

Efektivitas Media Pembelajaran *Cue Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu

Feby Hamzah Fansyuri¹, Embang Logita², Saroni³, Rochman⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wiralodra

¹feby.fansyuri@unwir.ac.id, ²logitaembang@gmail.com, ³saroni@unwir.ac.id,

⁴rochmanspd60@guru.belajar.smp.id

DOI : 10.55656/jpe.v5i2.407

Submitted: (2025-05-08) | Revised: (2025-05-17) | Approved: (2025-06-30)

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of cue card media in improving learning outcomes on procedural text material in Grade VII at SMPN 2 Indramayu. Using a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest design, the study involved 25 students. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results showed an increase in learning mastery from 60% to 92% after the use of cue cards. This media effectively enhanced students' understanding of text structure, encouraged active participation, and created an engaging learning atmosphere. Cue cards can be considered an effective alternative media for teaching Indonesian, particularly procedural texts.

Keywords: cue card, learning outcomes, procedural text, learning media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media *cue card* dalam meningkatkan hasil belajar pada materi teks prosedur di kelas VII SMPN 2 Indramayu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest* dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari 60% menjadi 92% setelah penggunaan *cue card*. Media ini efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur teks, mendorong partisipasi aktif, dan menciptakan suasana belajar yang menarik. *Cue card* dapat dianggap sebagai media alternatif yang efektif untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks prosedur.

Kata kunci: cue card, hasil belajar, teks prosedur, media pembelajaran

Pendahuluan

Pembelajaran yang efektif merupakan faktor utama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad et al. (2019) media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Pemanfaatan media yang

tepat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Namun dalam praktiknya, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif masih belum optimal. Hal ini juga terjadi dalam pembelajaran teks prosedur di kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran teks prosedur masih didominasi oleh metode ceramah dan pembelajaran berbasis teks dalam buku pelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam memahami struktur serta langkah-langkah dalam membuat teks prosedur. Selain itu, tantangan dalam pembelajaran teks prosedur semakin kompleks karena peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi struktur teks, menentukan urutan langkah-langkah, serta kesulitan dalam menggunakan bahasa yang sesuai dalam teks prosedur.

Faktor utama yang menyebabkan kesulitan tersebut adalah kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih bersifat satu arah membuat peserta didik menjadi pasif sehingga mereka kesulitan dalam memahami konsep dan langkah-langkah dalam teks prosedur. Ketika peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi, mereka cenderung kesulitan dalam menyusun informasi secara sistematis dan mengingat urutan langkah-langkah yang benar.

Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi peserta didik dengan materi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi untuk mengatasi permasalahan ini adalah *cue card*. *Cue card* adalah kartu kecil yang berisi kata kunci, gambar, atau informasi singkat yang berfungsi sebagai alat bantu untuk mengingat atau menyusun informasi secara runtut. Dalam konteks pembelajaran teks prosedur, *cue card* berisi langkah-langkah atau unsur penting dalam teks prosedur. *Cue card* dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, melatih kemampuan menyusun kalimat atau gagasan secara runtut, mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, serta menstimulasi diskusi dan kerja sama kelompok. Penerapan *cue card* dalam pembelajaran teks prosedur sangat membantu siswa untuk menyusun langkah-langkah secara berurutan, mengenali struktur teks, dan memahami kosakata yang digunakan, sesuai dengan karakteristik teks prosedur yang sistematis dan logis.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, antara lain menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep abstrak, dan membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik. Jenis media pembelajaran yang umum digunakan meliputi media visual, audio, audio-visual, dan kinestetik, media visual sangat efektif untuk menjelaskan konsep, sedangkan media kinestetik membantu peserta didik belajar melalui aktivitas fisik atau manipulatif.

Teks prosedur sendiri adalah teks yang berisi langkah-langkah atau tahapan untuk melakukan suatu kegiatan secara sistematis. Kosasih (2016) menyatakan bahwa tujuan teks prosedur adalah menjelaskan cara melakukan suatu kegiatan agar dapat dilaksanakan dengan benar dan tepat. Struktur teks prosedur umumnya meliputi tujuan, alat dan bahan, serta langkah-langkah yang dijelaskan secara berurutan. Ciri khas bahasa teks prosedur meliputi penggunaan kalimat perintah, kata kerja imperatif, penanda urutan seperti "pertama", "kedua", "lalu", dan konjungsi temporal yang mengatur urutan waktu.

