yaitu 我学汉语的经历 [Wǒ xué hànyǔ de jīnglì] 'Pengalamanku belajar bahasa Mandarin'. Dari satu tema tersebut, mahasiswa dituntut untuk membuat karangan. Dalam hal ini mahasiswa merasa kesulitan saat menuangkan ide dalam mengembangkan konteks karangan. Apakah yang dimaksud adalah 第一次学汉语的经历 [Dì yī cì xué hànyǔ de jīnglì] 'pertama kali belajar bahasa Mandarin', 在大学学汉语 [zài dàxué xué hànyǔ] 'belajar bahasa Mandarin di kampus', ataukah tentang 学汉语的难易程度 [xué hànyǔ de nán yì chéngdù] 'kesulitan belajar bahasa Mandarin'. Hasil karangan mahasiswa pun menjadi beraneka ragam dan kurang

terarah. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan cocok untuk pembelajaran menulis karangan bahasa Mandarin adalah metode *mind mapping*.

Mind mapping merupakan sebuah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzan dalam bentuk pemetaan pikiran dengan mengembangkan kata kunci dari satu materi atau tema. Metode *mind mapping* dapat membantu otak untuk menyerap potongan-potongan informasi dan menumbuhkan kreativitas atau ide di dalam pikiran. Bentuk-bentuk visual dalam *mind map* dapat mempercepat proses belajar dan mengingat informasi secara efektif (Adri, 2020). *Mind mapping* tidak hanya terfokus pada tulisan saja, melainkan juga memuat gambar-gambar yang dapat menarik minat dan antusias peserta didik. Hal ini menyebabkan metode *mind mapping* disebut sebagai metode pencipta suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran (Phanata & Suci, 2022). Dalam kaitannya dengan menulis karangan, *mind mapping* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menghasilkan tulisan yang lebih baik.

Sebelum penelitian ini, studi tentang penerapan metode *mind mapping* telah dilakukan oleh beberapa orang. Sari (2017) telah melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Mind Mapping* dalam Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin siswa kelas XI Lintas Minat SMA Negeri 6 Malang”. Penelitian dengan metode kualitatif tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *mind mapping* mampu memudahkan siswa dalam mengembangkan kata kunci dan menulis karangan. Penerapan metode tersebut juga mendapatkan respons yang baik dari siswa kelas XI Lintas Minat SMA Negeri 6 Malang.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Makrifah (2019) dengan judul “Penggunaan Teknik *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Berbahasa Inggris (Studi pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nahdlatul Ulama Blitar)”. Penelitian dengan desain penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf berbahasa Inggris pada mahasiswa dari universitas tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis paragraf yang dapat dilihat dari meningkatnya hasil tes yang diberikan pada dua siklus.



Gambar 1. Tampilan Web Aplikasi LessonUp

Di zaman yang sudah modern dan serba canggih ini, pendidik dituntut untuk bisa menguasai pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi digital. Saat ini, guru tidak perlu bersusah payah membuat *mind map* secara manual dengan menggambar pada lembar kertas kosong. Pendidik dapat menciptakan *mind map* secara praktis dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi berupa web aplikasi yang bertajuk *LessonUp* yang memiliki tampilan menarik menggunakan gambar-gambar dan menerapkannya pada pembelajaran menulis. Pendidik bisa mendapatkan inspirasi untuk pembelajaran dari pendidik yang lain sehingga antara pendidik dapat saling memberdayakan untuk mengajar dengan lebih baik (“LessonUp,” n.d.). Salah satu pengguna aplikasi *LessonUp* mengatakan bahwa dia membutuhkan suatu teknologi digital yang dapat membantu dalam pembelajaran sehingga bisa mendapatkan umpan balik dari peserta didik. Testimoni dari pengguna *LessonUp* yang lain menyatakan bahwa *LessonUp* merupakan web aplikasi kreatif dan inovatif yang patut digunakan dalam pembelajaran, serta pendidik dan peserta didik dapat mengakses dengan mudah pelajaran menggunakan *LessonUp* (Melinda, 2021). Dengan menggunakan *LessonUp*, pembelajaran menulis pun menjadi lebih aktif, kreatif, dan interaktif.

Penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam pembelajaran menulis bahasa Mandarin disesuaikan dengan Rencana Pembelajaran Semester atau yang biasa disebut dengan RPS yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai panduan untuk melaksanakan kegiatan perkuliahan selama satu semester. Penerapan metode tersebut dilaksanakan pada perkuliahan pertemuan ke-10 yang berisi materi dengan tema 新衣服 [xīn yīfu] atau dalam bahasa Indonesia mempunyai arti baju baru. Tema tersebut berpedoman pada HSK 4. HSK merupakan singkatan dari *Hànyǔ Shuǐpíng Kǎoshì* yang merupakan tes untuk mengukur kemampuan berbahasa Mandarin bagi penutur asing. Setelah mendapatkan materi dengan tema 新衣服 [xīn yīfu] itu, diharapkan mahasiswa dapat menulis cerita deskripsi dan mempelajari serta menggunakan kosakata yang setara dengan HSK 5 sesuai dengan gramatika.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Mind Mapping* melalui Aplikasi *LessonUp* dalam Keterampilan Menulis Karangan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang”. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam keterampilan menulis karangan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang dan mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap penerapan metode tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk mendeskripsikan suatu fenomena atau peristiwa, persepsi, dan pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2015). Data yang didapat pada penelitian ini dianalisis dengan mendeskripsikan proses penerapan *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dan kejadian atau fenomena yang terjadi selama penerapan metode tersebut. Peneliti menggunakan metode tersebut karena relevan dengan tujuan penelitian ini seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2020 offering B Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang sebanyak 24 orang. Kehadiran peneliti memiliki peran penting dalam penelitian kualitatif ini karena peneliti bertindak sebagai

