



Pengembangan Strategi Pembelajaran Menulis Narasi dengan Metode *Story Mapping* Kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo

Mentari Tenra*
Universitas Islam Negeri Palopo,
Indonesia

Firman Firman
Universitas Islam Negeri Palopo,
Indonesia

Mirnawati Mirnawati
Universitas Islam Negeri Palopo
Indonesia

Article Info

Article history:

Received: July 11, 2025

Revised: October 13, 2025

Accepted: October 22, 2025

Keywords:

Pengembangan; Strategi Menulis Narasi; Metode *Story Mapping*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kebutuhan pengembangan metode *story mapping* dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas V di SDN 18 Maroangin Kota Palopo; (2) mendesain pengembangan metode *story mapping* yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa; serta (3) mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas metode tersebut dalam pembelajaran menulis narasi. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah guru dan 20 siswa kelas V, sedangkan objek penelitian adalah strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* dinilai sangat valid dan praktis. Hasil validasi ahli perangkat pembelajaran memperoleh skor 85%, dan ahli evaluasi pembelajaran sebesar 87,5%. Uji kepraktisan menunjukkan skor 88,12% dari siswa (sangat praktis) dan 87,5% dari guru (praktis). Dengan demikian, metode *story mapping* dinyatakan layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo.

Abstract

This study aims to: (1) analyze the need for developing a story mapping method to improve the narrative writing skills of fifth-grade students at SDN 18 Maroangin, Palopo City; (2) design the development of a story mapping method that suits the needs of teachers and students; and (3) determine the validity, practicality, and effectiveness of the method in learning to write narratives. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which includes five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were teachers and 20 fifth-grade students, while the research object was the narrative writing learning strategy using the story mapping method. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. Data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results of the study showed that the narrative writing learning strategy using the story mapping method was considered very valid and practical. The validation results from learning device experts obtained a score of 85%, and from learning evaluation experts 87.5%. The practicality test showed a score of 88.12% from students (very practical) and 87.5% from teachers (practical). Thus, the story mapping method is declared suitable for use in improving the narrative writing skills of fifth grade students at SDN 18 Maroangin, Palopo City.

To cite this article: Tenra, M., Firman, F., & Mirnawati, M. (2025). Pengembangan Strategi Pembelajaran Menulis Narasi dengan Metode *Story Mapping* kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo. *Jurnal Ilmiah Tarbiyah Umat*, 94-105.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa. Namun, hingga saat ini kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain. Salah satu faktor penyebabnya adalah rendahnya literasi dan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) di kalangan peserta didik, baik siswa maupun mahasiswa (Azmi Risky, 2021). Pendidikan memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan individu (Munir Yusuf, 2018) dan menjadi senjata utama dalam memajukan kualitas suatu bangsa (Bungawati, 2022). Negara dapat dikategorikan maju apabila memiliki tingkat pendidikan masyarakat yang tinggi.

Salah satu keterampilan dasar dalam pendidikan bahasa yang memiliki peran penting adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan sarana bagi siswa untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan dalam bentuk karangan fiksi maupun nonfiksi. Oleh karena, keterampilan menulis perlu diajarkan secara sistematis dan berkelanjutan agar siswa mampu menuangkan gagasan secara runtut dan logis (Mirnawati, 2019).

Menulis karangan narasi menuntut siswa untuk memahami unsur-unsur cerita seperti tema, amanat, alur, tokoh, latar, dan sudut pandang. Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis karangan narasi. Hasil observasi di SDN 18 Maroangin Kota Palopo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengembangkan ide cerita secara runtut dan sistematis. Dalam proses pembelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang aktif memperhatikan penjelasan guru. Guru kelas V, Bapak Rahim Kasmad, S.Pd., mengungkapkan bahwa siswa sering bingung dalam menentukan awal, perkembangan, dan akhir cerita, serta kesulitan menggunakan bahasa yang efektif. Metode pembelajaran yang digunakan selama ini juga kurang interaktif sehingga siswa tidak termotivasi untuk menulis.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang inovatif agar siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan. Strategi pembelajaran merupakan rencana atau metode yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien, dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Nanang Gustri Ramdani, 2023). Dalam pembelajaran keterampilan menulis, strategi yang tepat sangat diperlukan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, imajinasi, dan kreativitas siswa.

Salah satu strategi pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi adalah metode *story mapping*. Teknik ini membantu siswa menyusun alur cerita dan mengidentifikasi unsur-unsur penting seperti tokoh, latar, konflik, dan penyelesaian melalui kerangka visual (Fitriyani, 2022). Visualisasi ini mempermudah siswa mengembangkan ide menjadi sebuah narasi yang utuh dan koheren. Selain itu, kegiatan *story mapping* dapat dilakukan secara kolaboratif, mendorong interaksi antar siswa, dan meningkatkan motivasi belajar (Muhammad Lukman Syafii, 2021).

