

**PENGARUH METODE *MIND MAPPING*
BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL CACA BURANE
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS NARASI
DENGAN KONJUNGSI ANTARKALIMAT**

Nurul Umrotullatifah^{1*}, Rina Heryani², Siti Muhdiati³

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia¹²³

E-mail: nurulumrotullatifah@upi.edu*

ABSTRAK

Pembelajaran teks narasi di kelas 4 SD saat ini masih mengimplementasikan metode pembelajaran konvensional, yaitu ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, hingga penggunaan kosa kata serta konjungsi yang tepat. Oleh karena itu, peningkatan pengajaran dan pendampingan dalam menulis sangat diperlukan dengan metode yang lebih menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *mind mapping* berbantuan permainan tradisional caca burane terhadap kemampuan menulis teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat pada siswa kelas empat. Penelitian ini melibatkan 17 siswa kelas 4 SD Negeri Pasir Kaliki Mandiri 2, dilaksanakan dari 24 Februari - 6 Maret 2025, menggunakan desain *pra-eksperimental One Group Pretest-Posttest*. Hasil *paired sample test* menunjukkan nilai *sig two side* $p < 0,001$, yang lebih kecil dari $\alpha 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa metode *mind mapping* berbantuan permainan tradisional Caca Burane berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis teks narasi dengan konjungsi antarkalimat. Namun, nilai *effect size* menunjukkan nilai *estimate Cohen's d* sebesar -3.172 dan nilai ini kurang dari 0,2 yang berarti bahwa pengaruh metode *mind mapping* berbantuan permainan tradisional Caca Burane berada pada kategori rendah.

Kata Kunci: Antarkalimat; Konjungsi; *Mind Mapping*; Permainan Tradisional; Teks Narasi.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah salah satu pembelajaran yang wajib ada mulai dari pendidikan dasar hingga menengah. Menguasai Bahasa Indonesia membuat siswa dengan mudah memahami pembelajaran dan menjadi awal perkembangan kemampuan berbahasa Indonesia secara tulisan maupun lisan. Keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh siswa yakni, keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Mendengarkan dan membaca merupakan keterampilan reseptif, sedangkan berbicara dan menulis bersifat produktif (Sulistiyani Pamuji & Setyayami, 2021). Menulis dianggap sebagai tingkat keterampilan yang paling tinggi dan dianggap sulit oleh para peserta didik, karena mereka cenderung lebih menikmati sebuah karya (membaca) daripada harus

menciptakan sebuah karya atau cerita. (Rusfikadewi Cesty Nurba et al., 2024). Keterampilan Bahasa menulis memiliki peran yang penting dalam sebuah proses pembelajaran. Menulis dapat memberikan kesempatan seseorang untuk dapat mengungkapkan ide-ide yang dimiliki.

Menulis memiliki peran besar dalam sebuah pembelajaran dan pada dasarnya menulis merupakan kegiatan kreatif dalam menuangkan suatu hal yang berasal dari hasil membaca, pengalaman, pengamatan, perenungan, dan analisa ke dalam sebuah tulisan. Kemampuan menulis tidak dapat diperoleh secara otomatis, namun perlu dilakukan melalui proses pembelajaran, pembiasaan dan latihan.

Kemampuan menulis mengasah imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Menulis teks narasi sangat penting diajarkan sejak pendidikan dasar yang tumbuh dan besar di era teknologi yang mudah di dapatkan. Anak-anak seringkali lebih terbiasa berkomunikasi secara singkat dan visual di tengah maraknya penggunaan media sosial dan platform digital. Selain itu, Melalui menulis teks narasi yang runtut dan mendalam menjadi tantangan tersendiri. Meskipun demikian, menulis cerita dapat membantu anak mengungkapkan konsep, perasaan, dan pengalaman mereka secara lebih sistematis. Pada akhirnya, ini akan membantu perkembangan literasi anak.

Pembelajaran Bahasa Indonesia umumnya bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dan berpikir logis pada teman sebaya. Siswa melakukannya sesuai dengan tujuannya dengan topik yang menarik sehingga menunjukkan ketertarikan terhadap suatu teks. Pada siswa kelas 4 SD diharapkan siswa di sekolah dasar dapat menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung (BSKAP, 2022).

Penelitian ini melakukan wawancara dengan guru kelas 4C, guru memberikan informasi bahwa siswa yang sudah mampu membaca sekitar 50% dan begitupula dengan kemampuan menulis siswa hanya 50%. Diketahui oleh guru kelas yang bersangkutan bahwa sebagian besar siswa memiliki gaya belajar berbasis visual atau gambar. Namun, dalam pembelajaran teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat metode yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu ceramah, tanpa melibatkan media pembelajaran. Guru hanya memberikan contoh secara lisan, tanpa menggunakan alat bantu yang dapat memudahkan pemahaman siswa. Salah satu kendala yang dihadapi guru dalam mengajarkan menulis teks narasi dengan konjungsi antarkalimat adalah siswa masih kesulitan memahami isi teks bacaan. Hal ini mengindikasikan bahwa haya mengajar guru harus diperbaiki agar dapat membantu siswa menguasai keterampilan menulis teks narasi. Selain itu, guru belum pernah mengintegrasikan permainan tradisional, seperti Caca Burane ke dalam proses pembelajaran. Guru beranggapan bahwa permainan tradisional

tersebut sudah tidak dikenal oleh siswa di masa sekarang, sehingga dianggap tidak relevan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Fenomena ini secara signifikan mempengaruhi ketidakmampuan untuk memenuhi tujuan pendidikan sebagaimana dimaksud. Sebuah inisiatif penting yang dapat dilakukan oleh pendidik di tingkat dasar melibatkan penerapan beragam metodologi, model, dan strategi untuk instruksi menulis, terutama mengenai komposisi teks naratif. Model, teknik, dan strategi yang digunakan oleh pendidik dalam proses instruksional dapat secara substansif mempengaruhi kemahiran siswa dalam produksi teks naratif. Teknik pemetaan pikiran berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan menulis naratif siswa. Melalui pembelajaran tersebut, siswa mampu secara visual menata ide dan pemikiran mereka dengan lebih baik, serta membangun peta konsep yang membuat pemahaman terhadap struktur narasi menjadi lebih sederhana (Eliyanti et al., 2020).