instrumen utama penelitian. Instrumen pendukungnya adalah lembar observasi dan lembar angket. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data saat metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* diterapkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar tersebut menghendaki jawaban terbuka dengan pertanyaan yang telah tersedia dan observer memberi jawaban dengan mendeskripsikan sesuai dengan hasil pengamatannya. Pertanyaan pada lembar observasi berupa pertanyaan yang terkait dengan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir, penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*, dan kelebihan serta kekurangan dari penerapan metode tersebut. Selanjutnya, penggunaan lembar angket pada penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data respons mahasiswa terhadap penerapan metode tersebut. Lembar angket yang digunakan berupa lembar angket tertutup dengan menggunakan skala Likert. Responden dapat menjawab SS (sangat setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju) berdasarkan pendapat pribadi. Dalam lembar angket terdapat pernyataan tentang manfaat, kelebihan, serta peran metode tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* ini dilakukan pada pertemuan ke-10 dengan menyampaikan materi tentang 新衣服 [xīn yīfu] yang berisi kosa kata tentang 新衣服 [xīn yīfu], gramatika dalam penyusunan kalimat, *mind map* yang telah dirancang oleh peneliti, dan menulis karangan berdasarkan *mind map* sesuai dengan tema. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar dan dibantu oleh Lukluk UI Muyassaroh S. Pd., MTCSOL selaku dosen pengampu matakuliah Menulis II dan dua orang teman sejawat mahasiswa yang menjadi observer penelitian. Selama proses pembelajaran berlangsung, ketiga observer melakukan pengamatan terhadap penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Selanjutnya, observer melengkapi data pada lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Pada akhir pembelajaran, peneliti membagikan lembar angket berbentuk cetak dan lembar angket yang berbentuk *google form* kepada mahasiswa. Karena pembelajaran dilakukan secara *hybrid*, maka mahasiswa yang mengikuti pembelajaran secara *offline* mengisi lembar angket cetak yang telah dibagikan dan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran secara *online* mengisi lembar angket melalui *google form* yang telah peneliti kirimkan.

Uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik. Triangulasi teknik digunakan untuk menguji keabsahan data yaitu dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2019). Peneliti melakukan triangulasi data dalam penelitian ini dengan membandingkan data hasil observasi dengan data hasil angket.

3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Mandarin Mahasiswa Angkatan 2020 Offering B Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin pada kegiatan pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada hari Selasa, 29 Maret 2022. Penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dilakukan pada pembelajaran menulis secara *hybrid*. Setengah dari jumlah total mahasiswa masuk ke kelas dan melakukan pembelajaran tatap muka terbatas, sedangkan mahasiswa yang lainnya melakukan pembelajaran secara daring melalui tautan *zoom*. Pembelajaran secara *hybrid* merupakan pilihan yang terbaik dalam kegiatan pembelajaran pada masa pandemi dengan perkembangan waktu yang tidak menentu dan tidak

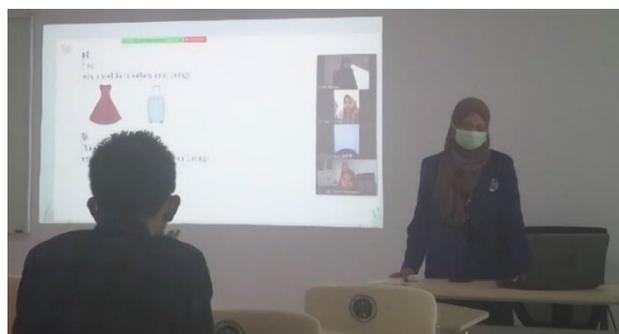
pasti (Ganovia, Sherly, & Herman, 2022). Beberapa keunggulan dari pembelajaran secara *hybrid* adalah dapat meningkatkan interaksi dan kepuasan peserta didik, peserta didik dapat meningkatkan apa yang dipelajari, penyajian data dapat lebih cepat disampaikan siswa menggunakan *e-learning*, jadwal dan waktu yang fleksibel pada suatu mata pelajaran, dan peserta didik dapat berinteraksi kembali dengan teman dan gurunya (Wahyuni, 2021).

Awalnya alokasi waktu pada kegiatan pembelajaran adalah 2×50 menit yang dimulai dari pukul 13.10 WIB sampai dengan pukul 14.50 WIB. Namun, observer pertama yang sekaligus merupakan dosen pengampu mata kuliah Menulis II masih berada dalam kegiatan rapat sehingga kegiatan pembelajaran diundur. Kegiatan pembelajaran baru bisa dimulai pada pukul 13.35 WIB dan berakhir pada pukul 15.30 WIB.

3.1. Penerapan metode *Mind Mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam keterampilan menulis

Kegiatan perkuliahan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh peneliti dan divalidasi oleh dosen pembimbing serta dosen pengampu mata kuliah Menulis II. Kegiatan pembelajaran memiliki tiga kegiatan utama sesuai dengan yang tercantum di RPP, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan dan kegiatan penutup.