Penerapan metode *story mapping* diharapkan mampu mengatasi kesulitan siswa dalam menulis narasi, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan minat terhadap kegiatan menulis. Dengan bantuan peta cerita, siswa dapat memahami struktur narasi dengan lebih baik dan menulis dengan cara yang lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Magvirah (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *story mapping* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo.

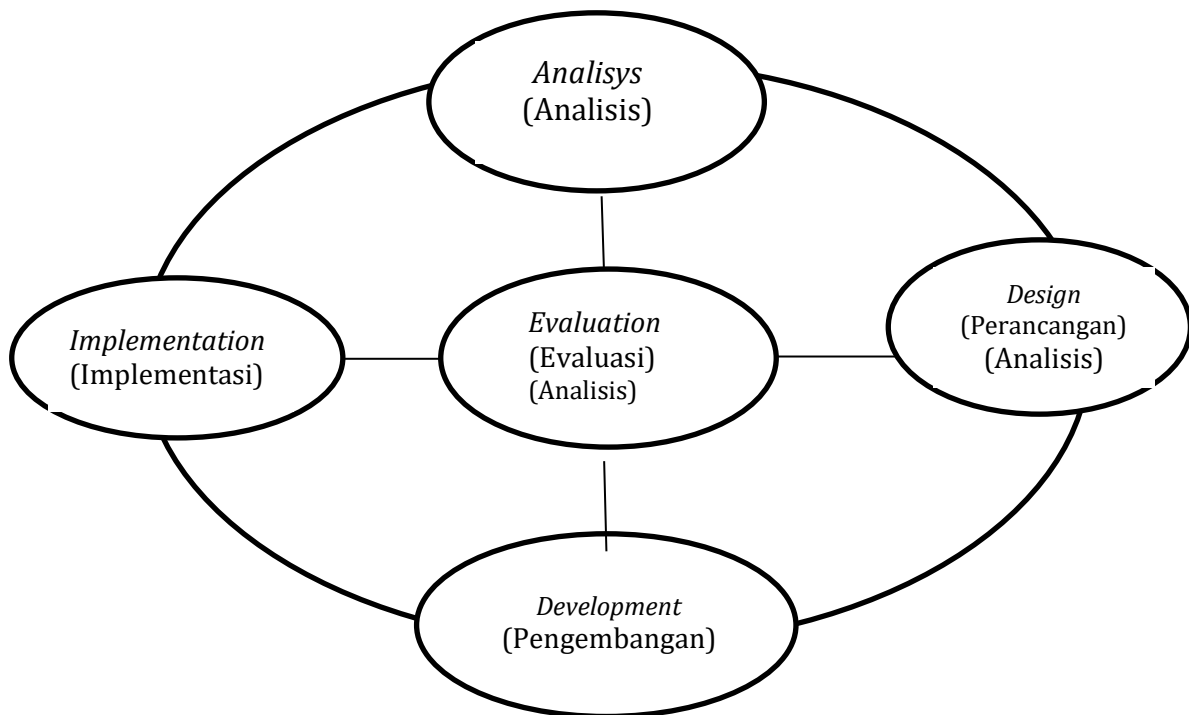
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ini dipilih karena memberikan alur sistematis dalam mengembangkan dan menguji efektivitas metode pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 18 Maroangin Kota Palopo dengan subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas V sebanyak 20 orang. Objek penelitian adalah strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping*.

Berikut tahap penelitian model ADDIE

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kesulitan siswa dalam menulis narasi. Tahap desain mencakup perancangan perangkat pembelajaran berbasis *story mapping* sesuai hasil analisis kebutuhan. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan produk awal dan uji validitas oleh ahli perangkat pembelajaran dan ahli evaluasi pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas V untuk mengetahui kepraktisan metode. Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai hasil belajar siswa dan respon pengguna terhadap metode yang dikembangkan.



Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk.

Hasil validasi oleh ahli menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi, yaitu 85% dari ahli perangkat pembelajaran dan 87,5% dari ahli evaluasi pembelajaran. Uji kepraktisan menunjukkan metode *story mapping* berada pada kategori sangat praktis dengan skor 88,12% dari siswa dan 87,5% dari guru. Dengan demikian, strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* dinyatakan valid dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis narasi di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan uji validasi angket analisis kebutuhan dan wawancara guru yang melibatkan dosen validator. Hal ini bertujuan untuk

mengetahui tingkat kelayakan dari angket analisis kebutuhan dan wawancara guru terhadap pengembangan strategi sebelum digunakan untuk menganalisis kebutuhan kepada guru dan siswa.

