

DESAIN MEDIA *GACHAPON* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PUISI BAGI SISWA KELAS VIII SMP

Rahmawati Mulyaningtyas¹, Dimas Fajar Abidin²

¹r.mulyaningtyas@uinsatu.ac.id

²dimasabidin06@gmail.com

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah, Indonesia

Abstrak: Pembelajaran menulis puisi berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, daya imajinasi, dan kepekaan emosional siswa. Meskipun penting, pembelajaran menulis puisi kerap menghadapi kendala yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memulai tulisan, memilih diksi, atau menemukan ide yang sesuai. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu menstimulasi kreativitas sekaligus membantu siswa dalam menemukan ide untuk menulis. Media *Gachapon* menawarkan keunikan karena menggabungkan unsur permainan, interaktivitas, dan kreativitas dalam pembelajaran menulis puisi. Terinspirasi dari mesin mainan kapsul Jepang, media ini memanfaatkan kosakata acak untuk merangsang imajinasi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan melalui permainan. Tujuan penelitian ini yaitu mendesain dan mendeskripsikan media *Gachapon* sebagai alat bantu dalam pembelajaran materi menulis puisi di kelas VIII. Penelitian ini dikategorikan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran *Gachapon*. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi model 4D yang terdiri dari tahapan *define, design, develop*. Sementara itu, media ini belum sampai tahapan *disseminate* karena waktu dan biaya yang terbatas. Validasi media dilakukan kepada satu orang dosen ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Gachapon* dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran menulis puisi di kelas VIII. Namun hasil validasi menunjukkan ada beberapa hal yang butuh diperbaiki yaitu pada kertas berisi kosakata yang perlu ditik dan perlu adanya petunjuk penggunaan media.

Kata Kunci: *Gachapon*, Media Pembelajaran, Menulis Puisi

Abstract: Learning to write poetry plays an important role in developing students' language skills, imaginative power, and emotional sensitivity. Despite its importance, poetry writing lessons often face obstacles, such as students having difficulty starting their writing, choosing diction, or finding suitable ideas. Consequently, a learning medium is needed that can stimulate creativity while helping students find ideas for writing. *Gachapon* media offers uniqueness because it combines elements of games, interactivity, and creativity in poetry writing lessons. Inspired by Japanese capsule toy machines, this medium utilizes random vocabulary to stimulate students' imaginations, making learning more enjoyable through play. The purpose of this research is to design and describe *Gachapon* media as a tool in teaching poetry writing materials in Grade VIII. This research is categorized as development research that produces a *Gachapon* learning media product. The development model used adapts the 4D model consisting of the *define, design, and develop* stages. Meanwhile, this media has not yet reached the *disseminate* stage due to limited time and costs. Media validation was carried out by one media expert lecturer. The results of the study show that *Gachapon* can be utilized as a medium in learning to write poetry in Grade VIII. However, the validation results indicate that there are several things that need to be improved, namely the paper containing vocabulary needs to be typed and there needs to be instructions for using the media.

Keywords: *Gachapon*, Learning Media, Poetry Writing

Pendahuluan

Pembelajaran menulis puisi di tingkat SMP berperan penting dalam pengembangan kompetensi berbahasa siswa secara kreatif dan ekspresif. Puisi adalah salah satu bentuk karya sastra yang dapat membantu siswa dalam mengasah keterampilan berbahasa sekaligus mengekspresikan ide atau pemikirannya dengan cara yang ringkas tetapi padat makna. Melalui kegiatan menulis puisi, siswa tidak hanya belajar menyusun kata-kata secara estetis, tetapi juga mengasah kepekaan terhadap lingkungan, berbagai macam emosi, dan nilai-nilai kemanusiaan. Apalagi siswa di jenjang SMP berada pada masa perkembangan kognitif dan emosional yang dinamis, mereka mulai memiliki pandangan kritis, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kebutuhan untuk mengekspresikan diri. Menulis puisi menjadi salah satu sarana yang tepat untuk menyalurkan perasaan dan pemikiran siswa secara bebas tetapi tetap terarah.

Pembelajaran menulis puisi di sekolah kerap menghadapi kendala yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memulai tulisan, memilih diksi, atau menemukan ide yang sesuai. Banyak siswa menganggap puisi sulit dipahami dan ditulis karena membutuhkan pilihan kata yang tepat, penggunaan gaya bahasa yang bervariasi, dan pemahaman terhadap unsur estetis. Selain itu, pembelajaran menulis puisi terkadang dilakukan dengan pendekatan yang terlalu teoretis, tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan menumbuhkan kreativitasnya. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan tidak menikmati proses menulis puisi. Hal itu sesuai dengan hasil pengamatan dari penelitian Margiati (2017) bahwa siswa merasa kesulitan dalam menulis puisi karena kurangnya minat terhadap puisi, minat baca peserta didik yang masih rendah, dan kurangnya latihan menulis. Faisal, dkk. (2020) menambahkan bahwa materi puisi pada kompetensi menulis puisi dianggap sulit untuk dikuasai oleh siswa.

Media memiliki peran penting sebagai salah satu unsur pendukung dalam pembelajaran materi puisi. Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah dan melatih siswa dalam menulis puisi. Selain itu, membuat pembelajaran menulis menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa dapat aktif memproduksi tulisan. Guru berperan penting dalam penggunaan, pemanfaatan, dan pembuatan media pembelajaran bagi keberlangsungan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Mulyaningtyas, 2020; Tresnasari & Indihadi, 2022; Sisilawati, dkk., 2023). Oleh karena itu, inovasi media perlu ada dalam pembelajaran menulis puisi. Guru perlu menghadirkan media yang mampu membangkitkan minat siswa, memudahkan proses kreatif, dan menjadikan menulis puisi sebagai kegiatan yang menyenangkan. Media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kontekstual dapat menjadi sarana penghubung antara siswa dengan dunia puisi yang semula dianggap abstrak dan sulit dijangkau.