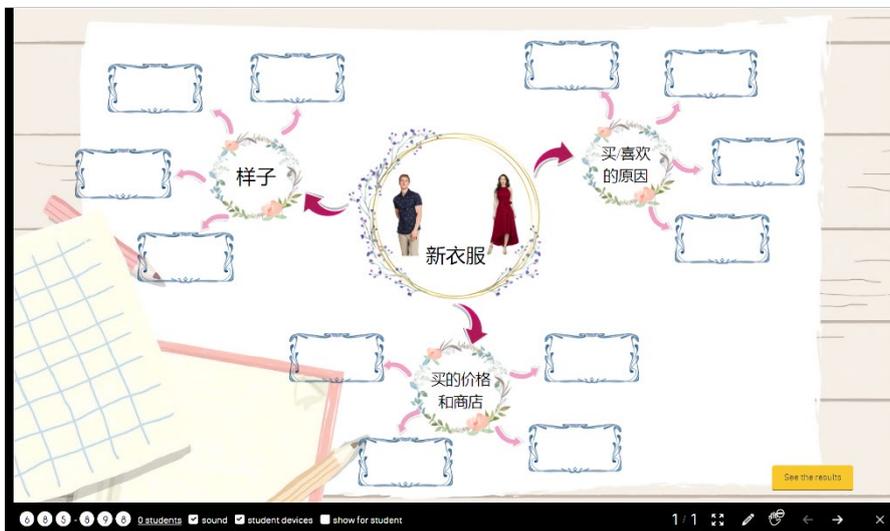
Pada kegiatan awal pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, peneliti, ketiga observer, dan mahasiswa telah memasuki kelas di Gedung A20 Ruang 616. Karena pembelajaran dilakukan secara *hybrid*, peneliti juga membuat link *zoom* agar mahasiswa yang melakukan pembelajaran secara daring dapat memasuki ruang *zoom* dan belajar bersama-sama dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran tatap muka. Pada kegiatan pendahuluan ini, peneliti memberikan salam dan melakukan perkenalan singkat kepada mahasiswa yang hadir mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti memeriksa kehadiran mahasiswa. Dari 24 mahasiswa, 11 mahasiswa melakukan pembelajaran tatap muka, 11 mahasiswa melakukan pembelajaran secara daring, dan dua mahasiswa tidak bisa hadir karena mengalami kesulitan dalam mencari sinyal internet di kampung halamannya. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti melakukan apersepsi untuk memunculkan antusias dan menggali pengetahuan awal mahasiswa. Penayangan gambar yang dilakukan peneliti, sebagaimana diungkapkan oleh Arsaya dan Mintowati (2018), diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi mahasiswa sehingga informasi dapat lebih mudah tersampaikan dan peserta didik pun dapat memahaminya lebih cepat. Selanjutnya, peneliti melakukan tanya jawab terkait dengan *mind mapping* sebagai metode pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti.



Gambar 2. Tampilan Power Point pada Layar LCD

Memasuki kegiatan inti, peneliti mulai menyajikan tampilan *power point* pada layar LCD dan melakukan *share screen* pada ruang *zoom* seperti yang terlihat pada Gambar 2. Tampilan *power point* berisi kosakata dan gramatika yang berkaitan dengan materi 新衣服 [xīn yīfu]. Selanjutnya peneliti membacakan kosakata-kosakata tersebut dan meminta mahasiswa untuk menirukan secara bersama-sama. Peneliti juga melakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan mahasiswa tentang kosakata tersebut. Selain itu, beberapa kali peneliti juga meminta mahasiswa untuk membuat contoh kalimat dari kosakata yang telah dibaca secara bersama-sama. Di sini terlihat ada mahasiswa yang masih kebingungan dalam membuat contoh kalimat berdasarkan kosakata yang telah dibaca, sedangkan sebagian besar dari mereka sudah bisa membuat kalimat dengan baik dan benar. Setelah menjelaskan dan membaca secara bersama-sama kosakata baru terkait dengan materi 新衣服 [xīn yīfu]. Peneliti menampilkan materi gramatika. Peneliti memberikan penjelasan tentang gramatika 对...来说 [Duì ... lái shuō] dan penggunaannya dalam kalimat seperti 对我来说, 这件衣服很好看 [Duì wǒ lái shuō, zhè jiàn yīfú hěn hǎokàn] yang mempunyai arti “menurut saya, baju ini sangat bagus”. Selanjutnya, peneliti meminta mahasiswa untuk membuat contoh kalimat dengan menggunakan gramatika tersebut dengan tujuan untuk memperdalam pemahaman mereka.

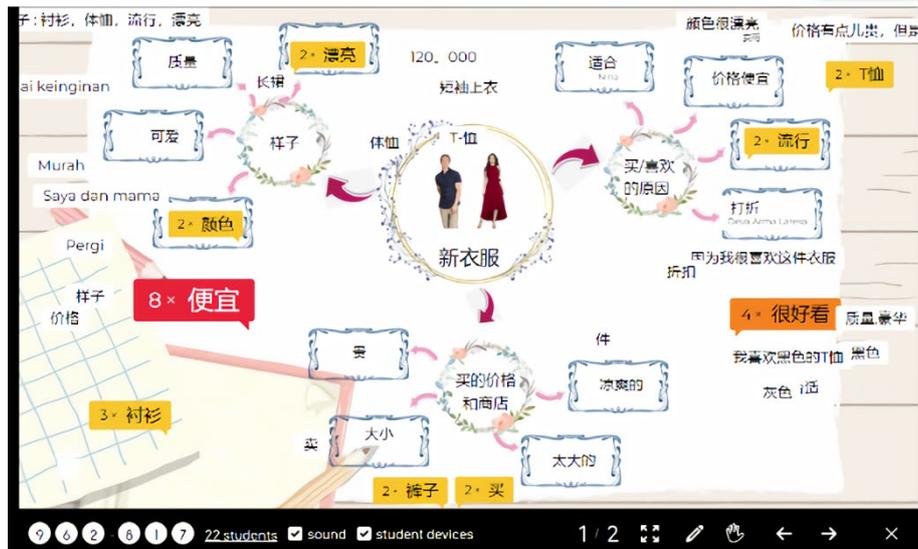
Berikutnya, *slide* presentasi *Power Point* ditutup dan peneliti bersama mahasiswa pindah ke web aplikasi *LessonUp*. Pada aplikasi ini, peneliti sudah membuat rancangan *mind map* untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti meminta mahasiswa untuk bergabung ke dalam kelas pada platform pembelajaran tersebut. Peneliti yang bertindak sebagai *educator* membagikan kode angka undangan untuk mempermudah mahasiswa memasuki kelas pada aplikasi *LessonUp*.