a. Analisis kesenjangan kinerja

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V yaitu Bapak Rahim,S.Pd., menyatakan bahwa kemampuan menulis narasi siswa kelas V masih bervariasi. Ada beberapa siswa yang sudah mampu menulis cerita dengan struktur yang lengkap dan imajinatif dan ada juga yang belum bias. Dari hasil observasi juga terlihat siswa belum mampu memahami pembelajaran dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan lembar *pre-test* yang diberikan kepada siswa, dimana terdapat beberapa anak yang penyusunan ceritanya belum sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Adapun kendala utama siswa dalam menulis narasi yaitu kurangnya kosa kata, kesulitan menyusun struktur cerita (awal-tengah-akhir), minimnya minat membaca dan menulis, tidak tahu bagaimana memulai cerita atau mengembangkan konflik.

b. Analisis sumber daya yang dibutuhkan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok, dan pemberian contoh cerita pendek. Kadang juga menggunakan gambar rangsang sebagai bahan untuk menulis. Namun, hasilnya belum optimal karena siswa sering kali masih bingung memulai atau menyusun urutan cerita. Dari permasalahan tersebut guru berharap agar terdapat strategi atau metode yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

c. Analisis pengguna

Guru menyatakan Siswa tidak mengetahui bagaimana menyusun alur cerita dari awal, tengah, hingga akhir, serta sering kehilangan fokus dalam menceritakan urutan peristiwa. Oleh karena itu dibutuhkan strategi yang membantu memvisualisasikan alur cerita secara sistematis, mempermudah mengorganisasi unsur cerita (tokoh, latar, konflik, klimaks, penyelesaian), menarik dan mudah digunakan. *Story mapping* sangat sesuai dengan permasalahan tersebut.

Selain itu guru juga belum pernah menggunakan strategi tersebut dalam proses pembelajarannya. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara guru yang menyatakan sangat tertarik mencoba metode *story mapping* karena yakin dengan bantuan visual atau peta cerita, siswa akan lebih mudah menyusun ide dan alur cerita. Metode ini tampaknya cocok untuk siswa yang kesulitan mengekspresikan ide secara runtut.

d. Analisis tujuan instruksional

Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis tujuan dari pengembangan strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping*, sehingga dari hal tersebut dapat diperoleh data tentang tujuan instruksional dari produk pengembangan. Berdasarkan pendapat Bapak Rahim terhadap strategi yang ingin dikembangkan menyatakan strategi seperti ini menarik dan mungkin akan dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Adapun harapan guru terhadap pengembangan strategi ini dapat membuat siswa lebih mudah dan senang menulis. Jika bisa disediakan panduan praktis penggunaan *Story Mapping* di kelas, termasuk contoh-contohnya, saya yakin akan sangat membantu guru dalam mengimplementasikannya secara konsisten.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain, peneliti merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Perancangan strategi pembelajaran melalui dua tahapan, yaitu menentukan materi pembelajaran dan merancang strategi dengan menerapkan metode *story mapping*. Pada tahap perancangan, peneliti melakukan desain strategi pembelajaran dengan menggabungkan materi pembelajaran dan metode *story mapping*.

Narasi merupakan cerita yang penulis buat untuk mengisahkan suatu peristiwa dari waktu ke waktu. Toko yang terdapat pada narasi biasanya dibuat untuk menghadapi suatu konflik yang tersusun secara sistematis, selanjutnya memberikan solusi yang tersajikan

* Corresponding author:

Puji Rahayu, STAINU Kotabumi Lampung Indonesia

42164800461@iainpalopo.ac.id

secara kreatif. Ada beberapa yang berkaitan dalam menulis narasi, yaitu

1. menonjolkan pelaku,
2. menceritakan peristiwa dari waktu ke waktu,
3. tersusun secara sistematis, dan
4. narasi berbentuk cerita atau kisah.

Langkah-langkah menulis narasi menurut Suparno, sebagai berikut:

1. Tentukan tema dan amanat yang akan disampaikan pada sasaran pembaca.
2. Tetapkan sasaran pembaca pada setiap kalangan.
3. Merancang peristiwa utama yang nantinya akan ditampilkan dalam alur cerita.
4. Membagi alur cerita menjadi 3 (tiga) tahap, yaitu bagian awal, perkembangan dan akhir cerita.
5. Mendeskripsikan peristiwa-peristiwa secara detail agar alur cerita jelas.
6. Menyususn tokoh, karakter, latar, dan sudut pandang

Metode story mapping merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif digunakan karena metode story mapping merupakan teknik pencatatan yang menyusun beberapa pola membentuk suatu bagan yang saling terikat, sehingga memaksimalkan potensi kerja otak.

Langkah-langkah metode story mapping menurut Farriz, sebagai berikut:

1. Membaca cerita. Menulis urutan ringkasan dari peristiwa pening, gagasan utama, dan karakter yang membentuk plot atau alur cerita.
2. Tempatkan tema, judul, atau topik dari cerita pada pusat bagan.
3. Membentuk beberapa bagan lainnya untuk menghubungkan poin penting pada cerita, sehingga membentuk pola.
4. Menyiapkan bagan sekunder untuk membuat rincian cerita, atau meletakkan beberapa peristiwa penting, dan menambahkan informasi yang relevan untuk memperjelas suatu peristiwa atau cerita.
5. Meninjau kembali story map.