Hasil belajar adalah hasil dari interaksi antara tindak belajar dan tindak mengajar. Menurut Dimiyati et al. (2016), dari sisi guru, tindak mengajar berakhir dengan evaluasi hasil belajar sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar itu sendiri. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat berasal dari dalam diri peserta didik, seperti minat, motivasi, dan kecerdasan, serta faktor eksternal seperti metode mengajar, media pembelajaran, dan lingkungan belajar. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan melalui tes berupa *pretest* dan *posttest* yang mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan menyusun teks prosedur dengan benar.

Penelitian ini relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis aktivitas serta peningkatan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi peserta didik. Kurikulum Merdeka juga mendorong penggunaan berbagai media dan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut. Pertama, bagaimana hasil belajar peserta didik dalam materi teks prosedur sebelum penggunaan media *cue card* di kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu. Kedua, bagaimana pelaksanaan pembelajaran teks prosedur setelah diterapkannya media pembelajaran *cue card*. Fokus rumusan ini adalah untuk mendeskripsikan proses penggunaan *cue card* sebagai media bantu dalam pembelajaran serta respons peserta didik terhadap media tersebut. Ketiga, apakah penggunaan media *cue card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi teks prosedur. Rumusan ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *cue card*, serta menilai efektivitas media tersebut dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran *cue card* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran teks prosedur di kelas VII SMP Negeri 2 Indramayu.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, serta memberikan alternatif solusi bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP.

Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest* yakni salah satu bentuk kuasi-eksperimen yang bertujuan untuk mengevaluasi

pengaruh suatu intervensi dalam konteks pendidikan, meskipun tanpa kehadiran kelompok kontrol (Yusuf, 2021). Dalam desain ini, satu kelompok peserta didik diukur sebelum dan sesudah diberi perlakuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi akibat intervensi tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Ningsih et al. (2022), pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menguji efektivitas suatu media atau strategi pembelajaran melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *Cue Card* dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks prosedur. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Indramayu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif yakni untuk mengidentifikasi baik peningkatan hasil belajar maupun dinamika pembelajaran selama penerapan media. Metode analisis data kuantitatif deskriptif merupakan metode yang membantu menggambarkan, menunjukkan atau meringkas data dengan cara yang konstruktif yang mengacu pada gambaran statistik yang membantu memahami detail data dengan meringkas dan menemukan pola dari sampel data tertentu (Nurul, 2023). Analisis data dihitung menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Menurut Sugiyono (2022), uji *Wilcoxon* cocok digunakan dalam penelitian yang melibatkan dua sampel berpasangan seperti *pretest* dan *posttest* dengan tujuannya adalah untuk mengetahui apakah perlakuan yang diberikan berdampak signifikan. Prosedur uji ini dilakukan dengan menghitung selisih antara pasangan data kemudian memberi ranking pada nilai absolut selisih tersebut, dan akhirnya menjumlahkan ranking untuk nilai-nilai yang bertanda positif dan negatif.

Hasil Penelitian

Pembelajaran teks prosedur untuk kelas VII dengan menggunakan media pembelajaran *cue card* dengan materi berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam dua kegiatan yakni *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *cue card* menunjukkan data untuk *pretest* dan *posttest* yang tercermin dalam tabel berikut.

Tabel 1 Data Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Hasil Evaluasi		Tingkat Pencapaian	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	AAF	75	80	Tuntas	Tuntas
2	ANH	70	75	Tidak Tuntas	Tuntas
3	AR	75	80	Tuntas	Tuntas
4	AS	60	70	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas
5	AMW	80	85	Tuntas	Tuntas
6	AWAP	70	75	Tidak Tuntas	Tuntas
7	AS	80	85	Tuntas	Tuntas
8	EA	75	80	Tuntas	Tuntas