Guru yang berperan krusial dalam proses pendidikan dapat mengintegrasikan permainan lama ke dalam kegiatan belajar. Misalnya, permainan seperti engklek atau caca burange, congklak atau dakon, pasar, dan yang lainnya. Permainan ini bisa digunakan untuk membangun pemahaman siswa tentang konsep yang ada dalam pembelajaran. Guru-guru di sekolah dasar memiliki posisi penting dalam implementasi kurikulum dan pengenalan budaya kepada anak-anak. Namun, banyak siswa yang kekurangan pemahaman atau keterampilan yang cukup untuk memasukkan permainan tradisional dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk mengeksplorasi metode pembelajaran menggunakan *mind mapping* dalam konteks penyusunan narasi yang melibatkan penggunaan konjungsi antarkalimat di kalangan siswa fase B bantuan permainan tradisional Caca Burange (Ragil Widiyanto Atmojo et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan menulis teks naratif di kalangan siswa sekolah dasar. Peneliti awal menyimpulkan bahwa penggunaan model *mind mapping* dalam proses pembelajaran penulisan narasi menunjukkan nilai rata-rata yang baik, namun masih terdapat beberapa kendala seperti ketidakpahaman tentang cara memulai, rendahnya aktivitas membaca dan sumber bacaan, serta kurangnya pemahaman mengenai aturan penulisan yang tepat dan masalah penggunaan bahasa (Shela Wati et al., 2022).

Penelitian yang kedua menunjukkan bahwa teknik *mind mapping* berdampak positif terhadap kemampuan anak dalam menyusun tulisan naratif. Hal ini disebabkan karena setelah anak menerima pelatihan menggunakan teknik *mind mapping*, mereka lebih mudah memahami cara menulis karangan naratif, dibandingkan dengan kondisi sebelum mereka diajarkan teknik *mind mapping* tersebut (Resti Fadilla et al., 2022). Penelitian ketiga menyatakan bahwa Penelitian ini mencakup tiga fase berbeda dari pengembangan produk model yang berkaitan dengan pembelajaran, khususnya tahap definisi, desain, dan pengembangan. Tujuan yang ditetapkan selama fase definisi, desain, dan pengembangan dapat dicapai secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa model pedagogis inovatif yang menggunakan teknik pemetaan pikiran dapat diterima untuk diterapkan oleh pendidik dalam menyusun proses instruksi penulisan naratif untuk siswa kelas dua di sekolah dasar (Binti Mirnawati & Hamidah, 2020).

Penelitian keempat dengan judul “Penerapan Pendekatan Peta Pikiran untuk Menulis Teks Naratif dengan Tema Keluarga di Kelas VI Sekolah Dasar”. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa metode peta pikiran dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengasah kemampuan menulis. Hal ini dapat dilihat dari hasil teks naratif siswa berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek konten, aspek struktur, dan aspek penggunaan bahasa yang mengalami peningkatan dari tugas pertama hingga tugas ketiga, dengan nilai pada tugas pertama sebesar 86 masuk dalam kategori baik (B), tugas kedua 87,33 juga dalam kategori baik (B) dan tugas ketiga 88 yang juga termasuk kategori baik (B) (Ainunnisa & Indihadi, 2022). Dalam studi kelima ini, dijelaskan mengenai penerapan metode peta pikiran dalam proses pembelajaran penulisan teks naratif, yang memberikan pengaruh positif pada perkembangan keterampilan siswa dalam menyusun teks naratif (Munjayana, 2024).

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran teks narasi menggunakan metode *mind mapping* dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa di sekolah dasar, namun media pembelajaran yang digunakan belum ada yang mengintegrasikannya dengan permainan tradisional. Berkembangnya teknologi dan zaman permainan tradisional sudah mulai dilupakan oleh anak-anak. Agar permainan tradisional tidak semakin punah dan dilupakan oleh masyarakat Indonesia, terutama anak-anak. Guru yang memiliki peranan penting dalam pendidikan bisa mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses belajar mengajar. Misalnya, permainan seperti engklek/caca burange, congklak/dakon, pasaran, dan lainnya. Menurut (Ragil Widiyanto Atmojo et al., 2024) Agar permainan tradisional tidak semakin punah dan dilupakan oleh masyarakat Indonesia, terutama anak-anak. Guru yang memiliki peranan penting dalam pendidikan bisa mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses belajar mengajar. Misalnya, permainan seperti engklek/caca burange,

congklak/dakon, pasaran, dan lainnya.

Berdasarkan wawancara bersama guru, maka peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan dalam menulis teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul, ‘‘Pengaruh Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Permainan Tradisional *Caca Burane* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Menggunakan Konjungsi Antarkalimat’’. Dengan demikian, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu apakah metode pembelajaran *mind mapping* berpengaruh secara signifikan terhadap perolehan kemampuan menulis teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat dan berapa besar point *effect size* yang diperoleh sebagai hasil dari pembelajaran metode pembelajaran *mind mapping* berpengaruh secara signifikan terhadap perolehan kemampuan menulis teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat?