Pengembangan strategi penulisan narasi dengan metode story mapping:

1. Menentukan tema dan sasaran pembaca. menulis narasi memerlukan tema untuk mengarang suatu cerita atau peristiwa agar pembahasan tidak begitu luas. Setelah itu penulis menentukan sasaran pembaca, seperti kalangan anak-anak, dewasa, atau umum.
2. Membuat Kerangka narasi. Penulis perlu membuat kerangka narasi agar mempermudah penulis untuk menyusun alur cerita atau peristiwa. Kerangka narasi yang dibuat berupa poin-poin penting yang akan dibahas pada sebuah narasi.
3. Membuat story map (peta cerita). Peta cerita yang dibuat mampu membantu penulis untuk menentukan unsur-unsur yang terdapat pada narasi seperti, karakter, latar, alur, masalah dan solusi.
4. Mengembangkan cerita. Penulis dapat mengembangkan cerita dengan cara menciptakan konflik dan menentukan tujuan dari setiap karakter.
5. Memperbaiki dan Menyunting. Penulis perlu melakukan revisi dan penyuntingan untuk memastikan cerita lebih menarik, kreatif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Tahap perancangan strategi pembelajaran dengan menggabungkan metode *story mapping*, yaitu:

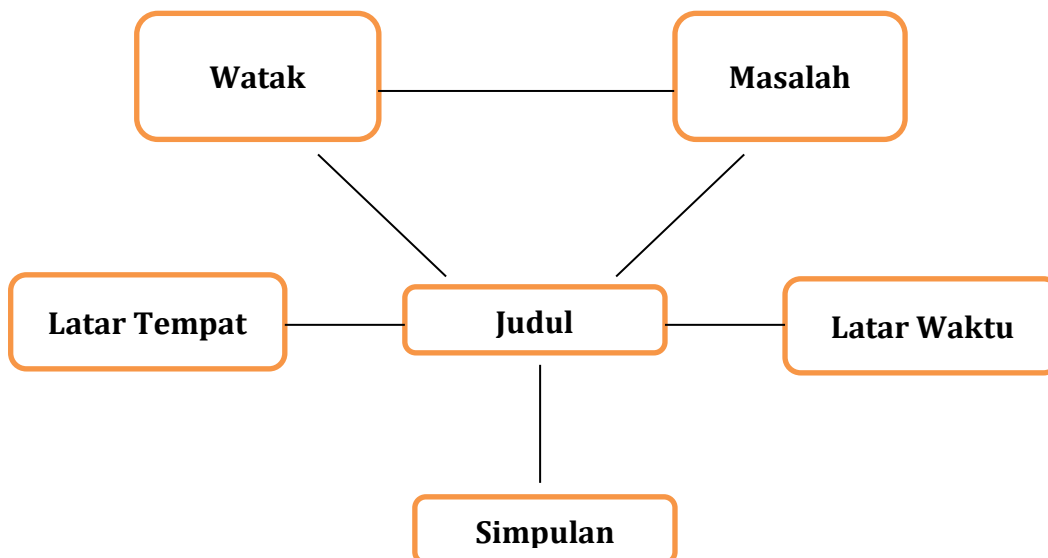
- a. Pemilihan materi (Menulis narasi dan menentukan tujuan pembelajaran)
- b. Modifikasi strategi pembelajaran dengan menggabungkan materi narasi dan metode *story mapping*.

Tahapan strategi pembelajaran menulis narasi melalui metode *story mapping*, yaitu:

- a. Menentukan tema dan sasaran pembaca. menulis narasi memerlukan tema untuk

- mengarang suatu cerita atau peristiwa agar pembahasan tidak begitu luas. Setelah itu penulis menentukan sasaran pembaca, seperti kalangan anak-anak, dewasa, atau umum.
- b. Membuat Kerangka narasi. Penulis perlu membuat kerangka narasi agar mempermudah penulis untuk menyusun alur cerita atau peristiwa. Kerangka narasi yang dibuat berupa poin-poin penting yang akan dibahas pada sebuah narasi.
 - c. Membuat story map (peta cerita). Peta cerita yang dibuat mampu membantu penulis untuk menentukan unsur-unsur yang terdapat pada narasi seperti, karakter, latar, alur, masalah dan solusi.
 - d. Mengembangkan cerita. Penulis dapat mengembangkan cerita dengan cara menciptakan konflik dan menentukan tujuan dari setiap karakter.
 - e. Memperbaiki dan Menyunting. Penulis perlu melakukan revisi dan penyuntingan untuk memastikan cerita lebih menarik, kreatif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan tahapan strategi pembelajaran tersebut maka dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran yang dikembangkan melibatkan strategi penulisan narasi dengan penggunaan metode *story mapping*.