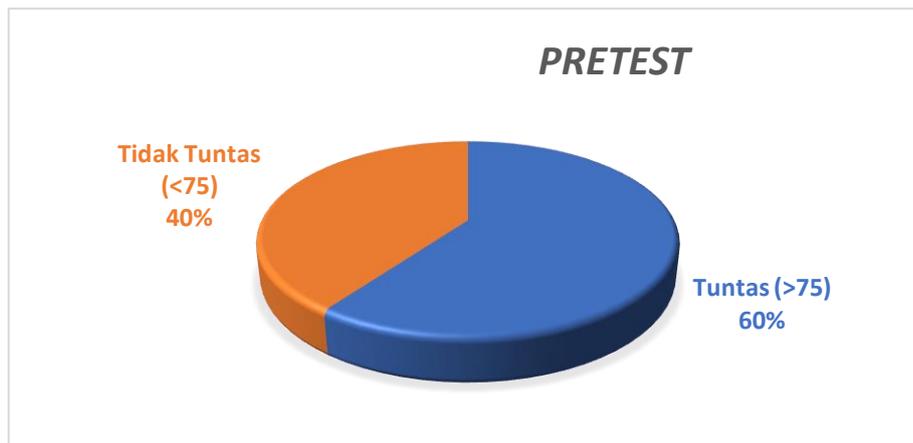
9	MEA	70	80	Tidak Tuntas	Tuntas
10	MH	65	75	Tidak Tuntas	Tuntas
11	MI	65	75	Tidak Tuntas	Tuntas
12	MCA	80	85	Tuntas	Tuntas
13	MF	75	80	Tuntas	Tuntas
14	NN	75	80	Tuntas	Tuntas
15	NK	80	85	Tuntas	Tuntas
16	QQA	85	90	Tuntas	Tuntas
17	RAP	70	80	Tidak Tuntas	Tuntas
18	RO	60	70	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas
19	RM	75	80	Tuntas	Tuntas
20	SJP	65	75	Tidak Tuntas	Tuntas
21	SW	75	85	Tuntas	Tuntas
22	SA	75	80	Tuntas	Tuntas
23	VDA	75	80	Tuntas	Tuntas
24	VA	80	85	Tuntas	Tuntas
25	WD	65	75	Tidak Tuntas	Tuntas

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik pada *pretest* terdapat 15 Peserta didik yang mencapai hasil belajar tuntas dan 10 Peserta didik yang hasil belajarnya belum tuntas. Pada *posttest* jumlah peserta didik sebanyak 23 dari 25 peserta didik mencapai tingkat pencapaian tuntas sedangkan 2 peserta didik lainnya belum tuntas. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* terhadap 25 pasangan data nilai sebelum dan sesudah perlakuan, diperoleh nilai selisih (D) antara kedua kondisi yang seluruhnya bersifat positif. Ini menunjukkan adanya peningkatan nilai pada setiap individu setelah perlakuan diberikan. Jumlah total ranking untuk perbedaan yang positif (T^+) adalah sebesar 325, sedangkan tidak terdapat ranking negatif ($T^- = 0$), karena seluruh selisih bernilai positif. Nilai statistik uji *Wilcoxon (W)*, yang merupakan nilai minimum dari T^+ dan T^- , adalah 0. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai kritis *Wilcoxon* untuk jumlah sampel $N = 25$ pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), yaitu sebesar 89 (untuk uji satu arah). Karena $W = 0 < 89$, maka hasil pengujian menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Secara spesifik, perlakuan atau intervensi yang diberikan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan nilai partisipan.

Berdasarkan table 1 perhitungan keseluruhan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

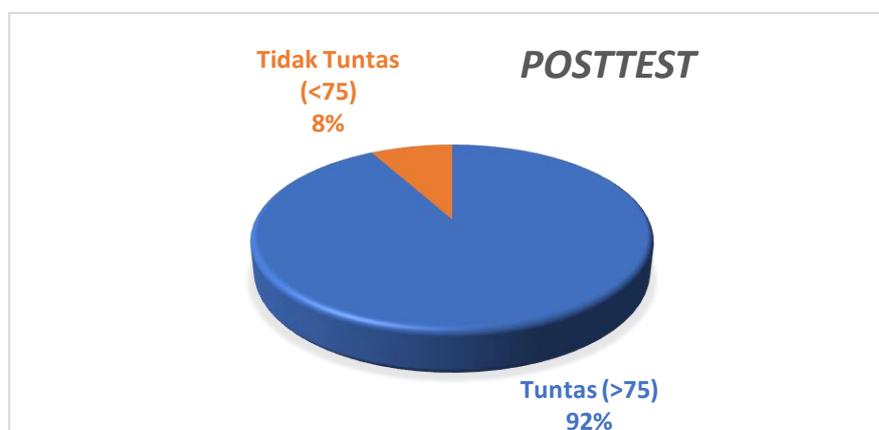
$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah peserta didik} \geq 75}{\text{jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100$$

Sehingga dapat diperoleh data sebagai berikut.