Karakteristik Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar (SD) Kelas 4

Bahasa dan literasi membantu memahai informasi apapun yang disampaikan baik secara lisan maupun tulisan (Trianto & Heryani, 2021). Menulis merupakan bagian dari literasi yang harus dimiliki oleh seseorang sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan literasi ini termuat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di semua tingkat pendidikan. Proses pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar ditujukan untuk memperkuat kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun dalam bentuk tulisan (Arlyanti & Apriliya, 2018). Bahasa Indonesia memegang posisi krusial dalam sektor pendidikan, yang menjadi alasan utama pelajaran bahasa ini diajarkan sejak anak bersekolah di tingkat dasar. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi, dan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, serta menulis. Standar kompetensi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan indikator kemampuan siswa yang mencerminkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia (Mailida et al., 2023). Bahasa Indonesia memegang posisi krusial dalam sektor pendidikan, yang menjadi alasan utama pelajaran bahasa ini diajarkan sejak anak bersekolah di tingkat dasar. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi, dan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, serta menulis. Tolak ukur kemahiran dalam disiplin bahasa Indonesia berfungsi sebagai metrik untuk mengevaluasi kemampuan siswa, yang mencakup penguasaan pengetahuan, kompetensi linguistik, dan disposisi yang menguntungkan terhadap bahasa Indonesia dan korpus sastranya.

(Mailida et al., 2023).

Siswa kelas empat yang sudah memasuki kategori fase B, Diharapkan bahwa siswa dapat menulis teks narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi dengan variasi kalimat yang beraneka ragam, serta menyajikan informasi yang tepat dan rinci mengenai berbagai topik. Peserta didik juga diharapkan terampil menulis dengan huruf yang menyambung. Dalam kemampuan menulis, siswa diharapkan dapat mengerti pesan dan informasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, serta dapat membaca teks narasi dan puisi anak dalam format cetak atau digital. Siswa dapat membaca kata-kata baru dengan pola huruf yang sudah familiar bagi mereka dengan lancar. Peserta didik mampu menangkap gagasan utama serta gagasan pendukung dalam teks informasi. Mereka juga dapat menjelaskan situasi yang dihadapi oleh karakter dalam cerita pada teks narasi. Selain itu, siswa diharapkan mampu memahami makna kosakata baru dari bacaan atau tayangan yang mereka saksikan sesuai dengan topik yang dibahas (BSKAP, 2022).

Dengan capaian pembelajaran bahasa Indonesia diatas, tidak kalah penting para guru mengetahui karakteristik peserta didik, hal tersebut sangat penting untuk diketahui oleh pendidik, karena ini menjadi acuan dalam merumuskan strategi pengajaran. Strategi pengajaran terdiri atas metode dan teknik atau prosedur yang menjamin siswa mencapai tujuan Siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya mereka yang berada di kelas empat, berada di tahap operasional konkret menurut teori kognitif yang diajukan oleh Jean Piaget. Pada fase ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, namun berpikir mereka masih sangat terikat pada fakta-fakta yang bersifat perseptual. Ini berarti bahwa mereka dapat berpikir secara logis, tetapi masih terfokus pada benda-benda konkret, serta dapat melakukan proses konservasi (Septianti & Afiani, 2020). Dengan demikian para pendidik khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia memperhatikan perkembangan dan karakteristik para peserta didik dengan agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Metode Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind mapping menjadi dorongan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan mengingat serta memaksimalkan kreativitas berpikir mereka. Dengan memanfaatkan peta pikiran, diharapkan para siswa dapat mengembangkan keterampilan dasar mereka guna memperbaiki cara kerja otak dalam mengatur informasi (Auliya Rizqy Akbar et al., 2024). Metode mind mapping atau peta pikiran merupakan salah satu strategi pembelajaran kreatif yang memberikan wawasan sekaligus melatih keterampilan menulis. Melalui metode ini, siswa dapat lebih mudah menghasilkan ide, mencatat hal-hal yang sedang dipelajari, serta mengorganisasi kembali pemahaman mereka terhadap suatu tugas. Oleh karena itu, penggunaan *mind mapping* sangat tepat diterapkan dalam kegiatan menulis, khususnya pada teks narasi, karena membantu siswa menyusun alur cerita yang runtut dan terstruktur (Herlina Wati & Sudigdo, 2019).

Metode *mind mapping* dorongan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan mengingat serta memaksimalkan kreativitas berpikir mereka. Dengan memanfaatkan peta pikiran, diharapkan para siswa dapat mengembangkan keterampilan dasar mereka guna memperbaiki cara kerja otak dalam mengatur informasi. Menggunakan kartu psikiatri, siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, serta memahami konsep yang lebih rumit. Menurut pendekatan ini, siswa bertanggung jawab untuk mengembangkan proyek yang terkait dengan peralatan konferensi dan mereka menggunakan kartu mental sebagai alat untuk mengelola dan mengembangkan ide-ide mereka (Hazaymeh & Alomery, 2022).

Salah satu teknik paling ampuh yang diperkenalkan di kelas menulis adalah pemetaan pikiran dalam pendekatan proses menulis. Peta pikiran adalah alat budaya yang digunakan oleh penulis untuk merencanakan dan mengatur pikiran mereka (Al-Inbari et al., 2023). secara detail, *mind mapping* memainkan peran penting dalam mencapai hasil yang diharapkan karena memberi siswa kesempatan untuk menggunakan informasi visual untuk melihat hubungan antara konsep dan menyesuaikan pikiran mereka secara lebih efektif (Buzan, 2006)in (Charusapsodsai & Intasena, 2024).

Keterampilan Menulis Teks Narasi

Kegiatan menulis merupakan upaya kreatif yang canggih di mana seseorang mengartikulasikan pemikiran melalui media bahasa tertulis, dengan tujuan mendidik, membujuk, dan memikat audiens (Dalman, 2016). Menulis adalah salah satu keterampilan bahasa yang sangat ekspresif dan produktif. Dikatakan bahwa itu adalah ekspresi karena menulis adalah hasil dari pikiran dan emosi yang dapat direndam dalam menggerakkan sepeda motor yang indah melalui goresan tangankita. Selain itu, dikatakan secara efektif karena ini adalah proses memproduksi unit bahasa dalam bentuk pekerjaan nyata, lahir dalam bentuk penulisan (Herlina Wati & Sudigdo, 2019).

