



Vol 5, No 2. 95-104, 2025

J-EDu

Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht

e-ISSN: 2775-4685

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jedu>



KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN LEVEL A1

Aceng Rahmat¹, Raden Ahmad Barnabas², Anim Purwanto^{3*}, Lina Anisah⁴

¹²³⁴ Program Studi Linguistik Terapan, Universitas Negeri Jakarta. DKI Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: animpurwanto1107@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop and evaluate the feasibility of a mind mapping-based learning media to enhance speaking skills in German at the A1 level. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, although it was implemented only up to the Develop stage. The results showed that during the define stage through curriculum analysis, student characteristics, and interviews with lecturers found that students struggled to organize ideas, had limited vocabulary, and lacked confidence when speaking. In the Design stage, the researcher developed a mind map with a visual structure and vocabulary aligned with the theme Tagesablauf. The validation results indicated that the media was highly feasible, with a score of 92% from the content expert and 88% from the media expert. A limited trial involving 25 students yielded positive responses, with an average score of 90.8%, indicating that the media is highly feasible for use. The mind mapping media proved to be not only technically viable but also pedagogically effective, making it a suitable alternative for teaching beginner-level German speaking skills.*

Keyword: *mind mapping media, speaking skills, german language A1 level*

To cite this article:

Rahmat A., Barnabas R. A., Purwanto A., Anisah L. (2025). *Kelayakan Media Pembelajaran Mind Mapping untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Level A1*. J-Edu Vol. 5 (2): Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Unpatti Ambon 95-104

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan produktif penting dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk Bahasa Jerman. Dalam kerangka *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR), keterampilan berbicara menjadi tolok ukur kemampuan komunikasi secara langsung dan spontan dalam situasi nyata. Namun, dalam praktiknya, pembelajar di Indonesia, khususnya pada tingkat pemula (A1) masih banyak mengalami hambatan dalam menyusun ide, memilih kosakata yang sesuai, serta membentuk kalimat yang benar secara sintaksis dan fonologis. Hal ini berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa dalam berbicara secara aktif di kelas maupun dalam situasi komunikasi otentik.

Observasi telah dilakukan dan sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengutarakan pendapat secara lisan dalam Bahasa Jerman. Mereka cenderung pasif dan menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dalam sesi latihan berbicara (Litualy, 2016). Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang membantu siswa dalam merancang dan menyusun gagasan secara sistematis sebelum mereka berbicara. Selain itu,

pendekatan pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh hafalan kosakata atau pola kalimat, tanpa membekali siswa dengan strategi penyusunan gagasan (Ningsi et al., 2024). Beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba mengatasi persoalan ini dengan berbagai pendekatan dan inovasi media pembelajaran. Misalnya, Issabella et al. (2023) mengembangkan media audiovisual berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jerman. Hasil penelitiannya belum secara optimal membantu dalam strukturisasi ide lisan. Purwanto (2022) menerapkan metode *role play* untuk melatih keberanian siswa dalam berbicara Bahasa Jerman. Namun, pendekatan ini belum menyentuh aspek pengorganisasian pikiran siswa sebelum berbicara.

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis *mind mapping* telah menunjukkan potensi besar dalam keterampilan berbahasa, terutama dalam aspek penyusunan ide. *Mind mapping* merupakan teknik visualisasi informasi yang memfasilitasi siswa dalam memahami, mengingat, dan menyusun ide-ide secara logis dan terstruktur (Buzan et al., 2010). Penelitian oleh Nasution (2020) membuktikan bahwa penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara signifikan membantu siswa menyampaikan gagasan dengan lebih runtut. Demikian pula penelitian oleh Lin & Mubarok (2021) serta Chen & Hwang (2020) menunjukkan bahwa *digital mind mapping* dapat meningkatkan skor kemampuan berbicara siswa secara signifikan.