Gambar 1. Presentase *Pretest* Ketuntasan Kelas VII
(Sumber: Hasil Analisi Data)

Gambar 1 menggambarkan hasil belajar peserta didik pada saat *pretest*, yakni sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *cue card*. Dari total 25 peserta didik, terdapat 15 siswa (60%) yang memperoleh nilai ≥ 75 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 10 siswa (40%) masih berada di bawah nilai ketuntasan minimum sehingga tergolong belum tuntas. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami materi teks prosedur dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang digunakan sebelumnya. Minimnya penggunaan media serta keterbatasan metode ceramah menyebabkan rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap struktur dan urutan dalam teks prosedur. Dengan demikian, kondisi awal ini memperkuat urgensi penggunaan media inovatif yang lebih interaktif seperti *cue card*.



Gambar 2. Presentase *Posttest* Ketuntasan Kelas VII

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Gambar 2 menunjukkan hasil *posttest* setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *cue card*. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, yaitu 23 dari 25 peserta didik (92%) mencapai tuntas, dan hanya 2 peserta didik (8%) yang belum mencapai nilai >75. Perubahan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *cue card* sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami materi teks prosedur secara lebih sistematis dan menyenangkan. *Cue card* memberikan stimulus visual dan fisik berupa kartu-kartu petunjuk yang memudahkan siswa dalam mengurutkan langkah-langkah serta memahami struktur teks. Dengan keterlibatan aktif selama proses belajar, peserta didik tidak hanya meningkatkan hasil evaluasi tetapi juga memperlihatkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan berpikir runtut. Berdasarkan data hasil belajar pada kedua siklus, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2 Data Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Hasil Evaluasi		Keterangan
		Pretest	Posttest	
1	AAF	75	80	Meningkat, Tuntas
2	ANH	70	75	Meningkat, Tuntas
3	AR	75	80	Meningkat, Tuntas
4	AS	60	70	Meningkat, Tidak Tuntas
5	AMW	80	85	Meningkat, Tuntas
6	AWAP	70	75	Meningkat, Tuntas
7	AS	80	85	Meningkat, Tuntas
8	EA	75	80	Meningkat, Tuntas
9	MEA	70	80	Meningkat, Tuntas
10	MH	65	75	Meningkat, Tuntas
11	MI	65	75	Meningkat, Tuntas
12	MCA	80	85	Meningkat, Tuntas
13	MF	75	80	Meningkat, Tuntas
14	NN	75	80	Meningkat, Tuntas
15	NK	80	85	Meningkat, Tuntas
16	QQA	85	90	Meningkat, Tuntas
17	RAP	70	80	Meningkat, Tuntas
18	RO	60	70	Meningkat, Tidak Tuntas
19	RM	75	80	Meningkat, Tuntas
20	SJP	65	75	Meningkat, Tuntas
21	SW	75	85	Meningkat, Tuntas
22	SA	75	80	Meningkat, Tuntas
23	VDA	75	80	Meningkat, Tuntas
24	VA	80	85	Meningkat, Tuntas
25	WD	65	75	Meningkat, Tuntas

Berdasarkan tabel 2, media pembelajaran *cue card* menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. 8 dari 10 peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar dan telah mencapai tingkat tuntas sementara 2 peserta didik lainnya telah menunjukkan peningkatan hasil belajar namun belum mencapai tingkat tuntas. Berdasarkan data tersebut terbukti bahwa media pembelajaran *cue card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest*, diperoleh informasi yang signifikan mengenai peningkatan capaian belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran *cue card*. Sebelum penerapan media pembelajaran, data *pretest* menunjukkan bahwa hanya 15 dari 25 peserta didik (60%) yang mencapai nilai tuntas (nilai ≥ 75), sementara 10 peserta didik (40%) masih belum mencapai standar ketuntasan. Persentase ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi teks prosedur yang kemungkinan besar disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai contoh konkrit untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang di pelajari.