3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini, strategi pembelajaran dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya pada tahap desain. Kemudian melakukan uji validitas untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan serta mendapatkan kritik dan saran dari validator. Uji validasi melibatkan 2 validator ahli yaitu ahli perangkat pembelajaran, dan ahli evaluasi.

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui validitas dari strategi yang dikembangkan. Adapun nama-nama yang menjadi validator ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Nama-nama Validator Strategi Pembelajaran

| Nama | Ahli |
|---------------------------|-----------------------------|
| Sukmawati, S.Pd., M.Pd. | Ahli Perangkat Pembelajaran |
| Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Ahli Evaluasi Pembelajaran |

Pada tahap ini kritik serta saran dari para validator dijadikan acuan sebagai perbaikan pada media yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil uji validitas strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* yang dilakukan oleh para validator.

* **Corresponding author:**

Puji Rahayu, STAINU Kotabumi Lampung Indonesia
42164800461@iainpalopo.ac.id

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Media oleh Para Ahli

| No. | Aspek Penilaian | Skor Perolehan | Skor Maksimum | Presentase | Kategori |
|-----|-----------------------------|----------------|---------------|------------|--------------|
| 1. | Ahli Perangkat Pembelajaran | 34 | 40 | 85% | Sangat Valid |
| 2. | Ahli Evaluasi Pembelajaran | 35 | 40 | 87,5% | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 2 Tersebut dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* dalam kategori sangat valid, dimana sebanyak 85% dari ahli bahasa, 87,5% dan dari ahli metode. Dari hasil validasi tersebut terdapat kritik dan saran strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* yang harus diperhatikan agar memiliki kualitas yang lebih baik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Produk pengembangan yang telah dinyatakan valid, selanjutnya masuk dalam tahap uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan kepada siswa kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo yang berjumlah 20 orang siswa. Setelah diterapkannya strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping*, maka akan diberikan angket praktikalitas kepada guru dan siswa agar mendapatkan hasil kepraktisan media yang selanjutnya akan dijadikan bahan evaluasi peneliti.

- a. Hasil praktikalitas strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* oleh siswa

Tabel 3 Hasil Kepraktisan Strategi Pembelajaran Menulis Narasi dengan Metode *Story Mapping* oleh Siswa

| No. | Aspek Penilaian | Skor Perolehan | Skor Maksimal | Presentase (%) | Kategori |
|-----|---------------------------------------------------------|----------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. | Kemudahan memahami langkah-langkah pembelajaran | 141 | 160 | 88,12% | Sangat Praktis |
| 2. | Kemudahan dalam menggunakan metode <i>story mapping</i> | 214 | 240 | 89,16% | Sangat Praktis |
| 3. | Ketertarikan dan kenyamanan mengikuti pembelajaran | 139 | 160 | 86,87% | Sangat Praktis |
| 4. | Kemampuan menyelesaikan tugas dengan baik | 143 | 160 | 89,37% | Sangat Praktis |
| 5. | Keinginan untuk menggunakan strategi/metode kembali | 68 | 80 | 85% | Sangat Praktis |
| | Jumlah | 705 | 800 | 88,12% | Sangat Praktis |

- b. Hasil praktikalitas strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* oleh guru

Tabel 4 Hasil Kepraktisan Strategi Pembelajaran Menulis Narasi Dengan Metode *Story Mapping* oleh Guru

| No. | Aspek Penilaian | Skor Perolehan | Skor Maksimal | Presentase (%) | Kategori |
|-----|---------------------------------------------------------|----------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. | Kemudahan memahami langkah-langkah pembelajaran | 6 | 8 | 75% | Praktis |
| 2. | Kemudahan dalam menggunakan metode <i>story mapping</i> | 12 | 12 | 100% | Sangat Praktis |

Jurnal Ilmiah Tarbiyah Umat

| | | | | | |
|----|-----------------------------------------------------|----|----|-------|----------------|
| 3. | Ketertarikan dan kenyamanan mengikuti pembelajaran | 7 | 8 | 87,5% | Sangat Praktis |
| 4. | Kemampuan menyelesaikan tugas dengan baik | 7 | 8 | 87,5% | Sangat Praktis |
| 5. | Keinginan untuk menggunakan strategi/metode kembali | 3 | 4 | 75% | Praktis |
| | Jumlah | 35 | 40 | 87,5% | Sangat Praktis |

Berdasarkan hasil uji coba oleh siswa dan guru kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo pada tabel 4.4 dan 4, produk hasil pengembangan berupa strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* mendapat respon yang baik dari siswa sehingga mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 88,12% begitupun dengan guru yang memberikan nilai kepraktisan sebesar 87,5% yang termasuk kategori sangat praktis.

