



Pengaplikasian Media *Flash Card* Varian *Sandwich* dalam Permainan “*Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri*” dalam Pembelajaran Teks Prosedur di SMP Negeri 1 Ponorogo Siswa Kelas VII I

Devi Ayu Citasari^{1*}, Gusta Gea Dwystea², Yulina Dianasari³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: deviac128@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran menulis teks prosedur memerlukan media yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan serta kemampuan menulis siswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengaplikasian media *Flash Card* Varian *Sandwich* melalui permainan “*Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri*”, respons siswa, serta kontribusinya terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII I SMP Negeri 01 Ponorogo. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek 22 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaplikasian media berlangsung dengan baik dan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi serta memberikan respons positif terhadap aspek kemenarikan media, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, dan motivasi belajar. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media dinilai sesuai dengan materi teks prosedur serta mampu meningkatkan kreativitas, semangat belajar, dan kerja sama antar siswa. Meskipun sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengurutkan bahan sebagai dasar penyusunan langkah-langkah prosedur, secara keseluruhan media *Flash Card* Varian *Sandwich* melalui permainan “*Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri*” memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan menulis teks prosedur, motivasi belajar, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa.

Kata kunci: *Flash Card*, teks prosedur, media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi peserta didik. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar dalam membangun kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta mengekspresikan gagasan secara efektif. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang tergolong paling kompleks karena tidak hanya menuntut kemampuan menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, tetapi juga mengharuskan peserta didik menyusun gagasan secara runtut, logis, sistematis, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Oleh karena itu, pembelajaran menulis memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara nyata sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk karya tulis. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, interaktif, dan bermakna. Menurut Astuti dkk. (2024), media pembelajaran berperan sebagai pusat sumber belajar yang membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara lebih konkret, menarik, dan sistematis sehingga mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Sejalan dengan itu, Karomah dkk. (2024) menjelaskan

bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat dalam meningkatkan perhatian, motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa karena materi disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, Saroro dan Wardhani (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif mampu mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong kegiatan belajar yang kolaboratif melalui berbagai aktivitas seperti observasi, demonstrasi, dan permainan edukatif. Hal tersebut sejalan dengan Fitriana, Waraulia, dan Puspitasari (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga harus mampu menumbuhkan kemandirian, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan situasi belajar yang aktif dan partisipatif.

Salah satu kompetensi menulis yang harus dikuasai peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya kelas VII, adalah menulis teks prosedur. Teks prosedur merupakan teks yang berisi tujuan, alat dan bahan (apabila diperlukan), serta langkah-langkah sistematis mengenai cara melakukan suatu kegiatan atau membuat suatu produk. Pembelajaran teks prosedur bertujuan agar peserta didik mampu menyampaikan suatu proses secara runtut, jelas, dan mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu, pembelajaran teks prosedur juga melatih kemampuan berpikir sistematis, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan mengorganisasikan informasi ke dalam bentuk tulisan yang komunikatif. Kompetensi tersebut menjadi bagian dari capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VII sehingga peserta didik dituntut mampu memahami struktur, kaidah kebahasaan, serta menghasilkan teks prosedur secara mandiri sesuai konteks kehidupan sehari-hari (Kamarudin dkk., 2023).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran menulis teks prosedur di sekolah masih menghadapi berbagai permasalahan. Hasil penelitian Kamarudin dkk. (2023) menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis teks prosedur masih didominasi oleh penyampaian materi secara teoritis sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual. Guru cenderung berpatokan pada buku ajar tanpa didukung media yang mampu memvisualisasikan proses secara langsung. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami tahapan suatu prosedur, menentukan urutan langkah secara logis, menggunakan pilihan kata yang tepat, serta membedakan penggunaan bahasa sehari-hari dengan bahasa yang sesuai dalam penulisan teks prosedur. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran juga masih tergolong rendah karena sebagian besar siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, bukan sebagai pelaku dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian mengenai kemampuan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik masih belum merata karena sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menyusun struktur teks, menggunakan ciri kebahasaan, menerapkan kaidah penulisan, serta mengurutkan langkah-langkah secara logis akibat keterbatasan pemahaman konseptual, penguasaan kebahasaan, dan kurangnya latihan menulis. Temuan tersebut memperkuat bahwa pembelajaran menulis memerlukan strategi yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung. Menurut Fitriana, Waraulia, dan Puspitasari (2025), pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses menemukan, mengolah, dan menyampaikan informasi dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan menulis secara lebih optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks prosedur memerlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara konkret. Penggunaan media

pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi, minat, kreativitas, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Fitria dkk., 2025). Dengan demikian, keberadaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran menulis adalah flash card. *Flash card* merupakan media visual berbentuk kartu yang menyajikan informasi melalui gambar, kata, maupun simbol sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep secara lebih konkret. Menurut Irawan dkk. (2023), media *flash card* dapat dikembangkan tidak hanya sebagai media pengenalan gambar atau kosakata, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dilengkapi petunjuk penggunaan, aktivitas belajar, serta latihan yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan menulis peserta didik. Karakteristik media yang sederhana, menarik, mudah digunakan, dan bersifat visual menjadikan *flash card* efektif untuk membantu peserta didik menyusun ide, mengembangkan urutan informasi, serta meningkatkan aktivitas belajar.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Salah satu inovasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Flash Card Varian Sandwich yang dipadukan dengan permainan "Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri" sebagai implementasi pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*). Permainan diawali dengan pembagian peserta didik ke dalam beberapa kelompok, kemudian setiap anggota secara bergantian mengambil kartu bergambar bahan sandwich dari kotak misteri secara acak. Setelah seluruh kartu berhasil dikumpulkan, setiap kelompok mendiskusikan judul sandwich, menentukan urutan bahan sesuai langkah pembuatan, serta menyusun strategi estafet. Selanjutnya, setelah guru memberikan aba-aba, setiap anggota kelompok secara bergantian menempelkan kartu pada papan sekaligus menuliskan langkah-langkah pembuatan sandwich hingga terbentuk teks prosedur yang utuh. Tahapan permainan tersebut mengintegrasikan aktivitas fisik, diskusi, pemecahan masalah, kerja sama, komunikasi, serta keterampilan menulis sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung (*learning by doing*). Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Saroro dan Wardhani (2024) yang menyatakan bahwa permainan edukatif sebagai bagian dari media pembelajaran inovatif mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, menumbuhkan kerja sama antarpeserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Fitria dkk. (2025) juga menyatakan bahwa media pembelajaran kreatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan aktivitas berbasis permainan juga selaras dengan hasil penelitian Fitriana, Waraulia, dan Puspitasari (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang dipadukan dengan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Pemilihan siswa kelas VII I SMP Negeri 01 Ponorogo sebagai subjek pengaplikasian media didasarkan pada kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia yang sedang diajarkan pada jenjang tersebut. Materi teks prosedur merupakan salah satu materi pokok yang dipelajari oleh peserta didik kelas VII sehingga penerapan media Flash Card Varian Sandwich dinilai relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain

itu, karakteristik peserta didik kelas VII yang masih berada pada masa transisi dari sekolah dasar menuju sekolah menengah menyebabkan mereka lebih mudah memahami materi melalui aktivitas konkret, visual, kolaboratif, dan berbasis permainan. Oleh karena itu, pengaplikasian media ini diharapkan mampu membantu peserta didik memahami konsep teks prosedur secara lebih mendalam sekaligus meningkatkan kemampuan menulis melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, pengaplikasian media Flash Card Varian Sandwich melalui permainan "Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri" menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur, motivasi belajar, kreativitas, serta keterlibatan aktif peserta didik. Melalui media ini, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sehingga kualitas proses maupun hasil pembelajaran dapat meningkat.