Tulis tes pelaporan di antara siswa adalah membuat kartu pikiran sesuai dengan apa yang mereka ingin dimasukkan ke dalam produksi laporan. Kartu pikiran, maka para siswa, akan mengembangkan cerita tentang setiap bingkai telah dilakukan. Langkah seperti itu akan menyebabkan kreativitas siswa untuk menyusun sehingga siswa dapat dengan mudah membayar gambaran tentang cerita yang akan dijelaskan dalam cerita bercerita dan tes mendongeng yang dilakukan oleh siswa juga akan lebih konsisten dan koheren .(Herlina Wati & Sudigdo, 2019). Menulis dokumen naratif adalah bentuk percakapan atau penulisan untuk tujuan mentransmisikan atau mengatakan serangkaian peristiwa atau pengalaman orang berdasarkan waktu yang tepat waktu (Nurliza & Erfinawati, 2022). Kemampuan untuk menulis tes naratif adalah kemampuan atau kemampuan siswa untuk menulis

laporan, yang dapat dilihat dari berbagai faktor seperti menguasai kosa kata dan tertarik membaca (Mahmur et al., 2020). Menulis teks narasi adalah karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa secara kronologis dengan tujuan menghibur, menambah pengetahuan, memberi wawasan, dan pengalaman estetis kepada pembaca (Adinda Putri Hanifa et al., 2024).

Berdasarkan pendapat diatas, menulis teks naratif adalah kegiatan yang siswa tuangkan ide atau ide artikel yang memberi tahu suatu acara atau acara. Menurut akhadiah (1998) dalam (Hasriani, 2021) Keuntungan menulis narasi adalah meningkatkan kecerdasan, mengasah kemampuan serta potensi inisiatif dan kreativitas, membangun keberanian, mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi serta mengatur gagasan secara sistematis dan objektif, serta membantu menyelesaikan masalah, yaitu dengan menganalisisnya secara eksplisit, dalam konteks yang lebih nyata.

Menulis melibatkan proses mengungkapkan pikiran dan ide secara terstruktur, memastikan pesan dapat dipahami dengan jelas oleh pembaca (Widiastuti et al., 2024). Awal mula pemetaan pikiran diterima sebagai penelitian Roger Sperry dan teman-temannya tentang otak pada tahun 1950-an. Teknik ini berkontribusi pada kerja sama dua belahan otak, yang menjalankan fungsi berbeda, dan juga pada pemikiran multidimensi (Akbas & Kartal, 2012). Pemetaan pikiran menjadi luas pada tahun 1960-an setelah penelitian Tony Buzan, seorang psikolog, peneliti otak, matematikawan, dan sekarang digunakan di berbagai bidang seperti pendidikan, bisnis, dan pengembangan pribadi (Buzan & Buzan, 2010) Oleh karena itu, pemetaan pikiran kooperatif mendukung hubungan sosial anak-anak, dan berkontribusi pada pengembangan keputusan bersama, serta pembelajaran Bersama (Polat et al., 2022).

Permainan Tradisional Caca Burane

Era globalisasi saat ini berarti bahwa teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat cepat. Ini adalah salah satu penyebab modernisasi di semua bidang kehidupan. Jika tidak seimbang dengan sikap nasionalisme yang baik, orang-orang Indonesia, terutama kaum muda, akan semakin melupakan budaya yang mereka miliki. Jika negara Indonesia didasarkan pada budaya Barat tanpa disaring sesuai dengan budaya Indonesia, akan ada fenomena seperti remaja, penyalahgunaan narkoba, pembelajaran malas, dll. Fenomena ini disebabkan oleh ketidaktahuan tentang pentingnya dan nilai-nilai budaya dalam kehidupan setiap orang. Pentingnya bangsa Indonesia memahami bahwa nilai-nilai budaya regional dapat dimasukkan dalam bidang pendidikan, yaitu oleh proses pembelajaran. Orang Indonesia adalah salah satu dokumen penting yang termasuk dalam program sekolah. Fasilitas sekolah menengah dapat digunakan sebagai sarana untuk melestarikan budaya dan mengembangkan karakteristik orang Indonesia.

Pembelajaran yang tidak berubah dari Indonesia sering membuat siswa mengalami depresi untuk menghilangkan kebosanan mereka, siswa suka bermain dengan teman-teman mereka.

Objek untuk studi Indonesia dapat digunakan sebagai perangkat penilaian guru untuk meningkatkan proses pembelajaran. Karena siswa suka bermain, guru dapat memasukkan permainan selama proses pembelajaran. Namun, permainan ini akan dapat memberi siswa pengalaman mereka sendiri. Selain permainan yang digunakan dalam belajar untuk mengajar siswa dengan pengalaman mereka sendiri, permainan juga dapat mendorong siswa untuk belajar kekayaan budaya. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai alternatif, jadi selain siswa dapat mengenali dan melestarikan budaya, kami berharap bahwa hasil pembelajaran siswa juga optimal (Fransisca & Nanda Melawat, 2022).

Permainan tradisional yang terintegrasi ke dalam sebuah pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran sekaligus mempromosikan nilai-nilai budaya yang melekat dalam masyarakat. Permainan tradisional ini mewakili manifestasi warisan budaya dalam berbagai strata masyarakat. Permainan tradisional ini menawarkan kesempatan belajar agar siswa keterlibatan aktif dalam sebuah pembelajaran di kelas. Dalam konteks ini, penerapan permainan tradisional berfungsi sebagai alat pedagogis. Penggabungan permainan tradisional telah sengaja dipilih untuk memberikan pengetahuan budaya kepada siswa dan untuk mendorong pelestarian warisan budaya nasional. Berbagai permainan tradisional dapat disesuaikan untuk menyelaraskan dengan kerangka pendidikan, sehingga meningkatkan relevansi dan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran.