Holovko (2024) menegaskan bahwa *visual mind mapping* membantu siswa menyusun ide dan berbicara lebih lancar dalam bahasa asing karena struktur visualnya mendukung alur berpikir yang sistematis. Hal serupa ditemukan oleh Jun & Jamaludin (2022) bahwa *mind mapping* efektif meningkatkan keterampilan bahasa, terutama dalam menyampaikan gagasan secara runtut. Bahkan, Rahmat et al. (2025) menemukan bahwa *mind map digital* memudahkan siswa dalam pembelajaran Bahasa Jerman secara daring. Dengan kata lain, media *mind mapping* mendukung pembelajaran aktif dan memperkuat pemahaman struktur bahasa dalam konteks keterampilan berbahasa secara keseluruhan (Sirekanyan, 2022).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jerman, penelitian mengenai pengembangan media *mind mapping* masih terbatas, dan sebagian besar berfokus pada keterampilan menulis. Wijayanto & Widodo (2016) menunjukkan bahwa penggunaan *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan menulis esai Bahasa Jerman secara signifikan. Demikian pula, Yustina (2015) membuktikan efektivitas teknik ini dalam penyusunan paragraf. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran *mind mapping* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jerman pada level A1, baik dalam format digital maupun cetak. Hal ini mengindikasikan adanya celah penelitian yang perlu diisi melalui pendekatan yang lebih sistematis.

Urgensi penelitian ini semakin kuat ketika dikaitkan dengan kebutuhan akan model pembelajaran Bahasa Jerman yang komunikatif, aplikatif, dan mendukung pembelajaran aktif. Dalam era pembelajaran abad ke-21, siswa dituntut untuk menjadi pembelajar aktif yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *mind mapping* dapat menjawab tantangan tersebut, karena tidak hanya membantu siswa dalam menyusun ide, tetapi juga mempermudah visualisasi hubungan antar informasi secara menyenangkan dan interaktif (Buzan et al., 2010; Sun et al., 2022).

Dari sisi kebaruan, penelitian ini tidak hanya menggunakan *mind mapping* sebagai teknik bantu dalam pembelajaran, melainkan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D. Pendekatan ini belum ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *mind mapping* guna meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jerman level A1. Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur dan media ini dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran serta oleh siswa secara mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Namun dalam praktiknya, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *Develop* dengan alasan efisiensi waktu dan keterbatasan ruang lingkup uji coba. Pada tahap pendefinisian, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam penguasaan keterampilan berbicara bahasa Jerman. Analisis dilakukan melalui studi kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, analisis karakteristik mahasiswa semester dua, serta wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah keterampilan berbicara. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam menyusun ide secara runtut, terbatasnya kosakata, serta rendahnya kepercayaan diri saat berbicara. Tahap berikutnya adalah perancangan. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang struktur dan tampilan media pembelajaran berbasis mind mapping sesuai dengan tema pembelajaran berbicara pada level A1 tema *Tagesablauf*. Pada tahap pengembangan, media mind mapping yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi (dosen bahasa Jerman) dan ahli media pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian konten, kejelasan struktur kalimat, akurasi kosakata, serta tampilan visual media. Setelah mendapat masukan dari para ahli, dilakukan revisi media sesuai saran yang diberikan. Media hasil revisi kemudian diuji cobakan kepada 25 mahasiswa semester dua dalam kegiatan perkuliahan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterpahaman, keterlibatan, dan kemanfaatan media dari sudut pandang pengguna langsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari empat metode utama: observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup instrumen validasi untuk ahli materi dan ahli media, serta angket respon mahasiswa. Seluruh instrumen disusun dalam bentuk skala Likert 4 poin dan dilengkapi dengan kolom saran terbuka.