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, artikel ini berfokus pada pembahasan mengenai proses pengaplikasian media Flash Card Varian Sandwich melalui permainan "Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri" dalam pembelajaran menulis teks prosedur pada siswa kelas VII I SMP Negeri 01 Ponorogo. Selain itu, artikel ini juga mengkaji respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut selama proses pembelajaran berlangsung, serta menganalisis kontribusi pengaplikasian media Flash Card Varian Sandwich melalui permainan "Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri" dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII I SMP Negeri 01 Ponorogo, termasuk pengaruhnya terhadap motivasi belajar, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan fokus pembahasan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengaplikasian media Flash Card Varian Sandwich melalui permainan "Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri" pada pembelajaran menulis teks prosedur di kelas VII I SMP Negeri 01 Ponorogo. Selain itu, artikel ini juga bertujuan mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut, serta menganalisis kontribusi pengaplikasian media Flash Card Varian Sandwich melalui permainan "Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri" dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur, motivasi belajar, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses pengaplikasian media *Flash Card Varian Sandwich* melalui permainan "Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri" dalam pembelajaran menulis teks prosedur pada siswa kelas VII I SMP Negeri 01 Ponorogo. Penelitian berfokus pada pelaksanaan pembelajaran, respons siswa, serta kontribusi media terhadap kemampuan menulis teks prosedur tanpa memberikan perlakuan eksperimen. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa kelas VII I yang hadir dari total 30 siswa.

Data diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran, penyebaran angket kepada seluruh siswa, dan wawancara mendalam kepada salah satu siswa sebagai bentuk triangulasi data. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pengaplikasian media, respons siswa, serta kontribusi media *Flash Card Varian Sandwich* dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

HASIL PENELITIAN

Pengaplikasian media *Flash Card Varian Sandwich* melalui permainan *Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri* dilaksanakan pada hari Senin, 15 Juni 2026 di kelas VII I SMP Negeri 01 Ponorogo. Kegiatan

observasi diikuti oleh 22 siswa dari total 30 siswa yang terdaftar. Sebelum pembelajaran dimulai, seluruh siswa memasuki kelas pada pukul 07.00 WIB sebagai persiapan kegiatan, sedangkan proses pembelajaran dimulai pada pukul 08.00 WIB. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi mengenai teks prosedur yang meliputi pengertian, struktur, ciri kebahasaan, serta unsur-unsur penyusun teks prosedur. Berdasarkan hasil observasi, siswa mengikuti penyampaian materi dengan baik dan memperhatikan penjelasan guru hingga kegiatan memasuki tahap inti pembelajaran.

Setelah penyampaian materi selesai, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, aturan permainan, tata cara penggunaan media *Flash Card Varian Sandwich*, mekanisme estafet, serta sistem penilaian yang digunakan selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya siswa dibagi ke dalam tiga kelompok yang terdiri atas satu kelompok beranggotakan delapan siswa dan dua kelompok lainnya masing-masing beranggotakan tujuh siswa. Setiap kelompok memilih seorang ketua yang bertugas mengoordinasikan jalannya permainan dan mengatur posisi anggota kelompok sesuai urutan estafet.

Permainan diawali dengan ketua kelompok mengambil perlengkapan berupa spidol, piring media, dan kartu bahan sandwich pertama dari kotak misteri yang telah disediakan. Selanjutnya setiap anggota kelompok secara bergantian melakukan estafet untuk mengambil kartu bahan sandwich hingga seluruh kartu berhasil dikumpulkan. Seluruh kartu yang diperoleh berupa media *flash card* bergambar berbagai bahan penyusun sandwich yang nantinya digunakan sebagai dasar penyusunan teks prosedur. Aktivitas siswa ketika mengambil dan mengumpulkan kartu bahan sandwich melalui permainan estafet ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Siswa mengumpulkan kartu bahan sandwich melalui permainan estafet.