Pada penelitian ini akan menggunakan dan memanfaatkan permainan tradisional *Caca Burane* yang berasal dari Jawa Barat. *Caca Burane* (atau sering disebut juga *Caca Burange*) merupakan salah satu permainan dari tanah Sunda yang dimainkan dengan cara dinyanyikan atau dalam bahasa Sunda kawih. Permainan ini dilakukan minimal oleh 3 orang tapi lebih baik jika dilakukan banyak orang. Untuk melakukan permainan ini dibutuhkan 1 orang yang berperan sebagai penebak yang akan membungkuk di tengah peserta lain, sedangkan peserta lain akan menyanyikan lagu dan menyembunyikan barang yang di kepal di tangan mereka. Ketika bernyanyi, peserta akan menyembunyikan barang di salah satu tangan peserta. Setelah lagu berakhir, penebak yang membungkuk akan bangun dan menebak dimana barang itu di sembunyikan. Jika penebak benar, maka orang yang menyembunyikan harus bergantian menjadi penebak. Sedangkan jika penebak salah, maka ia tetap akan menjadi penebak (Nadya Shalsabila Salman, 2018). Permainan tersebut sudah mulai dilupakan oleh sebagian kalangan, dengan harapan siswa dapat melestarikan permainan tersebut dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru memiliki peran

penting dalam pembelajaran dapat memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Misalnya, engkol / caco burrange, congklak / dakon, pasar dan lainnya. Gim ini dapat digunakan untuk membangun pengetahuan siswa tentang konsep pembelajaran. Guru sekolah dasar memainkan peran penting dalam penerapan pembelajaran dan pengenalan budaya untuk siswa. Namun, siswa sering tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan yang cukup untuk mengintegrasikan permainan pengajaran tradisional. Oleh Karena itu, peneliti tertarik untuk menyelidiki metode *mind mapping* dalam konteks penulisan narasi pada siswa fase B menggunakan bantuan permainan tradisional *caca burange*. (Ragil Widiyanto Atmojo et al., 2024)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan *pra-eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest Design* (Dinda Sari, 2023). Penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok atau kelas yang menerima tes sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan (Haskin et al., 2024). Variasi dari desain *pretest-posttest* di mana hanya satu kelas yang diukur pada variabel dependen yang menarik, terpapar perlakuan atau intervensi, dan kemudian diukur lagi untuk menentukan perubahan atau perbedaan antara pengukuran awal (*pre-*) dan kedua (*post-*) (American Psychological Associations, 2020). Oleh karena itu, desain penelitian untuk membandingkan hasil *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal mereka dan setelah konsep diberikan perlakuan *post-test* akhir dari satu kelompok (Kartini et al., 2021). Dengan demikian studi ini tidak melibatkan kelompok perbandingan, tes hanya dilakukan pada awal dan akhir pembelajaran dengan tujuan mengukur apakah peserta memiliki perbedaan signifikan setelah menerima perlakuan yang berbeda (Wardani & Kiptiyah, 2024). Desain penelitian satu kelompok *pretest-posttest* adalah studi yang menggunakan kontrol minimal. Desainnya disajikan pada Gambar (Firdaus & Rahayu, 2019).

Tabel 2.1 Research Design one group pretest-posttest (Soengeng, 2016)

Pre-Test	Treatment	Post-Test
T ₁	X	T ₂

Dari table diatas (Soengeng, 2016) menjelaskan bahwa langkah-langkah desain *pretest-posttest* satu kelompok adalah sebagai berikut.

1. Lakukan tes awal (T₁) untuk mengukur rata-rata skor yang diperoleh siswa sebelum mereka mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode *Mind Mapping*.
2. Berikan perlakuan (X) yang dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *mind mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan.
3. Lakukan tes akhir (T₂) untuk mengukur rata-rata skor yang diperoleh setelah penerapan metode pembelajaran *mind mapping* dalam menulis teks narasi.
4. Bandingkan T₁ dengan T₂ untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan

dalam keterampilan menulis teks narasi sebelum dan setelah perlakuan diberikan.

5. Berikan interpretasi atau makna dari hasil penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri Pasir Kaliki Mandiri 2 Kota Cimahi. Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil atau dipilih melalui teknik tertentu yang sesuai dengan karakteristik populasi sehingga dapat mewakili keseluruhan populasi (Wirayasa & Gede Wira Bayu, 2024). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas empat C Sekolah Dasar (SD) dengan jumlah 17 siswa. Penelitian dilaksanakan sejak tanggal 24 Februari 2024 sampai 6 Maret 2025. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu pendekatan pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dari peneliti, dengan menyesuaikan karakteristik peserta yang relevan dengan tujuan penelitian (Business Research Mythology, 2021). Selain menggunakan data tes dari siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV C untuk memperkuat data penelitian. Wawancara ini bertujuan memperoleh Informasi pendukung mengenai kondisi siswa, proses pembelajaran sehari-hari, serta pandangan guru terhadap penerapan metode pembelajaran yang diteliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan test.

1. Wawancara

Wawancara diterapkan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti berusaha melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, wawancara dimaksudkan untuk menggali informasi mengenai pandangan, pengalaman, saran, dan harapan terkait proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD).

2. Tes

Tes ini biasanya digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan pengetahuan siswa (Zahro El Hasbi et al., 2024). Namun demikian, hasil olahan tes tidak hanya digunakan sebagai alat penilaian, tetapi dapat dimanfaatkan untuk peningkatan kemampuan mengajar guru. Salah satu dampak positif adanya kegiatan tes ini adalah dapat mengetahui materi pembelajaran apa yang sulit difahami oleh siswa sehingga membantu guru untuk dapat memperbaikinya baik secara personal maupun kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara siswa menulis teks narasi pada lembar yang sudah disediakan oleh guru.