Gambar 3. *Mind Map* dengan kata kunci dasar pada *LessonUp*

Setelah mahasiswa memasuki kelas pada aplikasi *LessonUp*, peneliti mulai menjelaskan secara rinci prosedur pengembangan *mind map*. Seperti yang terlihat pada Gambar 3, di dalam *mind map* telah tersedia satu tema dan tiga kata kunci dasar. Dari setiap kata kunci dasar, mahasiswa harus mengembangkan ide dengan mengisi empat kotak yang kosong dengan kata kunci pendukung. Saat peneliti menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran dengan penerapan *mind mapping* menggunakan aplikasi *LessonUp*, mahasiswa masih merasa kebingungan

karena ini adalah pertama kali mereka mengenal platform pembelajaran tersebut. Peneliti menjelaskan ulang tentang prosedur tersebut dan meminta mahasiswa yang merasa kebingungan untuk bertanya. Setelah mahasiswa mulai paham, peneliti mempersilahkan mahasiswa bersama-sama untuk mengetik kata yang ingin dikembangkan dari 3 kata kunci dasar. Peneliti membuka jawaban dari mahasiswa dengan mengklik tombol “see the result” pada web aplikasi LessonUp. Berbagai jawaban dari mahasiswa yang telah terkumpul diseleksi dan dipilih yang terbaik untuk dimasukkan ke dalam kotak sesuai dengan kata kunci dasar. Mahasiswa memberikan jawaban yang baik dan benar dan mampu mengembangkan *mind map* dengan baik.



Gambar 4. Mind Map yang sudah dikembangkan

Mind map yang telah dikembangkan dengan baik oleh mahasiswa akan digunakan sebagai pedoman dalam menulis karangan. Pada Gambar 4 terlihat bahwa terdapat kosakata yang berada di luar kotak. Kosakata yang ada di dalam kotak adalah kosakata yang telah diseleksi bersama-sama, sedangkan kosakata yang berada di luar kotak merupakan kosakata yang tereliminasi. Setelah *mind map* terisi lengkap dengan kata kunci, peneliti mempersilahkan mahasiswa untuk menulis karangan secara individu. Peneliti meminta mahasiswa untuk membuat karangan berisi 500 kata dengan mengetik secara langsung di laman Padlet yang linknya sudah tertaut dalam web aplikasi LessonUp. Sebagian besar mahasiswa dapat membuat karangan dengan cepat sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, meskipun masih ada beberapa mahasiswa yang merasa perlu tambahan waktu untuk menyelesaikan karangannya. Dalam membuat karangan tersebut, sebagian besar mahasiswa mengungkapkan, selain minimnya kosakata yang dikuasai, kesulitan dalam menggunakan gramatika juga menyebabkan mereka bingung dalam menyusun kalimat. Kondisi ini jauh dari gambaran ideal pembelajaran bahasa yang diutarakan oleh Khotimah (2016) yaitu semakin kaya kosakata yang dimiliki, maka akan semakin besar keterampilan menyusun kalimat-kalimat sederhana.

Pada kegiatan penutup, peneliti memeriksa laman Padlet seperti pada Gambar 5 untuk melihat siapa yang belum menyelesaikan karangannya dengan melihat nama-nama mahasiswa yang tercantum. Hasilnya, mahasiswa telah mampu membuat karangan sebanyak 500 kata. Tidak hanya itu, bahkan terdapat mahasiswa yang mampu membuat karangan lebih dari 500 kata. Setelah itu, peneliti bersama-sama dengan mahasiswa membuat kesimpulan hasil perkuliahan pada pertemuan ke-10. Peneliti melakukan diskusi ringan dengan mahasiswa

terkait materi 新衣服 [xīn yīfu] untuk memperdalam pengetahuan mahasiswa. Sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri, peneliti meminta mahasiswa untuk mengisi angket yang telah disediakan secara jujur sesuai pendapat pribadi.



Gambar 5. Padlet sebagai tempat mengumpulkan karangan

3.2. Data hasil observasi

Data pada penelitian ini berasal dari lembar observasi dan lembar angket. Hasil pengamatan dari tiga observer atau pengamat dalam penelitian ini disebut sebagai data hasil observasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data hasil observasi

No	Hal yang Diamati	Deskripsi
1.	Bagaimana kegiatan awal pembelajaran dilakukan?	<p>01: Sudah baik. Ada salam, presensi, dan apersepsi materi.</p> <p>02: Sudah baik. Peneliti memperhatikan mahasiswa dengan selalu mengajak komunikasi dan meminta mahasiswa untuk <i>oncam</i>. Alur pembelajaran lengkap, yaitu absen-presensi-membaca kosakata-menjelaskan materi inti.</p> <p>03: Kegiatan awal pembelajaran dilakukan dengan sangat baik. Sebelum pembelajaran, peneliti membuka pembelajaran dengan salam, dilanjutkan dengan presensi dan kegiatan apersepsi. Selanjutnya peneliti menjelaskan pokok materi</p>
2.	Bagaimana pengetahuan mahasiswa terkait <i>mind mapping</i> digali pada kegiatan awal pembelajaran?	<p>01: Sudah baik. Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.</p> <p>02: Cukup baik. Beberapa mahasiswa merasa kebingungan di awal, namun setelah diberi contoh dan penjelasan mereka mampu menjawab pertanyaan dengan baik.</p> <p>03: Pengetahuan mahasiswa digali melalui kegiatan tanya jawab. Peneliti bertanya kepada mahasiswa tentang <i>mind mapping</i>. Beberapa mahasiswa juga turut memberikan penjelasan singkat berdasarkan pemahamannya.</p>
3.	Bagaimana situasi pembelajaran di kelas saat pembelajaran sudah berlangsung?	<p>01: Suasana kelas sangat kondusif.</p> <p>02: Sangat kondusif. Peneliti menjelaskan dengan baik materi yang disampaikan. Mahasiswa memperhatikan penjelasan dengan baik. Peneliti selalu menyelipkan bahasa Mandarin dan mahasiswa aktif tanya jawab.</p> <p>03: situasi pembelajaran sangat komunikatif karena peneliti mengajak mahasiswa tanya jawab dan membuat kalimat dari <i>shengci</i></p>