Tabel 1. Instrumen Validasi Ahli Materi

N o	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skala
1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum A1	Materi sesuai tema dan fungsi komunikasi level A1	1-4
2	Kecermatan Bahasa	Kosakata dan struktur kalimat akurat dan sesuai konteks	1-4
3	Kejelasan Penyajian	Informasi mudah dipahami mahasiswa	1-4
4	Kelengkapan Informasi	Mind map mencakup komponen penting (tema, kata kerja, struktur kalimat)	1-4
5	Kemanfaatan untuk Keterampilan Berbicara	Materi mendukung kemampuan menyusun kalimat dan praktik berbicara sederhana	1-4

Tabel 2. Instrumen Validasi Ahli Media

N o	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skala
1	Desain Visual	Tampilan menarik, warna kontras, ikon ilustratif	1-4
2	Tata Letak	Posisi elemen logis dan tidak membingungkan	1-4
3	Keterbacaan	Tulisan jelas, ukuran huruf terbaca	1-4
4	Navigasi	Mudah digunakan dan diakses oleh mahasiswa	1-4

5	Interaktivitas & Daya Tarik	Meningkatkan minat belajar dan keterlibatan mahasiswa	1-4
---	-----------------------------	---	-----

Tabel 3. Instrumen Repon Mahasiswa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skala
1	Kemudahan Memahami	Isi mind map mudah dipahami tanpa bantuan dosen	1-4
2	Tampilan Media	Visual menarik dan tidak membosankan	1-4
3	Motivasi Belajar	Media membuat saya lebih termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Jerman	1-4
4	Kesesuaian dengan Topik A1	Tema sesuai dengan materi yang sedang dipelajari di kelas	1-4
5	Kemanfaatan Praktik Berbicara	Membantu saya mengungkapkan ide atau membuat kalimat saat berbicara	1-4

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari angket dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Interpretasi hasil menggunakan kriteria kelayakan sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Kelayakan

Persentase Skor	Kategori Kelayakan
85% – 100%	Sangat Layak
70% – 84%	Layak
55% – 69%	Cukup Layak
< 55%	Tidak Layak

Sementara itu, data kualitatif dari wawancara, observasi, dan saran terbuka dianalisis dengan mereduksi data, menyusun data dalam kategori tematik, dan menarik kesimpulan yang mendukung pengambilan keputusan perbaikan media. Analisis ini penting untuk memastikan bahwa media tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga relevan secara pedagogis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini, peneliti memulai proses dengan melakukan analisis kebutuhan secara menyeluruh untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi mahasiswa semester dua khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman. Analisis ini dilakukan melalui tiga pendekatan utama: kajian dokumen kurikulum, identifikasi karakteristik mahasiswa, dan wawancara mendalam dengan dosen pengampu mata kuliah keterampilan berbicara. Kajian kurikulum dilakukan untuk menelaah kompetensi dasar yang ditargetkan pada level A1 dalam kerangka CEFR yang menekankan kemampuan menyampaikan informasi sederhana tentang diri sendiri, aktivitas sehari-hari, dan lingkungan sekitar secara lisan.

Dari hasil kajian dan wawancara, ditemukan tiga persoalan utama yang secara konsisten dihadapi mahasiswa. Pertama, mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyusun ide secara runtut ketika harus menyampaikan narasi atau menjelaskan aktivitas harian dalam bahasa Jerman. Kedua, terdapat keterbatasan penguasaan kosakata, terutama dalam hal kata kerja, konjungsi waktu, serta frase sehari-hari yang relevan dengan tema kegiatan harian.

Ketiga, mahasiswa menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah dalam menyampaikan ide secara lisan, baik dalam konteks individu maupun kelompok. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran berbicara dan mempengaruhi capaian pembelajaran keterampilan produktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mendukung pengembangan struktur berpikir visual, membantu mahasiswa dalam mengorganisasi ide, dan meningkatkan keterlibatan serta rasa percaya diri. Oleh karena itu, pendekatan mind mapping dipilih sebagai dasar pengembangan media, karena dianggap mampu menjembatani kesenjangan antara kemampuan kognitif mahasiswa dengan tuntutan komunikatif dalam pembelajaran bahasa asing, terutama pada keterampilan berbicara. Mind map dinilai efektif untuk menyajikan kosakata tematik, menghubungkan ide utama dengan sub-ide secara visual, dan menjadi alat bantu yang relevan bagi mahasiswa pemula dalam menyusun kalimat dan alur cerita secara terstruktur.