Teknik analisis data yang digunakan mencakup uji *paired sample t-test* dan *effect size*. Uji *paired sample t-test* merupakan salah satu teknik pengujian yang digunakan untuk menganalisis perlakuan yang ditandai oleh perbedaan rata-rata sebelum dan setelah perlakuan diterapkan (Rusfikadewi Cestya Nurba et al., 2024). Untuk menguji hipotesis tersebut menggunakan uji *paired sample t-test* dengan asumsi bahwa distribusi skor

populasi *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis teks narasi berdistribusi normal dan varians populasinya sama. Secara formal, hipotesis statistic (H_0) dan hipotesis statistic (H_1) adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \varphi_1 = \varphi_2$$

$$H_1 : \varphi_1 \neq \varphi_2$$

Catatan:

φ_1 = rata-rata skor *pretest* kemampuan menulis teks narasi dari populasi siswa yang akan belajar dengan *metode mind mapping*

φ_2 = rata-rata skor *posttest* kemampuan menulis teks narasi dari populasi siswa yang sudah belajar dengan *metode mind mapping*

Kriteria untuk menentukan keputusan dengan $\alpha = 0,05$:

- a. Jika nilai *p value (sig. 2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- b. Jika nilai *p value (sig. 2-tailed)* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berikut adalah instrument penilaian yang digunakan selama pembelajaran menulis teks narasi menggunakan konjungsi antar kalimat.

**Tabel 7.6 Instrumen Penilaian
untuk Menulis Teks Narasi Menggunakan Konjungsi Antarkalimat**

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

Mampu Menuliskan Cerita Utuh dan Logis Menggunakan Konjungsi Antarkalimat, dan Menambahkan Detail yang Menarik	Mampu Menuliskan Cerita Utuh dengan Urutan yang Logis dan Menggunakan Konjungsi Antarkalimat	Mampu Menuliskan Urutan Kejadian yang Logis tetapi Tidak Menggunakan Konjungsi Antarkalimat yang Tepat	Belum Mampu Menuliskan Urutan Kejadian yang Logis Menjadi Cerita Utuh
Nilai = 4	Nilai = 3	Nilai = 2	Nilai = 1
4: Sangat Baik	3: Baik	2: Cukup	1: Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini adalah hasil perhitungan menggunakan bantuan IBM SPSS 29.

Paired Samples Correlations

2.2 Paired Samples Correlation

	N	Correlation	One-Sided p	Significance	
				Two-Sided p	
Pair 1 pretest & posttest	17	.273	.144	.289	

2.3 Paired Samples Test

Paired Samples Test

	Mean	Paired Differences				t	df	Significance	
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				
Pair 1 pretest - posttest	50.294	15.858	3.846	-58.447	42.141	-13.077	16	<.001	<.001

Tabel 2.4 Output Statistik Uji *Paired Sampel T-Test* Siswa

Paired Samples Effect Sizes

	Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
			Lower	Upper
Pair 1 pretest - posttest	Cohen's d	15.858	-3.172	-1.976
	Hedges' correction	16.653	-3.020	-1.882

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Berdasarkan output diatas, diperoleh beberapa catatan penting berikut:

- 1) Dari output *paired sample correlation* menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara skor *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat, dengan nilai *correlation* sebesar 0,273 dan level of significant sebesar $<0,001$ dimana nilai ini lebih kecil dibandingkan dengan nilai (α) 0,05. Selain itu nilai koefisien korelasi r ($r=0,273$) dapat ditentukan koefisien determinasinya sebesar $r^2 = (0,0745)$ yang berarti bahwa 7,45% skor *posttest* ditentukan oleh skor *pretest*.
- 2) Dari *paired sample test* menunjukkan bahwa nilai sig two side p adalah $<0,001$ dan nilai ini lebih kecil dari (α) 0,05 yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa metode mind mapping berbantuan permainan tradisional Caca Burane berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat.
- 3) Dari *paired sampel effect size* menunjukkan nilai *estimate Cohen's d* sebesar -3.172 dan nilai ini kurang dari 0,2 yang berarti bahwa pengaruh metode mind mapping berbantuan permainan tradisional Caca Burane terhadap perolehan skor kemampuan menulis teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat ada pada kategori rendah.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis metode *mind mapping* berbantuan permainan tradisional *Caca Burane* terhadap kemampuan menulis teks narasi dengan menggunakan konjungsi antarkalimat. Analisis data dilakukan melalui tiga pendekatan utama, yaitu *paired sample correlation*, *paired sample t-test*, dan analisis *effect size*. Hasil dari ketiga uji tersebut kemudian diinterpretasikan secara mendalam untuk melihat relevansi dengan tujuan penelitian sekaligus implikasi akademis maupun praktisnya.

Uji Paired Sample Correlation

Berdasarkan hasil uji *paired sample correlation* diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $r=0,273$ dengan tingkat signifikansi $<0,001$. Nilai ini menunjukkan adanya hubungan positif antara skor *pretest* dan *posttest*. Artinya, terdapat kecenderungan bahwa siswa yang memiliki kemampuan awal lebih tinggi pada dasarnya juga memperoleh capaian yang baik setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *mind mapping* berbantuan permainan tradisional *Caca Burane*.

Meskipun demikian, kekuatan hubungan tersebut relatif rendah. Hal ini terlihat dari koefisien determinasi yang dihasilkan, yakni $r^2=0,0745$. Persentase 7,45% ini menunjukkan bahwa kontribusi skor *pretest* terhadap variasi skor *posttest* bukanlah faktor dominan. Dengan kata lain, peningkatan kemampuan menulis teks narasi lebih banyak ditentukan oleh faktor intervensi pembelajaran ketimbang sekadar kemampuan awal siswa. Interpretasi ini sejalan dengan pandangan Eggen

dan Kauchak (2012) yang menekankan bahwa strategi pembelajaran inovatif dapat mengubah capaian belajar tanpa sepenuhnya bergantung pada potensi awal peserta didik.