Tabel 1. Data hasil observasi (Lanjutan)

No	Hal yang Diamati	Deskripsi
4.	Bagaimana dosen menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran dengan menerapkan <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> ?	01: Sudah sangat baik dan detail. 02: Sudah jelas dan dapat dipahami. Mahasiswa yang merasa belum paham memiliki inisiatif untuk bertanya. Mahasiswa yang sudah paham dapat mengerjakan latihan di <i>LessonUp</i> sesuai dengan instruksi yang telah diberikan. 03: peneliti menjelaskan instruksi penggunaan <i>mind mapping</i> secara runtut dan jelas. Peneliti mengajak mahasiswa bersama-sama mengelompokkan kata kunci pengembangan untuk melengkapi <i>mind map</i> .
5.	Bagaimana kemampuan mahasiswa dalam menulis karangan dengan menggunakan <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> ? Apakah mahasiswa dapat mengembangkan karangan sesuai dengan <i>mind map</i> dan dapat mengembangkan karangan sebanyak 500 kata?	01: Mahasiswa mampu menulis karangan namun membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai 500 kata, selain itu ada beberapa kosakata yang tidak sesuai gramatika. 02: Sangat mampu. Mahasiswa mampu mengembangkan karangan sesuai dengan <i>mind map</i> yang dicontohkan, serta dapat mengembangkan menjadi 500 kata. 03: mahasiswa mampu menulis karangan dengan menggunakan <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> . Mahasiswa juga mampu mengembangkan karangan sesuai dengan kata kunci dalam <i>mind map</i> sebanyak 500 kata. Bahkan, beberapa mahasiswa dapat mengembangkan lebih dari 500 kata.
6.	Apakah mahasiswa dapat mengembangkan minimal 2 kalimat dari setiap kata kunci yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> ?	01: Iya, bisa. 02: bisa 03: iya, mampu. Beberapa mahasiswa bahkan dapat mengembangkan lebih dari 2 kalimat.
7.	Kesulitan apa saja yang dialami oleh mahasiswa saat menuliskan karangan menggunakan <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> ?	01: Membedakan penggunaan kosakata dan jumlah kata sebanyak 500 kata membuat pengerjaan melampaui waktu yang ditentukan. 02: Penggunaan gramatika yang belum cukup baik, beberapa mahasiswa kurang mampu mengembangkan karangan sehingga merasa buntu (tidak memiliki ide). Mahasiswa juga membutuhkan aplikasi <i>Google Translate</i> 03: Sebagian besar mahasiswa kesulitan dalam penggunaan gramatika untuk penyusunan kalimat. Selain itu, beberapa dari mereka kekurangan ide dalam mengembangkan karangan.
8.	Apa kelebihan dan kekurangan dari penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> selama proses pembelajaran?	01: kelebihan adalah untuk melatih kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan kalimat, kekurangannya adalah mahasiswa masih memerlukan alat bantu berupa kamus untuk mengembangkan kalimat 02: kelebihan adalah menyenangkan dan efektif karena tidak perlu media menulis, kekurangannya adalah aplikasi yang sedikit <i>lag</i> , agak bingung saat mengumpulkan kosakata dan memiliki kata pada kata kunci yang dikembangkan karena harus menguasai kosakata 03: Kelebihannya adalah pembelajaran lebih menyenangkan karena mahasiswa dapat lebih mudah dalam mengembangkan karangan yang sesuai dengan pokok materi, kekurangannya adalah kendala yang terjadi pada ruang <i>zoom</i> dan peneliti menghimpun banyak kosakata dari mahasiswa untuk melengkapi kata kunci pendukung sehingga pada saat mengelompokkan sedikit kerepotan.

Keterangan: 01 (Observer 1) 02 (Observer 2) 03 (Observer 3)

Sesuai dengan yang terdapat pada Tabel 1, pada awal pembelajaran ketiga observer menilai bahwa kegiatan tersebut telah berjalan dengan baik. Observer 1 dan 3 juga menyatakan bahwa peneliti telah melaksanakan kegiatan tersebut dengan melakukan kegiatan salam, presensi, dan apersepsi. Dari data yang telah diperoleh, pengetahuan mahasiswa terkait deng-

an *mind mapping* telah digali dengan baik pada awal pembelajaran. Ketiga observer menyatakan bahwa mahasiswa mampu menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Dari pengamatan yang telah dilakukan observer 2, terdapat mahasiswa merasa kebingungan di awal, namun setelah diberi lagi penjelasan mereka akhirnya mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Sebagaimana dijelaskan oleh observer 3 bahwa pengetahuan mahasiswa terkait *mind mapping* digali oleh peneliti melalui kegiatan tanya jawab.

Memasuki kegiatan inti, ketiga observer mengamati situasi pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung. Observer 1 dan 2 mengungkapkan bahwa suasana kelas sangat kondusif. Peneliti menjelaskan materi yang akan disampaikan dan mahasiswa memperhatikan penjelasan peneliti dengan baik pula. Observer 2 juga menguraikan bahwa peneliti selalu menyelipkan bahasa Mandarin dan mahasiswa pun secara aktif melakukan tanya jawab. Hasil pengamatan yang dilakukan observer 3 menjelaskan bahwa situasi pembelajaran sangat komunikatif karena peneliti mengajak mahasiswa untuk tanya jawab dan membuat kalimat dari 生词 [shēngcí] atau kosakata baru. Saat peneliti menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*, ketiga observer mengutarakan bahwa peneliti telah menjelaskan instruksi secara baik, runtut, dan jelas. Mahasiswa yang merasa belum paham dengan instruksi yang telah diberikan mempunyai inisiatif untuk bertanya, sedangkan mahasiswa yang telah memahami instruksi dapat melakukan instruksi dengan baik. Peneliti pun mengajak mahasiswa untuk bersama-sama mengelompokkan kata kunci pendukung di dalam *mind map* sesuai instruksi awal. Setelah *mind map* terisi kata kunci secara lengkap, peneliti mempersilahkan mahasiswa untuk membuat karangan dengan *mind map* yang telah dibuat melalui aplikasi *LessonUp* sebagai pedoman.