Tahap Design (Perancangan)

Langkah awal perancangan dimulai dari penetapan tujuan pembelajaran, yang mengacu pada tema level A1 dalam kurikulum CEFR, yaitu "*Tagesablauf*" atau aktivitas harian. Tujuan utamanya adalah agar mahasiswa mampu menyusun dan mengungkapkan aktivitas harian mereka secara lisan menggunakan struktur kalimat sederhana dan kosakata dasar bahasa Jerman. Selanjutnya, dilakukan penyusunan struktur mind map, di mana ide utama "Mein Tagesablauf" ditempatkan di pusat peta konsep. Cabang-cabang utama yang mengelilinginya dibagi berdasarkan waktu aktivitas harian, seperti *am Morgen*, *am Mittag*, dan *am Abend*. Masing-masing cabang berisi sub-cabang dengan kata kerja khas kegiatan harian, seperti *aufstehen*, *frühstücken*, *lernen*, *fernsehen*, dan *schlafen*, yang disertai ilustrasi ikonik untuk memperkuat asosiasi visual.

Dalam aspek visual, peneliti melakukan penyesuaian format desain dengan menggunakan ikon representatif (gambar bangun tidur, belajar, makan, dan sebagainya), serta pewarnaan berbeda untuk tiap cabang utama agar membantu proses visualisasi dan pemetaan kognitif mahasiswa. Ukuran dan jenis font juga disesuaikan agar tetap terbaca dengan baik, baik di layar digital maupun versi cetak. Selain itu, dilakukan integrasi elemen bahasa berupa contoh kalimat pendek yang mengikuti struktur dasar S-V-O, seperti *Ich stehe um 6 Uhr auf*, serta pemilihan kata kerja reguler dan refleksif untuk memperkenalkan ragam struktur bahasa. Media dirancang dalam format digital (PNG dan PDF) agar mudah diakses melalui LMS maupun ditampilkan di kelas. Disediakan pula versi cetak untuk digunakan sebagai lembar kerja individual maupun kelompok. Desain ini diharapkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dalam mendukung keterampilan berbicara mahasiswa.



Gambar 1. Mind Mapping Tema Tagesablauf

Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran mind mapping yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh dua orang ahli guna memastikan kelayakan dari sisi materi dan media. Validasi pertama dilakukan oleh ahli materi, yaitu dosen bahasa Jerman, yang menilai kesesuaian isi media dengan kurikulum, kecermatan penggunaan kosakata serta struktur kalimat, dan kemanfaatan media dalam mendukung keterampilan berbicara mahasiswa. Validasi kedua dilakukan oleh ahli media pembelajaran, yang fokus pada aspek desain visual, keterbacaan tulisan, tata letak elemen, serta daya tarik visual media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 92% dari ahli materi dan 88% dari ahli media. Keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Meskipun demikian, para ahli memberikan sejumlah masukan penting, seperti perlunya penambahan kata kerja reflektif (misalnya *sich waschen*), penggunaan warna yang lebih kontras untuk membedakan cabang utama mind map, serta pembesaran ukuran huruf agar keterbacaan meningkat. Media kemudian direvisi berdasarkan masukan tersebut dan dianggap siap untuk diuji cobakan kepada mahasiswa.

Tabel 5. Hasil Validasi

Validator	Rata-rata Skor	Kategori
Ahli Materi	92%	Sangat Layak
Ahli Media	88%	Sangat Layak

Selanjutnya, uji coba terbatas dilakukan kepada 25 mahasiswa semester dua. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap kelayakan media. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara terbuka, dan angket penilaian dengan skala Likert 1 sampai 4 poin. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan respon sangat positif terhadap media tersebut. Rata-rata skor dari lima aspek utama yaitu: kemudahan memahami mencapai 92%, tampilan media 90%, motivasi belajar 88%, kesesuaian tema A1 sebesar 95%, dan kemanfaatan untuk praktik berbicara sebesar 89%. Dengan rata-rata keseluruhan mencapai 90,8%, media ini dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman level A1.