c. Efektivitas *Pre-test* dan *Post-test*

Selanjutnya setelah melakukan uji praktikalitas dan strategi pembelajaran telah memenuhi praktis, selanjutnya dilakukan uji efektivitas agar dapat diketahui hasil peningkatan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran melalui sebuah *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 5 Hasil Uji Efektivitas *Pre-test* dan *Post-test*

| No. | Nama | Nilai | | Skor Gain | Kriteria |
|-----|-----------|----------|-----------|-----------|----------|
| | | Pre-test | Post-test | | |
| 1. | AZ | 50 | 80 | 0,6 | Sedang |
| 2. | DP | 50 | 70 | 0,4 | Sedang |
| 3. | FRK | 60 | 80 | 0,5 | Sedang |
| 4. | FG | 50 | 90 | 0,8 | Tinggi |
| 5. | DA | 40 | 100 | 1 | Tinggi |
| 6. | F | 60 | 90 | 0,75 | Tinggi |
| 7. | FS | 60 | 80 | 0,5 | Sedang |
| 8. | ID | 40 | 80 | 0,66 | Sedang |
| 9. | JC | 50 | 90 | 0,8 | Tinggi |
| 10. | JF | 50 | 100 | 1 | Tinggi |
| 11. | MRA | 60 | 80 | 0,5 | Sedang |
| 12. | MZSA | 40 | 90 | 0,83 | Tinggi |
| 13. | MDA | 30 | 80 | 0,71 | Tinggi |
| 14. | MJ | 40 | 100 | 1 | Tinggi |
| 15. | OR | 50 | 100 | 1 | Tinggi |
| 16. | A | 50 | 90 | 0,8 | Tinggi |
| 17. | ABP | 60 | 90 | 0,75 | Tinggi |
| 18. | DP | 50 | 90 | 0,8 | Tinggi |
| 19. | AG | 50 | 80 | 0,6 | Sedang |
| 20. | AA | 40 | 90 | 0,83 | Tinggi |
| | Jumlah | 980 | 1750 | 14,84 | Tinggi |
| | Rata-rata | 49 | 87,5 | 0,78 | Tinggi |

Berdasarkan hasil tabel 5 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 49 , sedangkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 87,5. Hasil uji *N-Gain* menyatakan bahwa peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori sedang $30 \leq gain \leq 70$ yaitu 7 peserta didik, dan memperoleh nilai dengan kategori tinggi

* Corresponding author:

Puji Rahayu, STAINU Kotabumi Lampung Indonesia

42164800461@iainpalopo.ac.id

N-Gain > 70 yaitu 13 peserta didik. Adapun presentase hasil uji *N-Gain* skor sebesar 78% dengan kategori efektif, sehingga bahwa strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* efektif digunakan dalam hasil belajar peserta didik kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif adalah pengembangan kali ini dilakukan diakhir dari setiap tahapan sedangkan evaluasi submatif dilakukan diakhir pengembangan setelah tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Dalam penelitian kali ini, produk yang dikembangkan berupa strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* dan dinyatakan sangat valid oleh tim validator dan sangat praktis dari hasil uji coba secara terbatas oleh siswa kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo dan Guru kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo. Serta efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa.

Tabel 6 Kritik dan Saran dari Validator Ahli

| Validator Ahli | Kritik dan Saran |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sukmawati, S.Pd., M.Pd. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki penulisan pada buku panduan. 2. Penulisan <i>story mapping</i> harus konsisten. |

Pembahasan

Tahap awal pada penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan dalam pengembangan strategi, kemudian mendesain rancangan strategi, setelah itu pengembangan strategi dan menguji kevalidan strategi kepada validator ahli sebelum diimplementasikan, setelah strategi valid kemudian dilakukan implementasi strategi sekaligus untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan strategi dan diakhiri dengan evaluasi. Berikut merupakan kegiatan peneliti mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai pada tahap keefektifan strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping*.

1. Analisis kebutuhan pengembangan strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping*

Tahap awal penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan terhadap pengembangan strategi pembelajaran menulis narasi menggunakan metode *story mapping*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo, diperoleh informasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis narasi. Kesulitan tersebut tampak pada ketidakmampuan siswa menyusun alur cerita secara runtut dari awal, tengah, hingga akhir, serta dalam mengorganisasi unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, konflik, dan penyelesaian.

Guru menyampaikan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini masih didominasi oleh metode ceramah, diskusi kelompok, dan pemberian contoh cerita pendek, namun hasilnya belum optimal. Siswa sering kali kebingungan dalam memulai tulisan dan mengembangkan ide secara terstruktur. Guru berharap adanya strategi pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memvisualisasikan alur cerita secara sistematis serta menarik minat mereka untuk menulis.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru belum pernah menggunakan metode *story mapping* dalam pembelajaran, namun tertarik untuk menerapkannya karena diyakini dapat membantu siswa mengekspresikan ide secara lebih runtut. Hal ini sejalan dengan pendapat Nur Syalsyabila (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan strategi dan media pembelajaran yang menarik berperan penting dalam menumbuhkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

2. Pengembangan strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping*

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa strategi pembelajaran menulis

narasi berbasis metode *story mapping*. Desain strategi dibuat menggunakan aplikasi **Canva** untuk menghasilkan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan Canva didasarkan pada pandangan Merrisa dan Abdul Haling (2021) bahwa aplikasi ini menyediakan berbagai template yang memudahkan pengguna dalam membuat desain yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran melalui pemilihan warna, huruf, dan ilustrasi yang menarik.