Hasil ini juga memperkuat landasan teoretis dari Ausubel mengenai *meaningful learning*, dimana kebermaknaan pengalaman pembelajaran (dalam hal ini menggunakan kombinasi *mind mapping* dan permainan tradisional) mampu memperkuat konstruksi pengetahuan meskipun latar belakang awal siswa beragam. Pengaruh serta peningkatan pada pembelajaran ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran mind mapping berbantuan caca burane sebagai permainan tradisional. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Shela Wati et al., 2022) Penerapan model *mind mapping* dalam pembelajaran menulis karangan narasi menunjukkan rata-rata nilai yang baik. Namun, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan, seperti ketidakpahaman siswa mengenai langkah awal yang harus diambil, kurangnya keaktifan dalam membaca dan referensi yang digunakan, serta minimnya pengetahuan mengenai aturan penulisan yang benar dan masalah dalam penggunaan bahasa. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan bimbingan kepada siswa yang melakukan kesalahan dan memberikan penjelasan yang tepat, serta mengulang materi mengenai penggunaan tanda baca dan huruf kapital.

Penggunaan metode *mind mapping* berdampak positif terhadap kemampuan menulis siswa, hal ini diungkapkan dalam jurnal yang ditulis oleh (Al-Inbari et al., 2023). Ini berarti jika siswa diarahkan untuk melihat kembali peta pikiran asli mereka setelah menulis draf pertama, itu akan membantu mereka meninjau tulisan mereka dan akibatnya meningkatkan pekerjaan tulis akhir mereka. Oleh karena itu, para peneliti menyarankan agar peta pikiran tidak hanya dianggap sebagai strategi pra-penulisan, tetapi lebih sebagai strategi selama penulisan. Penggunaan permainan tradisional Caca Burane mendukung proses pembelajaran teks narasi konjungsi antarkalimat karena dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis sebuah cerita. Keuntungan metode *mind mapping* dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan pemikiran mereka sehingga dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Oleh karena itu, sebagai pembaruan dalam pengajaran metode *mind mapping* menggunakan permainan tradisional Caca Burane dapat menjadi solusi pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat.

Uji Paired Sample T-Test

Hasil uji *paired sample t-test* memperlihatkan bahwa nilai signifikansi *two-tailed* sebesar $<0,001$, jauh lebih kecil daripada batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest*

ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H1) diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa metode *mind mapping* berbantuan permainan *Caca Burane* secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat.

Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa integrasi metode pembelajaran modern dengan unsur budaya lokal dapat menghasilkan capaian akademik yang lebih baik. Metode *mind mapping* diketahui memfasilitasi keteraturan berpikir, pengorganisasian ide, serta keterhubungan antara gagasan utama dan ide pendukung. Sementara itu, permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memacu interaksi sosial, serta mengurangi tekanan selama proses pembelajaran. Kombinasi keduanya memungkinkan siswa membangun pemahaman secara visual sekaligus praktis, sehingga keterampilan menulis narasi lebih mudah berkembang.

Dampak positif yang didapatkan dari hasil pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* dapat meningkatkan kualitas tulisan seseorang sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Kusumasari et al., 2024) disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) berbasis Peta Pikiran dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Selain dapat meningkatkan dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan menulis, metode *mind mapping* efektif digunakan dalam sebuah pembelajaran, hal ini diungkapkan oleh dalam jurnal yang ditulis oleh (Hazaymeh & Alomery, 2022) menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pemetaan pikiran visual memengaruhi peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemahaman bacaan. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan strategi pemetaan pikiran visual memiliki dampak peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis dan kemampuan membaca siswa pembelajar bahasa Inggris.

Analisis Effect Size

Meski hasil uji *t* menunjukkan adanya signifikansi statistik, analisis *effect size* menggunakan *Cohen's d* memberikan gambaran yang berbeda. Nilai *Cohen's d* sebesar -3,172 termasuk dalam kategori rendah (<0,2). Artinya, secara praktis pengaruh metode ini terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa tergolong kecil.

Interpretasi ini penting karena menunjukkan adanya perbedaan antara signifikansi statistik dan signifikansi praktis. Secara statistik, pembelajaran menghasilkan perubahan yang berarti; namun secara praktis, besarnya perubahan pada skor tidak begitu kuat. Fenomena ini mungkin disebabkan oleh sejumlah faktor, antara lain: (1) durasi penerapan model pembelajaran yang relatif singkat, (2) kondisi kesiapan siswa yang beragam, (3) keterbatasan kontrol terhadap variabel luar seperti

motivasi intrinsik siswa serta dukungan lingkungan belajar di rumah.

Hal ini sejalan dengan temuan (Cohen et al., 2018) bahwa besar pengaruh (*effect size*) sangat dipengaruhi oleh durasi perlakuan, intensitas intervensi, serta karakteristik peserta didik. Dengan demikian, rendahnya *effect size* pada penelitian ini tidak menafikan efektivitas metode, melainkan menunjukkan perlunya strategi lanjutan untuk memperkuat dampak yang lebih besar.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberi kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang memadukan unsur teknologi berpikir visual dengan kearifan lokal. Implementasi metode *mind mapping* dapat diaplikasikan guru sebagai strategi pengorganisasian ide siswa dalam pembelajaran menulis. Sementara itu, permainan *Caca Burane* sebagai media tradisional dapat menjadi sarana penguatan interaksi sosial, motivasi belajar, serta keterikatan siswa dengan budaya daerahnya.