Tabel 6. Hasil Uji Coba (Angket Mahasiswa)

Aspek	Rata-rata Skor (%)
-------	--------------------

Kemudahan Memahami	92%
Tampilan Visual	90%
Motivasi untuk Berbicara	88%
Kesesuaian Tema	95%
Kemanfaatan Praktik Lisan	89%
Total Rata-rata	90,8%

Hasil analisis menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa meningkat selama proses pembelajaran menggunakan media mind mapping. Mahasiswa terlihat aktif saat sesi praktik berbicara dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan sesi sebelumnya yang tidak menggunakan media tersebut. Selain itu, terjadi peningkatan kepercayaan diri pada beberapa mahasiswa yang sebelumnya cenderung pasif. Mereka mengaku merasa lebih percaya diri karena media mind mapping memberikan panduan visual yang membantu dalam menyusun kalimat secara sistematis.

Dalam aspek efektivitas penyusunan kalimat, mahasiswa menyampaikan bahwa media mind map sangat membantu mereka memahami alur narasi berdasarkan struktur waktu, sehingga kalimat yang dihasilkan menjadi lebih runtut dan sesuai dengan kaidah bahasa Jerman. Tak hanya itu, mahasiswa juga memberikan beberapa saran pengembangan media, antara lain penambahan fitur audio pelafalan kata atau kalimat untuk membantu pengucapan, serta penyediaan versi kosong dari mind map agar mereka dapat menggunakannya sebagai latihan mandiri dalam menyusun narasi atau dialog. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga memberikan dampak positif secara pedagogis dalam pengembangan keterampilan berbicara.

Pengembangan media pembelajaran *mind mapping* mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman mahasiswa. Temuan pada tahap *define* mengungkapkan tiga permasalahan utama yang dihadapi mahasiswa yaitu kesulitan dalam menyusun ide secara runtut, keterbatasan kosakata tematik, serta rendahnya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide secara lisan. Permasalahan ini selaras dengan temuan para penelitian sebelumnya (Halim et al., 2023; Lee & Ko, 2023; Muhsinin et al., 2025; Zhang, 2024). Mereka mengidentifikasi hambatan dalam keterampilan berbicara bahasa asing umumnya disebabkan oleh kurangnya strategi pembelajaran yang menstimulasi pengolahan ide secara terstruktur serta minimnya pendekatan visual yang mendukung keterlibatan emosional dan kognitif mahasiswa.

Media *mind mapping* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut. Secara teoritis, *mind mapping* sebagai alat bantu visual memberikan struktur kognitif yang jelas dalam mengorganisasi informasi, menghubungkan ide-ide utama dan sub-ide, serta mempermudah pemahaman konsep berjenjang. Penelitian Chen & Hwang (2020) menegaskan bahwa penggunaan *mind map* secara signifikan meningkatkan kelancaran berbicara dan mengurangi kecemasan berbicara (*speaking anxiety*). Media ini efektif karena menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang mudah diakses secara visual, mendorong aktivitas otak kanan dan kiri secara simultan, serta meningkatkan daya retensi terhadap kosakata dan struktur kalimat.

Pada tahap *design*, pemilihan tema “Tagesablauf” sesuai dengan kurikulum CEFR level A1 memperkuat relevansi media dengan kebutuhan pembelajaran mahasiswa. Visualisasi melalui ikon-ikon tematik dan pewarnaan cabang mind map yang berbeda terbukti mendukung pemetaan kognitif mahasiswa. Menurut Unal (2022), integrasi elemen visual dan desain warna dalam media digital dapat meningkatkan fokus dan daya tarik peserta didik, serta berperan penting dalam memfasilitasi proses encoding informasi ke dalam memori jangka panjang. Penyusunan kalimat sederhana dengan contoh konkret juga memperkuat

kompetensi linguistik mahasiswa yang masih berada pada tahap pemula. Studi Ludwig & Tassinari (2023) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis visual interaktif dapat meningkatkan *learner engagement* dan *learner autonomy*, dua aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa asing.