3. Tingkat kevalidan strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping*

Sebelum diimplementasikan, strategi yang dikembangkan divalidasi oleh dua validator ahli, yaitu ahli perangkat pembelajaran dan ahli evaluasi pembelajaran. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan strategi dari segi isi, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* memperoleh skor 85% dari ahli perangkat pembelajaran dan 87,5% dari ahli evaluasi pembelajaran. Keduanya termasuk dalam kategori **sangat valid**. Validator juga memberikan beberapa saran perbaikan minor terkait aspek tampilan visual dan penyusunan instruksi agar lebih jelas bagi siswa. Setelah perbaikan dilakukan, strategi dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Della Khoiriyah Mashuri dan Budiyono (2020) yang menyatakan bahwa kelayakan suatu produk ditentukan oleh tingkat validitas yang diperoleh dari hasil uji para ahli.

4. Hasil kepraktisan strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping*

Setelah tahap validasi, strategi diujicobakan pada siswa kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaannya. Uji coba melibatkan 20 siswa dan 1 guru kelas. Berdasarkan hasil angket, tingkat kepraktisan oleh siswa memperoleh persentase 88,12% dengan kategori *sangat praktis*, sedangkan hasil dari guru memperoleh 87,5% dengan kategori *praktis*.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi *story mapping* mudah dipahami, menarik, dan membantu siswa dalam menyusun alur cerita. Guru juga menilai bahwa strategi ini dapat diterapkan secara efisien dalam pembelajaran tanpa memerlukan alat bantu yang kompleks.

5. Efektivitas Strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* kelas V SDN 18 Maroangin kota Palopo

Uji efektivitas dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest kepada peserta didik. Hasil pretest menunjukkan skor rata-rata sebesar 49, sedangkan hasil posttest meningkat menjadi 87,5 setelah penerapan strategi *story mapping*. Berdasarkan analisis N-Gain, diperoleh skor rata-rata sebesar 78% yang termasuk dalam kategori efektif.

Secara rinci, terdapat 7 peserta didik dengan kategori peningkatan sedang ($30 \leq \text{gain} < 70$) dan 13 peserta didik dengan peningkatan tinggi ($\text{gain} > 70$). Hasil ini menunjukkan bahwa strategi *story mapping* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo. Peningkatan ini disebabkan oleh karakteristik *story mapping* yang membantu siswa memvisualisasikan ide dalam bentuk peta alur, sehingga proses menulis menjadi lebih terarah dan terstruktur.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* pada kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo yang dilakukan oleh peneliti didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti V SDN 18 Maroangin Kota Palopo bahwa masih dibutuhannya strategi pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan menulis narasi. Berlandaskan kebutuhan tersebut, peneliti mencoba mengembangkan strategi pembelajaran menulis narasi dengan metode *story mapping* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Strategi ini didesain dengan menggabungkan dua strategi, yaitu strategi menulis narasi dan metode *story mapping*. Strategi pembelajaran dengan menggunakan *story mapping* lebih

* Corresponding author:

Puji Rahayu, STAINU Kotabumi Lampung Indonesia

42164800461@iainpalopo.ac.id

efektif dalam menulis narasi karena siswa dapat menggabungkan ide-ide yang ada dengan menggunakan peta konsep.

Hasil validitas yang didapatkan dari tim validator ahli menunjukkan kriteria sangat valid dengan skor 85% dari ahli perangkat pembelajaran, dan 87,5% dari ahli evaluasi pembelajaran.

Sedangkan untuk kepraktisan media menunjukkan kriteria sangat praktis oleh siswa sebanyak 88,12%, dan guru dengan kategori praktis sebanyak 87,5%.

Hasil efektivitas Berdasarkan hasil uji N-Gain sebesar 0,78% menunjukkan bahwa media pembelajaran materi bangun datar berbasis etnomatematika efektif digunakan untuk hasil belajar siswa kelas V SDN 18 Maroangin Kota Palopo.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain sebagai berikut.

Strategi pembelajaran metode *story mapping* dapat dijadikan referensi untuk proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang dikembangkan masih memerlukan tindakan lanjutan, dimohon untuk peneliti selanjutnya dapat memodifikasi dan memberikan kebaruan lebih baik.