Setelah seluruh kartu berhasil dikumpulkan, setiap kelompok diberikan waktu sekitar sepuluh menit untuk berdiskusi. Diskusi dilakukan dengan membentuk lingkaran kelompok agar komunikasi antarsiswa berlangsung lebih efektif. Pada tahap ini siswa bersama-sama menentukan judul teks prosedur, mengurutkan bahan-bahan sandwich secara logis, menyusun langkah-langkah pembuatan sandwich secara sistematis, kemudian menuliskan teks prosedur berdasarkan hasil kesepakatan kelompok. Selama kegiatan berlangsung guru berperan sebagai fasilitator yang memantau jalannya diskusi serta memberikan arahan apabila terdapat kelompok yang mengalami kesulitan.

Setelah diskusi selesai, seluruh anggota kelompok kembali menempati posisi estafet sesuai urutan yang telah ditentukan. Guru kemudian memberikan aba-aba dimulainya permainan sehingga seluruh kelompok melaksanakan estafet secara bersamaan. Selama permainan berlangsung suasana kelas terlihat aktif, dinamis, dan penuh antusiasme. Tingginya semangat siswa sempat menimbulkan kendala berupa tabrakan antaranggota kelompok ketika melakukan perpindahan estafet sehingga papan tulis hampir roboh. Namun demikian, guru segera mengondisikan kelas sehingga permainan dapat dilanjutkan dengan tertib hingga seluruh rangkaian kegiatan selesai. Setelah semua tahapan permainan berakhir, setiap kelompok menyusun hasil diskusinya pada papan tulis dengan

menempelkan kartu *flash card* sesuai urutan bahan, kemudian melengkapinya menjadi teks prosedur yang utuh. Proses penyusunan hasil kerja kelompok pada papan tulis sebagai bagian dari kegiatan evaluasi pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 2.

Gambar 2. Penyusunan hasil diskusi kelompok pada papan tulis menggunakan media *Flash Card Varian Sandwich*.



Tahap akhir pembelajaran dilakukan melalui presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Setiap kelompok memaparkan hasil penyusunan teks prosedur yang telah dibuat, kemudian guru bersama seluruh siswa melakukan pembahasan terhadap jawaban yang disampaikan. Diskusi kelas menunjukkan adanya beberapa perbedaan pendapat mengenai urutan langkah pembuatan sandwich serta pemilihan diksi yang sesuai dengan karakteristik teks prosedur. Guru memberikan penjelasan berdasarkan konsep materi sehingga seluruh siswa memperoleh pemahaman yang sama mengenai penyusunan teks prosedur yang benar. Hasil akhir pembelajaran berupa susunan kartu *flash card*, judul, bahan, dan langkah-langkah pembuatan sandwich yang telah disusun pada papan tulis digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi, penentuan kelompok terbaik dilakukan menggunakan indikator kekompakan kelompok, kecepatan menyelesaikan permainan, kesesuaian judul dengan isi teks, ketepatan pemilihan diksi, kreativitas penyajian, serta ketepatan penggunaan kalimat imperatif dalam penyusunan teks prosedur. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kelompok ketiga memperoleh nilai tertinggi sehingga ditetapkan sebagai kelompok terbaik dan memperoleh hadiah sebagai bentuk apresiasi. Sementara itu, kelompok lainnya tetap menunjukkan sikap antusias serta memberikan respons positif terhadap keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media *Flash Card Varian Sandwich* melalui permainan *Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri* selesai dilaksanakan, siswa diminta mengisi angket untuk mengetahui respons mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan. Angket tersebut mengukur empat aspek, yaitu kemenarikan media, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, serta motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil respons siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Respons Siswa terhadap Pengaplikasian Media



Berdasarkan Tabel 1, secara umum siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media *Flash Card Varian Sandwich* dalam pembelajaran menulis teks prosedur. Aspek kemenarikan media memperoleh persentase 50% sangat setuju, 45% setuju, dan 5% tidak setuju. Pada aspek kemudahan penggunaan media diperoleh persentase 45% sangat setuju, 50% setuju, dan 5% tidak setuju. Sementara itu, pada aspek pemahaman materi diperoleh persentase 55% sangat setuju, 41% setuju, dan 5% cukup setuju. Adapun pada aspek motivasi dan keterlibatan belajar diperoleh persentase 55% sangat setuju, 22,5% setuju, dan 22,5% cukup setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh respons positif dari sebagian besar siswa pada seluruh aspek yang diukur.