Lebih lanjut, penelitian ini menemukan adanya peningkatan partisipasi aktif dan kepercayaan diri mahasiswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan *mind mapping*. Temuan ini selaras dengan studi oleh Lin & Mubarak (2021) bahwa penggunaan *mind map* dalam pembelajaran berbicara tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga motivasi belajar karena memberikan struktur yang jelas dan familiar bagi peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa *mind mapping* dapat menjadi alat yang efektif untuk mengurangi hambatan psikologis dalam berbicara, seperti rasa gugup atau takut melakukan kesalahan.

Secara pedagogis, *mind mapping* juga membantu mahasiswa dalam menyusun narasi berdasarkan urutan waktu. Struktur visual memungkinkan mahasiswa melihat hubungan antaraktivitas secara kronologis, yang pada akhirnya memudahkan mereka dalam merangkai kalimat secara logis. Temuan ini diperkuat oleh kajian Apostolidou (2022) bahwa pendekatan berbasis konstruktivisme di mana peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan representasi visual memiliki dampak positif terhadap penguasaan keterampilan produktif dalam pembelajaran bahasa.

Dengan demikian, media *mind mapping* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya layak secara teknis dan visual tetapi juga efektif secara pedagogis dalam mendukung pengembangan keterampilan berbicara mahasiswa bahasa Jerman pemula. Integrasi teknologi pelengkap seperti fitur audio pelafalan dan versi interaktif online dapat menjadi inovasi lebih lanjut yang memperkaya fungsi media, terutama dalam konteks pembelajaran daring dan hibrida. Selain itu, media ini juga dapat diadaptasi untuk keterampilan bahasa lainnya, seperti menulis atau membaca, dengan menyesuaikan konten dan struktur visual sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *mind mapping* sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman pada level A1. Media ini mampu menjawab tiga permasalahan utama yang dihadapi mahasiswa yaitu kesulitan dalam menyusun ide secara runtut, keterbatasan penguasaan kosakata tematik, dan rendahnya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide secara lisan. Melalui visualisasi yang sistematis dan tematis, *mind mapping* membantu mahasiswa dalam mengorganisasi ide, memperkuat pemahaman kosakata dalam konteks, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran berbicara. Hasil validasi ahli dan uji coba mahasiswa menunjukkan bahwa media ini tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga mendukung capaian pembelajaran secara pedagogis. Meski hasil penelitian menunjukkan efektivitas media, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada skala uji coba terbatas dengan jumlah responden sebanyak 25 mahasiswa, sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Kedua, media yang dikembangkan belum mencakup fitur audio atau interaktivitas digital yang dapat memperkaya pengalaman belajar, terutama dalam pelafalan dan praktik mandiri berbasis teknologi. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada keterampilan berbicara, tanpa menguji potensi penggunaan media ini untuk keterampilan bahasa lainnya, seperti menulis dan membaca. Beberapa saran yang dapat diajukan mencakup pengembangan media ke arah digital interaktif yang dilengkapi fitur audio pelafalan dan kuis, guna mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan partisipan yang lebih luas dan institusi berbeda agar hasilnya lebih representatif. Optimalisasi penggunaan media juga perlu didukung dengan pelatihan bagi dosen terkait strategi pengajaran berbasis *mind map*.