Namun, setelah penerapan media *cue card*, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 23 dari 25 peserta didik (92%) berhasil mencapai nilai tuntas, dan hanya 2 peserta didik (8%) yang masih belum mencapai ketuntasan meskipun telah menunjukkan peningkatan nilai. Hal ini mengindikasikan bahwa media *cue card* mampu membantu peserta didik dalam memahami struktur, urutan langkah-langkah, dan penggunaan bahasa yang tepat dalam menyusun teks prosedur.

Kenaikan ini juga didukung oleh data dalam Tabel 2 yang menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar, baik dari kategori belum tuntas menjadi tuntas, maupun dari nilai tuntas ke nilai yang lebih tinggi. Bahkan peserta didik yang sebelumnya memiliki nilai di bawah KKM (misalnya 65 atau 70) mampu meningkatkan nilainya menjadi 75 atau lebih setelah pembelajaran menggunakan *cue card*. Dengan kata lain, media ini tidak hanya membantu peserta didik yang berada pada ambang ketuntasan tetapi juga mengoptimalkan pemahaman peserta didik yang telah menunjukkan hasil baik sebelumnya.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dikaitkan dengan karakteristik *cue card* yang bersifat praktis, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif. *Cue card* memungkinkan peserta didik menyusun informasi secara logis dan sistematis, sekaligus melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis mereka. Aktivitas menggunakan *cue card* juga lebih menyenangkan dibanding metode ceramah atau membaca buku teks karena melibatkan siswa dalam kegiatan berpasangan atau kelompok sehingga meningkatkan aspek sosial dan kolaboratif dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung asumsi bahwa media pembelajaran inovatif, seperti *cue card* selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berbasis aktivitas dan eksplorasi seperti ini memberi ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahaman secara mandiri maupun kolaboratif yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *cue card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran teks prosedur. Penelitian ini tidak hanya membuktikan efektivitas media *cue card* tetapi juga memberi implikasi praktis bagi guru untuk lebih terbuka dalam mengadopsi media pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara menyeluruh.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* serta observasi selama proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *cue card* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi teks prosedur. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dari 60% (15 siswa) pada saat *pretest* menjadi 92% (23 siswa) pada saat *posttest*. Media *cue card* mampu mengatasi hambatan yang sebelumnya dihadapi peserta didik, seperti kesulitan memahami struktur teks, mengurutkan langkah-langkah prosedur, dan menggunakan bahasa yang tepat. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan serta kerja sama antarsiswa sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, *cue card* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks prosedur.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru bahasa Indonesia dapat mengintegrasikan media pembelajaran *cue card* dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman langkah-langkah sistematis seperti teks prosedur. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media inovatif ini dengan menyediakan pelatihan atau workshop bagi guru lintas mata pelajaran agar pemanfaatan *cue card* dapat meluas. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan kelompok kontrol atau cakupan yang lebih luas untuk menguji efektivitas *cue card* secara komprehensif.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran* (Edisi ke-3). Jakarta: Rineka Cipta.



- Heinich, R. (2005). *Media dan teknologi pembelajaran*. (Alih bahasa: Melly G. D.). Jakarta: Kencana.
- Kosasih, E. (2016). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Ningsih, S., & Prasetyo, A. (2022). Desain Penelitian Kuasi Eksperimen dalam Evaluasi Pendidikan: Analisis One-Group Pretest-Posttest Design. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(1), 22-33.
- Nurul, S. (2023). *Metodologi Penelitian 1 : Deskriptif Kuantitatif*. Bandung. Media Sains Indonesia
- Setiawan, A., & Marlina, L. (2023). Penggunaan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan: Suatu Tinjauan Metodologis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 8(2), 45-59.
- Sudirman, dkk. (2023). *Metodologi Penelitian 1*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, A. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif dan Eksperimen*. Jakarta: Pustaka Edukasi.