Selain angket tertutup, siswa juga diberikan pertanyaan terbuka mengenai kesan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 91% siswa menyatakan sangat menyukai penggunaan media *Flash Card Varian Sandwich* melalui permainan *Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri*, sedangkan 9% siswa menyatakan menyukai kegiatan pembelajaran tersebut. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain sekaligus bekerja sama dengan anggota kelompok.

Berkaitan dengan tingkat kesulitan penggunaan media, sebanyak 55% siswa menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran maupun memahami materi yang disampaikan. Sebaliknya, sebanyak 45% siswa masih mengalami kesulitan dalam mengurutkan bahan sandwich sebagai dasar penyusunan langkah-langkah teks prosedur. Meskipun demikian, kesulitan tersebut tidak mengurangi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Interpretasi terhadap penilaian keseluruhan pembelajaran menunjukkan bahwa sebanyak 73% siswa memberikan kategori sangat baik, sedangkan 27% siswa memberikan kategori baik terhadap penggunaan media *Flash Card Varian Sandwich*. Tidak terdapat siswa yang memberikan penilaian pada kategori cukup, kurang, maupun sangat kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh penerimaan yang sangat positif dari peserta didik.

Sebagai bentuk triangulasi data, dilakukan wawancara terhadap salah seorang siswa kelas VII I SMP Negeri 01 Ponorogo setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai. Wawancara bertujuan memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *Flash Card Varian Sandwich* melalui permainan *Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri*.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyampaikan bahwa materi teks prosedur sesuai dengan materi yang sedang dipelajari di kelas VII sehingga pembelajaran mudah dipahami. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa penggunaan media *Flash Card Varian Sandwich* membuat proses pembelajaran lebih menarik dibandingkan

pembelajaran yang biasa dilakukan karena memberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok.

Siswa juga menyampaikan bahwa media tersebut mampu meningkatkan kreativitas, semangat, dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas permainan estafet serta diskusi kelompok mendorong setiap anggota kelompok untuk berpartisipasi aktif dalam mengurutkan bahan, menentukan langkah-langkah pembuatan sandwich, serta menyusun teks prosedur secara bersama-sama. Pada akhir wawancara, siswa berharap guru dapat mengembangkan media pembelajaran inovatif dengan konsep serupa pada materi Bahasa Indonesia lainnya. Hasil wawancara tersebut memperkuat temuan observasi dan hasil angket bahwa penggunaan media *Flash Card Varian Sandwich* melalui permainan *Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri* memperoleh respons positif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaplikasian media *Flash Card Varian Sandwich* melalui permainan *Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri* mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Selama kegiatan berlangsung, siswa tidak hanya menerima penjelasan materi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran, mulai dari mengumpulkan kartu bahan sandwich melalui permainan estafet, berdiskusi bersama kelompok, mengurutkan bahan dan langkah-langkah pembuatan sandwich, hingga menyusun teks prosedur secara sistematis. Keterlibatan siswa dalam setiap tahapan pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui aktivitas *learning by doing*, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya secara langsung melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Astuti dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pusat sumber belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar secara lebih konkret, menarik, dan sistematis. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Astuti dkk. terletak pada pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Penelitian ini mengembangkan media *Flash Card Varian Sandwich* yang dipadukan dengan permainan estafet sehingga siswa tidak hanya memanfaatkan media visual, tetapi juga melakukan aktivitas kolaboratif dan aktivitas fisik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga melibatkan keterampilan sosial dan psikomotor peserta didik.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Karomah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Karomah dkk. terletak pada kemampuan media dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian Karomah dkk. lebih menekankan manfaat media pembelajaran secara umum pada jenjang sekolah dasar, sedangkan penelitian ini secara khusus menerapkan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) pada pembelajaran menulis teks prosedur di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan variasi baru dalam pemanfaatan media pembelajaran melalui integrasi antara media visual dan permainan edukatif.

Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan pendapat Saroro dan Wardhani (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif. Persamaan kedua penelitian terletak

pada penggunaan media inovatif yang mengintegrasikan aktivitas belajar aktif. Perbedaannnya, penelitian ini menggunakan permainan estafet sebagai strategi pembelajaran untuk melatih kemampuan siswa dalam menyusun teks prosedur secara runtut melalui kerja sama kelompok. Aktivitas permainan tersebut memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi secara aktif sehingga pembelajaran berlangsung lebih dinamis dan tidak hanya berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil observasi, tujuan penelitian untuk menerapkan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran menulis teks prosedur telah berhasil dicapai. Keberhasilan tersebut diukur berdasarkan keterlaksanaan seluruh tahapan pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun serta tingginya keterlibatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hampir seluruh siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti permainan, berdiskusi bersama kelompok, serta menyusun teks prosedur berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Keberhasilan implementasi media juga diperkuat oleh hasil angket respons siswa. Data angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media *Flash Card Varian Sandwich*. Pada aspek kemenarikan media, sebagian besar siswa menyatakan bahwa media yang digunakan menarik dan mampu meningkatkan minat belajar. Pada aspek kemudahan penggunaan, mayoritas siswa juga menyatakan bahwa media mudah digunakan sehingga mereka tidak mengalami kesulitan berarti dalam mengikuti mekanisme permainan maupun memahami cara penggunaan media. Selain itu, pada aspek pemahaman materi dan motivasi belajar, sebagian besar siswa memberikan penilaian positif yang menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membantu siswa memahami materi teks prosedur sekaligus meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut mendukung pendapat Irawan dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media *flash card* tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga mampu melatih kemampuan berpikir, komunikasi, serta keterampilan menulis melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Irawan dkk. terletak pada penggunaan *flash card* sebagai media pembelajaran. Perbedaannnya, penelitian ini mengembangkan *flash card* menjadi bagian dari permainan estafet sehingga siswa tidak hanya mengamati gambar, tetapi juga menggunakan kartu tersebut sebagai dasar dalam menyusun teks prosedur secara kolaboratif bersama anggota kelompok. Dengan demikian, media yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir prosedural, komunikasi, dan kerja sama antarsiswa.

Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian Fitria dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran kreatif mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan partisipasi peserta didik. Hal tersebut terlihat dari hasil interpretasi penilaian siswa yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan kategori sangat baik terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Flash Card Varian Sandwich*. Tingginya respons positif tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dipadukan dengan permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif mengikuti setiap tahapan kegiatan pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini masih menemukan beberapa kendala selama pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, sebagian siswa mengaku masih mengalami kesulitan dalam menentukan urutan bahan sandwich sebelum menyusun langkah-langkah teks prosedur. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan

berpikir prosedural sebagian peserta didik masih memerlukan pendampingan guru, terutama dalam menghubungkan urutan bahan dengan langkah-langkah kerja secara logis. Oleh karena itu, meskipun media yang dikembangkan mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa, media tersebut belum sepenuhnya mampu mengatasi seluruh kesulitan yang dialami peserta didik dalam menyusun teks prosedur secara mandiri.