Implikasi akademik hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mengingat bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan esensial dalam berpikir kritis, maka penggunaan permainan tradisional sebagai media pendukung dapat memperkaya pengalaman belajar sekaligus menjaga kelestarian budaya daerah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan, pengaruh metode *mind mapping* berbantuan permainan tradisional caca burange berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis teks narasi antarkonjungsi siswa sekolah dasar kelas empat. Pengaruh kemampuan kognitif terbukti dengan skor *n-paired sampel t-test* yang telah dihitung menggunakan aplikasi SPSS dengan sig <0.001 dengan taraf signifikansi 95%. Hal Ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa meningkat setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* menggunakan permainan tradisional caca burange. Selain mempersiapkan perencanaan pembelajaran, bahan ajar harus dipersiapkan dengan baik, sehingga siswa termotivasi dengan karakteristik dan bahan ajar tersebut. Tingkat kreativitas yang tinggi diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran langsung untuk menanggapi respons siswa yang di luar prediksi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahıskalı, E. E., & Maltepe, S. (2023). The effect of creative writing activities on pre-service teachers' narrative text composing skills. *Journal of Pedagogical Research*, 7(4), 263–274. <https://doi.org/10.33902/JPR.202321313>.
- Al-Inbari, F. A. Y., Al-Wasy, B. Q., Mahdi, H. S., & Al-Nofaie, H. (2023). Electronic and manual mind mapping as mediating tools in the EFL writing process. *Journal of Pedagogical Research*. <https://doi.org/10.33902/jpr.202323690>.
- Binti Mirnawati, L., & Hamidah, F. (2020). Proses Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Dengan Menggunakan Mind Mapping Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Di Sd. *Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*. <https://doi.org/https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/4832>.
- BSKAP. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesment Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Business Research Mythology. (2021). *Purposive sampling*. <https://doi.org/https://bit.ly/3KHuUYU>.
- Cohen, L., Manion, L., & Marrison, K. (2018). *Research Methods in Education*. Routledge.
- Dinda Sari, D. (2023). *The Effect of Individual Learning Programs on Self-Efficacy and Learning Motivation of Students with Special Needs at Inclusive Schools*. 32(01), 47–56.
- Eliyanti, E., Taufina, T., & Hakim, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi dengan Menggunakan Mind Mapping dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 838–849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.439>.
- Firdaus, A. R., & Rahayu, G. D. S. (2019). Effect of STEM-based Learning on the Cognitive Skills Improvement. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(2), 198. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i2.17562>.
- Haskin, S., Wati, U. A., Firdaus, F. M., Efaningrum, A., & Putinella, D. P. (2024). The Effect of Problem Based Learning Models and Auditory Learning Styles on Internship Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 547–557. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.68940>.
- Hazaymeh, W. A., & Alomery, M. K. (2022). The effectiveness of visual mind mapping strategy for improving english language learners' critical thinking skills and reading ability. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 141–150. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.1.141>.
- Kartini, F. S., Widodo, A., Winarno, N., & Astuti, L. (2021). Promoting Student's Problem-Solving Skills through STEM Project-Based Learning in Earth Layer and Disasters Topic. *Journal of Science Learning*, 4(3), 257–266. <https://doi.org/10.17509/jsl.v4i3.27555>.

- Kusumasari, P. R., I Gede Margunayasa, & I Wayan Lasmawan. (2024). Educational Game Based on Differentiated Learning on the Material of Human Digestive System for Grade V Elementary School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 172–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73061>.
- Munjayana, S. (2024). Pembelajaran Menulis Teks Narasi dengan Metode Mind Mapping pada Siswa MI. *FONDATIA*, 8(1), 66–76. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i1.4536>.
- Nadya Shalsabila Salman. (2018, August). *Caca Burané*. <https://Budaya-Indonesia.Org/Caca-Burane>.
- Ragil Widiyanto Atmojo, I., Purnama Adi, F., Ardiansyah, R., & Yuniasih Saputri, D. (2024). *Pelatihan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran bagi guru sekolah dasar Indonesia Bangkok*.
- Resti Fadilla, I., Bella Anissa, Khairunnisa, U., & Tria Ningsih, Y. (2022). Pengaruh Pembelajaran Mind Mapping terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Rusfikadewi Cestya Nurba, A., Nafilah, Z., Magdalen, M., & Khoirotun Nisyak, H. (2024). ARTIKEL REVIEW : Penerapan Paired T-Test Pada Penelitian Farmasi REVIEW ARTICLE: Application of Paired T-Test in Pharmaceutical Research. *Jurnal Farmasi dan Farmakoinformatika*, 2(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35760/jff.2024.v2i2.10072>.
- Shela Wati, F., Fita Asri Untari, F., & Mudzanatun. (2022). *Penerapan Model Mind Mapping dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas V SDN Pasuruhan Kabupaten Wonosobo*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Soengeng, A. Y. (2016). *Dasar-dasar Penelitian*. Magnum Pustaka Utama.
- Subakti, H., Handayani, E. S., Muslimah, A. A., Shinta, S., & Alfayed, D. (2020). *Pengenalan Model Mind Mapping dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek di SD Negeri 002 Sungai Pinang Kota Samarinda*. *Jabb*, 01(01). <https://doi.org/10.46306/jabb.v1i1>.
- Sulistiyani Pamuji, S., & Setyayami, I. (2021). *Keterampilan Bahasa*. Guepedia.
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>.

- Wirayasa, I. K. S., & Gede Wira Bayu. (2024). Two Stay Two Stray (TSTS) Assisted by Mind Mapping Media on Social Science Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 705–711. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.60697>.
- Zahro El Hasbi, A., Huda, N., & Hermina, D. (2024). TEKNIK PENGOLAHAN TES PADA BIDANG PENDIDIKAN (Tes Tertulis, Tes Lisan, Tes Perbuatan). *Al Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*. <https://doi.org/https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan>.