Strategi pembelajaran metode *story mapping* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Semua penulis berkontribusi secara substansial dalam studi ini. MT mengonseptualisasikan studi, merancang metodologi, dan melakukan analisis data. FF berkontribusi dalam pengumpulan data, tinjauan pustaka, dan penyusunan naskah. MM meninjau, menyunting, dan memberikan umpan balik kritis selama proses penulisan. Semua penulis membahas Pengembangan Strategi Pembelajaran Menulis Narasi dengan Metode Story Mapping, dan bersama-sama menyelesaikan naskah.

DAFTAR REFERENSI

- Arwan Wiratman and Nadila Widiarti, "Modul Android Berbasis Keterampilan Proses Sains Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Untuk Siswa Sekolah Dasar Modul Android Berbasis Keterampilan Proses Sains Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 103–119.
- Christie E. J. C. Montolalu, "Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru Dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)," *Jurnal Matematika dan Aplikasi*, 2018, 45, <https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>.
- Cokorde Putra Segening, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Berbasis Masalah Berbantuan Media Phet Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2022, 515, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.491>.
- Della Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Bangun Ruang untuk SD Kelas V" *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 no.5 (2020) : 893-903
- Edhy Rustan and Ahmad Munawir, "Generasi Digital Natives Di Luwu Raya Dan Pengintegrasian The Existence Of Traditional Game Among Digital Natives Generation In Luwu Raya And Its Integration Into Learning" 5 (2020): 181–196.
- Ervy Bungawati, Rahmadani, "Kemampuan Mahasiswa PGMI Dalam Mengembangkan Soal Berbasis Literasi Sains," *jurnal ilmu pendidikan dasar indonesia* 1, no. 1 (2021): 284.
- Firman et al., "Pengaruh Beberapa Faktor Determinan Terhadap Peningkatan Minat Baca Mahasiswa," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 7, no. 1 (2021): 46–61.
- Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (*Analysis, Design, Development,*

- Implementation And Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan *Development, Implementation And Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, JIPAI; *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1, (Desember, 2021 M/1443 H): 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Lilis Suryani and Hisbullah, “Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Dengan Sistem Daring Pada Masa Pandemi di Desa To’ Bea Kabupaten Luwu Pendahuluan,” *jurnal refleksi* 10, no. 2 (2021): 123–132.
- Loso Judijanto, S.Si., M.M., M.Stat, et.al, “Metodologi research and Development (Teori dan Penerapan RnD, (Sumatera Selatan: PT. Sonpedia Publishing Indonesia: Sumatera Selatan, 2024), 1
- Magvirah El Walidayani Kau, Sri Agriyanti Mestari, dan Sri Rumiyaningsih Luwiti., “Meningkatkan Kemampuan Membaca Kritis Melalui Teknik Pembelajaran Story mapping Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kawasan Pariwisata Teluk Tomini”, *Jurnal Pengabdian Cendikia* 3, no. 6 (September, 2024): 324–29.
- Makmur Jumriani, Hisban Thaha, “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 12 Kolaka Utara Pendahuluan,” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 3 (2024): 383–396.
- Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru,” dalam *Seminar Hasil Pengabdian*, vol. 10851092, 2021
- M Harun Arrasyid, Tesis: “Kesulitan Siswa Dalam Menulis Karangan Narasi Di Min Teladan Palembang, Sumatera Selatan: Universitas Raden Fatah Palembang, 2021), 18-19
- Mirawati dan Firman, “Penerapan Teknik Clustering Dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV MI Pesanten Datuk Sulaiman Palopo” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 2, no. 2, (2019): 165-177. <https://doi.org/10.30605/jsgp.2.2.2019.1373>
- Muhammad Guntur, Bungawati, Fitryani “Pengembangan Buku Teks Membaca Pemahaman Pendahuluan Memasuki Abad Ke-21,” *jurnal pengembangan pendidikan dasar* 8, no. 2 (2024): 233–245.
- Muhammad Lukman Syafii, “The Implementation of the Story mapping Strategy to Enhance Students’ Reading Comprehension,” *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistic* 8, no. 1 (2021): 1–21. <https://doi.org/10.22219/celtic.v8i1.16161.Celtic>.
- Nanang Gustri Ramdani et al., “Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran,” *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation* 2, no. 1, (2023): 20-31. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31).
- Nur Fakhrunnisa., “Gamification Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar,” *jurnal pendidikan terapan* 01 (2023): 63–68.
- Nur Syalsyabila, Hetilaniar, and Arief Kuswidyanarko, “Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 11 Gelumbang,” *Journal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 8466.
- Sitti Munawwarah, Edhy Rustan, and Hisbullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan,” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 9, no. 1
- Sitti Saenab, “Inovasi Pembelajaran Interaktif: Penerapan Edpuzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Peserta Didik SMP Kelas VIII,” *Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology*, 2024, 83, <https://doi.org/10.36339/>.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), 45
- Wal Doyo, “Pembelajaran Berbasis Masalah, Sebuah Strategi Pembelajaran Untuk Menyiapkan Kemandirian Peserta Didik,” *Jurnal Teknodik*, (2022), 353–63. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi0.35>.