Hasil observasi, angket, dan wawancara juga menunjukkan bahwa media *Flash Card Varian Sandwich* memberikan kontribusi terhadap kemampuan siswa dalam menyusun teks prosedur. Selama pembelajaran berlangsung, siswa mampu menentukan judul yang sesuai, mengurutkan langkah-langkah secara sistematis, menggunakan kalimat imperatif, serta bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi menulis teks prosedur.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Kamarudin dkk. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran teks prosedur menuntut kemampuan siswa dalam menyusun langkah-langkah secara runtut, menggunakan kalimat imperatif, serta menerapkan kaidah kebahasaan secara tepat. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Kamarudin dkk. terletak pada fokus kajian mengenai kemampuan menulis teks prosedur. Perbedaannya, penelitian sebelumnya lebih menyoroti kesulitan siswa dalam menulis teks prosedur, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut melalui pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, tujuan penelitian telah berhasil dicapai karena media yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran menulis teks prosedur secara lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Keberhasilan penelitian diukur berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran sesuai rancangan, tingginya respons positif siswa terhadap media pembelajaran, meningkatnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, hasil wawancara yang mendukung temuan observasi dan angket, serta kemampuan siswa dalam menyusun teks prosedur melalui kegiatan kelompok. Dengan demikian, media *Flash Card Varian Sandwich* melalui permainan *Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri* terbukti mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.

Walaupun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah subjek penelitian hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah peserta sebanyak 22 siswa yang hadir sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini belum menggunakan desain eksperimen maupun uji statistik untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, efektivitas media dalam penelitian ini masih dinilai berdasarkan kualitas proses pembelajaran, hasil observasi, respons siswa melalui angket, dan hasil wawancara.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media *Flash Card Varian Sandwich* pada materi Bahasa Indonesia lainnya, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta menggunakan desain eksperimen dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest-posttest*) sehingga efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar dapat dibuktikan secara lebih komprehensif. Dengan pengembangan tersebut, media ini berpotensi menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara lebih luas pada berbagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengaplikasian media *Flash Card Varian Sandwich* melalui permainan *Master Chef Estafet: Tantangan Sandwich Misteri* mampu mendukung pembelajaran menulis teks prosedur yang lebih aktif,

kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Media ini memperoleh respons positif dari siswa serta berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, kerja sama, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap penyusunan teks prosedur. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada penggunaan metode deskriptif kualitatif dengan subjek satu kelas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas dan belum mengukur peningkatan kemampuan menulis melalui pengujian statistik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan jumlah sampel yang lebih besar serta mengembangkan penerapan media pada materi Bahasa Indonesia lainnya. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media *Flash Card Varian Sandwich* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://jurnalku.org/index.php/jolas/article/view/870>
- Fitriana, C. Z., Waraulia, A. M., & Puspitasari, D. (2025). Penerapan model pembelajaran discovery learning dan media Wordwall dalam materi menulis teks ceramah pada siswa kelas XI MM SMK Cendekia Madiun. *Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 4, 145–151. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana/article/view/7959>
- Fitria, N., Anggara, F. S., & Randy, I. R. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran kreatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 664–676. <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/698>
- Irawan, R. W., Nugrahani, F., & Sudiyana, B. (2023). Pengembangan media flash card dalam penguatan pembelajaran keterampilan menulis teks deskriptif siswa SMP. *Alfabeta: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 32–42. <https://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/alfabeta/article/view/1125>
- Kamarudin, I. S., Umar, F. A. R., & Sartika, E. (2023). Pelaksanaan pembelajaran menulis teks prosedur di kelas VII SMP Negeri 1 Suwawa Timur Kabupaten Bone Bolango. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 4(1), 25–37. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jill/article/view/20656>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal PGSD UNARS*, 15(2), 211–222. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/5768>
- Saroro, E. K., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran inovatif. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 4(4), 222–233. https://www.researchgate.net/publication/390819007_Media_Pembelajaran_Inovatif
- Zulkifli, Yunus, Y., Zulzaman, L. O. A., & Rifa'ie, M. (2026). Kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP. *Jurnal Bastra*, 11(1), 77–85. <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/1176>