REFERENSI

- Apostolidou, A. (2022). Digitally situated knowledge: Connectivism, anthropology and epistemological pluralism. *International Journal of Educational Research*, 115, 102047. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102047>
- Buzan, T., Buzan, B., & Harrison, J. (2010). *The Mind map book: Unlock your creativity, boost your memory, change your life* (1st ed). Pearson BBC Active. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000794245000192>
- Chen, M.-R. A., & Hwang, G.-J. (2020). Effects of a concept mapping-based flipped learning approach on EFL students' English speaking performance, critical thinking awareness and speaking anxiety. *British Journal of Educational Technology*, 51(3), 817–834. <https://doi.org/10.1111/bjet.12887>
- Halim, A., Atikah, D., Yang, C. C., & Rahayu, S. (2023). EFL Students' Practices of Self-Regulated Language Learning in Speaking. *Langkawi: Journal of The Association for Arabic and English*, 97–112. <https://doi.org/10.31332/lkw.v0i0.5482>
- Holovko, I. (2024). Visual mind mapping for practicing foreign language speaking. *European Science*, sge31-03, Article sge31-03. <https://doi.org/10.30890/2709-2313.2024-31-00-030>
- Issabella, B. T. A. S., Afifah, L., & Titaley, A. G. (2023). Pengembangan Media Audiovisual Digital Klicks Deutsch Berbasis Articulate Storyline pada Materi Rund ums Essen dalam Pembelajaran Bahasa Jerman. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(5), 707-723. <https://doi.org/10.17977/um064v3i52023p707-723>
- Jun, W. X., & Jamaludin, K. A. (2022). Potential of Visual Mind Mapping in Language Learning: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(3), 894–908.
- Lee, J., & Ko, Y. (2023). Effects of Self-Regulation, Goal Orientation, and Anxiety on EFL Speaking in Metaverse and Face-to-Face Contexts. *English Teaching*, 78(4), 219–248.
- Lin, C.-J., & Mubarak, H. (2021). Learning Analytics for Investigating the Mind Map-Guided AI Chatbot Approach in an EFL Flipped Speaking Classroom. *Educational Technology & Society*, 24(4), 16–35.
- Litually, S. J. (2016). Integrative Teaching Techniques and Improvement of German Speaking Learning Skills. *Journal of Education and Practice*, 7(9), 56–61.
- Ludwig, C., & Tassinari, M. G. (2023). Foreign language learner autonomy in online learning environments: The teachers' perspectives. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 17(2), 217–234. <https://doi.org/10.1080/17501229.2021.2012476>
- Muhsinin, M., Haerazi, H., & Rahman, A. (2025). Implementing Self-Regulated Learning in Improving EFL Students' Speaking Skills Integrated with Self-Confident Level in Islamic-Affiliated Schools. *Indonesian Journal of EFL and Linguistics*, 31–49. <https://doi.org/10.21462/ijefl.v10i1.850>
- Nasution, D. S. (2020). Mind mapping to improve students' speaking skill. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 8(01), 1–12.
- Ningsi, S., Anwar, M., & Al-Ilmullah, S. F. (2024). Problems of Speaking Skills in German. *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, 4(5), 193-200.
- Purwanto, A. (2022). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan Rollenspiel, Storytelling, dan Penguasaan Kosakata. *Brila: Journal of Foreign Language Education*, 2(1), 17–26.
- Rahmat, A., Barnabas, R. A., Purwanto, A., & Anisah, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Berbasis Artificial Intelligent untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 0, 103-112. <https://doi.org/10.30998/kibar.28-10-2024.8013>

- Sirekanyan, V. V. (2022). Mind-map technology in foreign language teaching. *Focus on Language Education and Research*, 3(4), 26-33. <https://doi.org/10.35213/2686-7516-2022-3-4-26-33>
- Sun, M., Wang, M., Wegerif, R., & Peng, J. (2022). How do students generate ideas together in scientific creativity tasks through computer-based mind mapping? *Computers & Education*, 176, 104359. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104359>
- Unal, K. (2022). A Study on the Effect of Visual and Auditory Tools in Foreign Language Teaching. *Journal of Research in Social Sciences and Language*, 2(2), 108–117.
- Wijayanto, N. W. A., & Widodo, P. (2016). Pengaruh penggunaan teknik mind mapping terhadap keterampilan menulis Bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 1 Palangka Raya. *Bahasa Jerman - Theodisca Lingua*, 5(1), 72-82. <https://doi.org/10.21831/10.21831/TLv1i1>
- Yustina, I. D. (2015). Keefektifan teknik mind map dalam meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Jerman. *Bahasa Jerman - Theodisca Lingua*, 4(5), 473-484. <https://doi.org/10.21831/10.21831/TLv1i1>
- Zhang, M. (2024). Enhancing self-regulation and learner engagement in L2 speaking: Exploring the potential of intelligent personal assistants within a learning-oriented feedback framework. *BMC Psychology*, 12(1), 421. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-01917-0>