Berdasarkan data hasil observasi pada Tabel 1, ketiga observer menyatakan bahwa mahasiswa mampu mengembangkan karangan sesuai dengan *mind map* sebanyak 500 kata. Terkait dengan hal ini terdapat juga mahasiswa yang dapat mengembangkan karangan lebih dari 500 kata. Tidak hanya itu, dalam pengamatannya observer 1 mengemukakan bahwa mahasiswa memerlukan waktu yang lebih lama untuk menulis karangan, bahkan di dalam karangan tersebut terdapat penggunaan kosakata yang tidak sesuai dengan gramatika. Hasil pengamatan dari observer 3 juga menjelaskan bahwa mahasiswa juga dapat mengembangkan lebih dari dua kalimat. Hal tersebut dapat diketahui dari karangan yang telah ditulis oleh mahasiswa pada laman *Padlet*.

Selama mahasiswa menulis karangan, terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan. Observer 1 menjabarkan bahwa mahasiswa kesulitan dalam membedakan penggunaan kosakata. Hal ini terjadi karena mahasiswa dituntut untuk menulis karangan sebanyak 500 kata. Observer 2 dan 3 menyatakan bahwa mahasiswa kesulitan dalam menggunakan gramatika dalam karangan. Kesalahan semacam ini dalam berbahasa asing tidaklah dapat dihindari dan wajar terjadi, terutama bagi pembelajar bahasa (Munadzdzofah & Sudomo, 2016). Di sisi lain, mahasiswa merasa tidak mempunyai ide dalam menulis karangan. Akibatnya, beberapa mahasiswa membutuhkan aplikasi *Google Translate* untuk membantu mengembangkan karangan.

Proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Selama penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* pada kegiatan pembelajaran, observer melakukan pengamatan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penerapan metode *mind mapping* menggunakan aplikasi tersebut. Observer 1 menerangkan bahwa penerapan metode ini dapat melatih kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan karangan. Temuan ini sejalan dengan

pendapat yang telah dikemukakan oleh Gustina (2018) bahwa dalam kegiatan pembelajaran penerapan *mind mapping* dapat digunakan oleh pendidik karena metode tersebut menarik dan dapat memunculkan ide dan kreativitas. Hasil pengamatan observer 2 menyebutkan bahwa kelebihan dari penerapan metode ini adalah pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif karena tidak perlu media menulis seperti buku atau lembar kertas. Pengamatan dari observer 3 menjelaskan bahwa dengan menerapkan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*, maka pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mahasiswa dapat lebih mudah dalam mengembangkan karangan sesuai pokok materi.

Di sisi lain, penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* juga memiliki kekurangan, yaitu seperti hasil pengamatan yang telah diuraikan oleh observer 1 bahwa mahasiswa masih memerlukan alat bantu kamus untuk mengembangkan kalimat. Observer 2 mengamati bahwa kekurangan dalam penerapan metode tersebut adalah web aplikasi yang sedikit *lag* atau macet dan mahasiswa yang merasa bingung saat mengumpulkan dan memilih kata kunci karena diperlukan penguasaan kosakata yang lebih baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Vanola (2016) yang mengatakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang dimiliki oleh peserta didik memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan menulis karangan dalam bahasa Mandarin. Observer 3 menyebutkan bahwa kendala yang terjadi pada ruang *zoom* dan kerepotan peneliti saat harus mengelompokkan begitu banyaknya kata kunci yang berhasil dihimpun menjadi kekurangan dalam penerapan metode ini. Pada kegiatan penutup, peneliti bersama-sama dengan mahasiswa membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti bersama mahasiswa juga melakukan diskusi ringan atau tanya jawab terkait dengan kegiatan pembelajaran dan penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*. Mahasiswa merasa antusias dan mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dengan penerapan metode tersebut.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan *observer* seperti yang telah dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa kegiatan penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* berjalan dengan baik dan kondusif. Mahasiswa merasa tertarik dengan metode pembelajaran ini, namun masih terdapat mahasiswa yang merasa kebingungan dalam mengetikkan kosakata apa yang perlu dimasukkan ke dalam kotak *mind map*. Dengan penerapan metode ini, keterampilan menulis mahasiswa dapat terlatih. Mahasiswa mampu menulis karangan sebanyak 500 kata dengan *mind map* yang ada di dalam aplikasi *LessonUp* sebagai pedoman. Hal itu dapat dilihat selama proses menulis karangan. Mahasiswa dapat mengembangkan karangan dari setiap kata kunci yang ada dan karangan menjadi lebih sistematis. Di sisi lain, masih terdapat mahasiswa yang merasa kesulitan dalam menggunakan kosakata pada kalimat dan merasa kesulitan dalam menggunakan gramatika. Hal ini berakibat pada penggunaan gramatika pada kalimat dalam karangan menjadi kurang benar.

3.3. Data respons mahasiswa terhadap penerapan metode *mind mapping*

Respons mahasiswa terhadap penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dapat diketahui berdasarkan lembar angket yang telah disebar oleh peneliti dan lembar angket *online* berupa *google form* yang dikirimkan peneliti melalui *WhatsApp*. Mahasiswa mengisi lembar angket setelah kegiatan pembelajaran selesai dilakukan. Data respons mahasiswa terhadap penerapan metode tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data hasil lembar angket

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Proses penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> sudah dijelaskan dengan baik oleh peneliti	13	9	-	-
2.	metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> sudah pernah diterapkan sebelumnya	3	5	9	5
3.	Penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> membantu saya dalam menggali informasi dan memahami materi	11	11	-	-
4.	Penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> membantu saya mudah mengingat materi yang diberikan	15	7	-	-
5.	Penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> memberikan manfaat yang baik dan membantu saya dalam proses pembelajaran	14	8	-	-
6.	Penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> membantu saya mengembangkan ide dalam menulis karangan sehingga karangan menjadi lebih runtut dan sistematis	12	9	1	-
7.	Pembelajaran dengan menerapkan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> merupakan pembelajaran yang menyenangkan, unik, dan interaktif	12	10	-	-
8.	Penerapan metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> membantu saya lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran	11	11	-	-
9.	Metode <i>mind mapping</i> melalui aplikasi <i>LessonUp</i> cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa mandarin selanjutnya	12	10	-	-

Di dalam lembar angket terdapat sembilan pernyataan terkait penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam keterampilan menulis karangan bahasa Mandarin. Masing-masing pernyataan mempunyai empat alternatif jawaban, yaitu SS (sangat setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju). Mahasiswa dapat memilih salah satu dari empat alternatif jawaban berdasarkan pendapat pribadi masing-masing. Dari data hasil angket dapat diketahui bahwa terdapat 22 mahasiswa yang berpartisipasi mengisi angket setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sebagaimana yang tertera pada Tabel 2, 13 mahasiswa mengatakan sangat setuju dan sembilan mahasiswa setuju bahwa proses penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* sudah dijelaskan dengan baik oleh peneliti. Pernyataan kedua adalah metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* sudah diterapkan sebelumnya. Sebanyak tiga mahasiswa memilih sangat setuju dan lima mahasiswa menyatakan setuju. Di sisi lain, sembilan mahasiswa berpendapat kurang setuju, dan lima mahasiswa mengungkapkan tidak setuju. Mereka mengatakan metode *mind mapping* pernah diterapkan sebelumnya, namun tidak dengan aplikasi *LessonUp*. Pada pernyataan ketiga, sebelas mahasiswa menyatakan sangat setuju dan sebelas mahasiswa menyatakan setuju bahwa penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* membantu mahasiswa dalam menggali informasi dan materi. Mahasiswa bisa mendapatkan banyak materi dari satu pokok bahasan. Hal ini disebabkan karena *mind map* dapat meringkas materi yang rumit menjadi sederhana dengan tampilan yang menarik sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi (Milenia et al., 2022). Selanjutnya, pernyataan keempat menjelaskan bahwa penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* membantu mahasiswa mengingat materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Phanata & Suci (2022) bahwa metode *mind mapping* memudahkan peserta didik mengingat

materi dan mencari catatan melalui kata kunci yang tertulis dalam *mind map*. Sebanyak lima belas mahasiswa memilih sangat setuju dan tujuh mahasiswa berpendapat setuju. Pada pernyataan kelima, empat belas mahasiswa mengemukakan sangat setuju dan delapan mahasiswa menyatakan setuju bahwa penerapan metode ini memberikan manfaat yang baik dan membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan metode *mind mapping*, mahasiswa bisa mendapatkan materi dan membantu dalam menulis karangan.

Pada pernyataan keenam yang berbunyi “penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* membantu mahasiswa dalam mengembangkan ide dalam menulis karangan sehingga karangan menjadi lebih runtut dan sistematis”, sebanyak dua belas mahasiswa menyatakan sangat setuju, sembilan mahasiswa memilih setuju, dan satu mahasiswa menyatakan kurang setuju. Hal ini sejalan dengan pendapat Syuhaimi (2018) yang menyebutkan bahwa metode *mind mapping* memudahkan peserta didik menuangkan ide-ide sesuai dengan tema yang diberikan. Di samping itu, mahasiswa juga mengemukakan bahwa mereka tidak perlu lagi bingung memikirkan ide pokok untuk paragraf-paragraf selanjutnya dalam menulis karangan. Selanjutnya pada pernyataan ketujuh, dua belas mahasiswa berpendapat sangat setuju dan sepuluh mahasiswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* merupakan pembelajaran yang menyenangkan, unik, dan interaktif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Phanata dan Suci (2022) bahwa metode *mind mapping* merupakan metode yang menyenangkan sehingga dapat menjadikan peserta didik aktif belajar. Terhadap pernyataan kedelapan, sebanyak sebelas mahasiswa memilih sangat setuju dan sebelas mahasiswa mengungkapkan setuju bahwa penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* membantu mahasiswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. *Mind mapping* merupakan sebuah metode yang mudah dibuat dan menarik bagi peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar (Adri, 2020). Mahasiswa berpendapat bahwa mereka sangat antusias saat mengembangkan *mind map* karena mengisi kata kunci pada kotak-kotak *mind map* merupakan salah satu kegiatan yang seru. Berikutnya pernyataan kesembilan menguraikan bahwa metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Mandarin selanjutnya. Sebanyak dua belas mahasiswa berpendapat sangat setuju dan sepuluh mahasiswa menyatakan setuju. Menurut mahasiswa, *mind mapping* merupakan salah satu metode yang sederhana dan mengasyikkan, terutama dalam memahami materi ataupun mempelajari kosakata.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran dapat membantu mahasiswa sebagai peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi. Akan tetapi, perlu diperhatikan bahwa dalam dunia pendidikan setiap metode belum tentu dapat diterapkan untuk seluruh pembelajaran. Terdapat metode yang hanya cocok untuk diterapkan pada pembelajaran tertentu. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa mahasiswa memberikan respons positif dan respons negatif. Berdasarkan hasil angket, metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* yang diterapkan pada penelitian berguna untuk membantu mahasiswa dalam menulis karangan sehingga mahasiswa lebih mudah dalam mengembangkan konteks karangan. Hal tersebut dapat dilihat dari karangan yang telah terkumpul di laman *padlet* dan hasil observasi yang menyatakan bahwa mahasiswa mampu mengembangkan setiap kata kunci minimal dua kalimat dan menulis karangan sebanyak 500 kata. Dalam pembelajaran menulis, metode ini cocok untuk diterapkan dan dapat diterapkan untuk pembelajaran menulis selanjutnya. Dengan metode ini, keterampilan menulis mahasiswa sebagai peserta didik dapat terlatih dengan baik. Di sisi lain, mahasiswa masih merasa

kebingungan dengan penerapan metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*. Mahasiswa yang terbiasa membuat *mind map* secara manual masih merasa kesulitan untuk mengembangkan *mind map* dengan memanfaatkan aplikasi tersebut. Hal ini terjadi karena mahasiswa baru pertama kali mengenal dan menggunakan aplikasi *LessonUp*. Untuk mengatasi hal tersebut, pemahaman terkait aplikasi *LessonUp* perlu dijelaskan secara rinci dan jelas kepada mahasiswa. Setelah mahasiswa memahami fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut dan cara penggunaannya, mahasiswa mampu mengembangkan *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp*. Pengembangan *mind map* tidak membutuhkan waktu lama dan mahasiswa dapat lebih mudah untuk mengembangkan kata kunci.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penerapan metode *Mind Mapping* melalui aplikasi *LessonUp* dalam keterampilan menulis karangan mahasiswa berjalan dengan baik. Dengan metode tersebut, materi dan kosakata menjadi lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Pada akhirnya, penerapan metode tersebut membantu mahasiswa dalam mengembangkan karangan sehingga mereka mampu menciptakan karangan bahasa Mandarin yang lebih baik, meskipun terdapat kendala pada jaringan internet dan proses membuat karangan. Dilihat dari hasil angket, Metode *mind mapping* melalui aplikasi *LessonUp* mendapatkan respons positif dari mahasiswa. Mereka mengungkapkan bahwa penerapan metode *mind mapping* melalui platform pembelajaran tersebut membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi tidak hanya bagi kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin, tetapi juga untuk penelitian berikutnya yang sejenis. Selanjutnya, disarankan untuk pendidik dapat menerapkan metode tersebut pada keterampilan berbahasa yang lain supaya dapat mempermudah penguasaan materi pada peserta didik. Berdasarkan pengalaman ketika mahasiswa menggunakan aplikasi *LessonUp*, perlu diperhatikan oleh pengembang aplikasi agar dapat menambahkan fitur delete untuk menghapus kata kunci yang telah ditulis oleh mahasiswa namun tidak sesuai dengan kebutuhan dan dapat meninjau kembali aplikasi tersebut saat digunakan untuk meminimalisir terjadinya lag.

Daftar Rujukan

- Adri, A. H. (2020). *Menggunakan mind-map sebagai media pembelajaran bahasa Inggris secara daring*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/342763729>
- Arsaya, V. R., & Mintowati. (2018). Keefektifan media gambar animasi terhadap penguasaan kata kerja bahasa Mandarin siswa kelas XI SMK Negeri 1 Mojoagung tahun ajaran 2017/2018. *Mandarin Unesa*, 1(3). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/24736>
- Ganovia, P., Sherly, & Herman. (2022). Efektivitas hybrid learning dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas XI SMA Kalam Kudus Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1478–1481. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3141>
- Gustina, N. (2018). Implementasi metode mind mapping dalam pembelajaran aspek writing dapat menarik minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas IX. *Jurnal PPKn Dan Hukum*, 13(2), 125–134. Retrieved from <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/7152>
- Istofaina, T. (2016). *Pembelajaran mengonversi teks eksplanasi ke dalam bentuk teks deskripsi berdasarkan fenomena lingkungan dengan menggunakan metode analogy and case study pada siswa kelas XI SMK Negeri 15 Bandung tahun pelajaran 2015/2016* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Pasundan, Bandung). Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/10152>
- Khotimah, K. (2016). Keefektifan penggunaan media pop-up terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin untuk menyusun kalimat sederhana siswa kelas XI Bahasa 1 SMA Al Islam Sidoarjo. *Mandarin Unesa*, 1(1), 1–5. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/16107>

- LessonUp. (n.d.). Retrieved April 15, 2022, from <https://www.lessonup.com/site/en>
- Makrifah, I. A. (2019). Penggunaan teknik mind mapping untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf berbahasa Inggris (studi pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nahdlatul Ulama Blitar). *Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(2), 151–158. doi: <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i2.286>
- Melinda. (2021, Aug 19). *LessonUp Reviews*. Retrieved April 15, 2022, from <https://www.g2.com/products/lessonup/reviews>
- Milenia, P. F., Sutiarti, U., & Rini, W. (2022). Analisis penggunaan pembelajaran bahasa Jepang secara daring dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Batu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(1), 37–44. doi: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpbj.v8i1.40873>
- Munadzdzofah, O., & Sudomo, A. (2016). Kesalahan gramatika terhadap mata kuliah Korespondensi Niaga Bahasa Inggris. *Administrasi Kantor*, 4(1), 172–197. Retrieved from <http://www.ejournal-binainsani.ac.id/index.php/JAKBI/article/view/20>
- Phanata, S., & Suci, I. R. (2022). Efektivitas metode mind mapping dalam pembelajaran bahasa Mandarin bagi siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(2), 130–137. doi: <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i2.136>
- Sari, Y. P. (2017). *Penerapan metode mind mapping dalam keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa kelas XI Lintas Minat SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang). Retrieved from <http://repository.um.ac.id/12447/>
- Subroto, D. R., & Subandi. (2019). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe concept sentence dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X SMK PGRI 13 Surabaya. *Mandarin Unesa*, 2(1), 1–8. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/28021>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syuhaimi, R. (2018). Implementasi metode mind mapping untuk meningkatkan kompetensi writing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(3), 394–404. doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v2i2.147>
- Vanola, D. (2016). Hubungan penguasaan kosakata dengan kemampuan menulis karangan sederhana dalam bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan. *Mandarin Unesa*, 1(1), 1–6. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/16042>
- Wahyuni, A. S. (2021). Penerapan model hybrid learning dalam PTM terbatas untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(3), 472–481. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681376>