Penggunaan media pembelajaran menulis puisi saat ini masih cenderung terbatas dan kurang bervariasi. Selama ini, pembelajaran puisi di SMP umumnya memanfaatkan buku teks atau LKS, papan tulis, dan video sehingga belum mampu menarik minat dan merangsang kreativitas siswa secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media yang digunakan cenderung bersifat satu arah sehingga interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung terbatas. Dampaknya, siswa kurang terdorong untuk mengeksplorasi ide, memilih kata secara kreatif, dan mengekspresikan pengalaman pribadi dalam puisi. Hal ini sejalan dengan gagasan dari Taufik, dkk. (2024) bahwa ketersediaan media pembelajaran menulis puisi di sekolah cenderung kurang sehingga menjadi salah satu faktor penghambat siswa dalam belajar menulis puisi.

Salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi adalah *Gachapon*. Media ini berbentuk kapsul berisi kosakata yang dapat digunakan sebagai inspirasi menulis. Media *Gachapon* terinspirasi dari konsep mesin kapsul mainan asal Jepang. *Gachapon* bersifat menarik, karena memadukan unsur kejutan dan permainan, sehingga siswa lebih antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan menulis puisi. Menurut Sofyandi (2018) *Gacha* atau *Gachapon*

merujuk pada sebuah mesin penjual mainan atau benda kecil yang dikemas dalam kapsul. Untuk mendapatkannya, pengguna harus mengandalkan keberuntungan karena isi kapsul bersifat acak dan tidak dapat dilihat dari luar. Danilasari & Poerwandari (2024) menambahkan bahwa *Gacha* pada mulanya adalah sebutan untuk *Gachapon* yakni mesin penjual otomatis mainan yang berasal dari Jepang. Cara penggunaannya cukup dengan memasukkan koin, lalu mainan dalam kapsul dapat diperoleh melalui tarikan tuas. Namun, ia belum tentu mendapatkan mainan yang diinginkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menjadi dasar penting bagi penelitian ini. Penelitian berjudul *Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X* yang dilaksanakan oleh Wicaksono, dkk. (2018). Penelitian tersebut menghasilkan produk media permainan imajinasi dan menguji kelayakannya melalui proses validasi dan uji coba. Setelah uji kelayakan, diperoleh data bahwa media layak dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis puisi. Sama seperti penelitian ini, keduanya menekankan pentingnya media kreatif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menulis puisi. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan bentuk media yang digunakan; Wicaksono menggunakan permainan imajinatif, sedangkan penelitian ini merancang media *Gachapon* yang menggabungkan unsur kejutan dan pilihan acak untuk mendorong partisipasi aktif dalam menulis. Penelitian Wicaksono menjadi landasan bagi penelitian ini untuk menghasilkan media permainan sehingga siswa antusias dalam menulis puisi.

Penelitian berikutnya yang dilaksanakan oleh Wibowo & Junaidi (2024) berjudul *Success Throughout Gacha Game Satisfaction by using D&M Model from Students in Batam*. Penelitian itu bertujuan untuk mengungkap misteri di balik kesuksesan permainan *Gacha* dan menilai korelasinya dengan kepuasan pengguna. Penelitian tersebut memang tidak berfokus pada pembelajaran menulis puisi, tetapi memberikan kontribusi pada aspek psikologis dan motivasional dari penggunaan mekanisme *Gacha* dalam media bagi siswa. Studi itu memperkuat alasan pemilihan bentuk media *Gachapon* dalam penelitian ini karena menunjukkan bahwa unsur ketidakpastian dalam *Gacha* dapat memberikan kepuasan dan keterlibatan emosional yang tinggi bagi pengguna—yang dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan antusiasme siswa.

Sementara itu, penelitian dari Pramono, dkk. (2025) berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran S-MATCHA Terintegrasi Keislaman untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa*. Penelitian itu tidak berkaitan langsung dengan pembelajaran puisi, tetapi memberikan inspirasi dari segi integrasi nilai dan desain media pembelajaran yang inovatif dan tematik. Keduanya sama-sama mengembangkan media *Gacha* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perbedaannya pada bidang studi maupun materi yang menjadi dasar untuk menyusun konten pengembangan media. Secara umum, ketiga penelitian terdahulu tersebut memberikan landasan bahwa media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif untuk memotivasi dan menumbuhkan minat belajar siswa. Penelitian ini melanjutkan penelitian-penelitian sebelumnya dengan menawarkan desain media *Gachapon* sebagai media kreatif dalam pembelajaran menulis puisi di tingkat SMP.

Kebaruan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya pada adaptasi media *Gachapon*—mesin kapsul mini dengan konten puisi acak—sebagai desain media pembelajaran yang belum digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi. Media ini menggabungkan unsur kejutan dan *playful learning* yang mendorong siswa menulis puisi secara spontan serta kreatif. Penggunaan media ini juga menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, karena mereka terlibat langsung dalam eksplorasi ide melalui kata-kata yang diperolehnya dari permainan. Dengan demikian, desain media *Gachapon* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana stimulasi kreativitas dan pengalaman belajar sastra yang menyenangkan serta bermakna. Media pembelajaran yang bersifat permainan dan interaktif seperti *Gachapon*, masih jarang dikembangkan dan diteliti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini membahas *Perancangan Media Gachapon dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas VIII SMP*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kreatif untuk

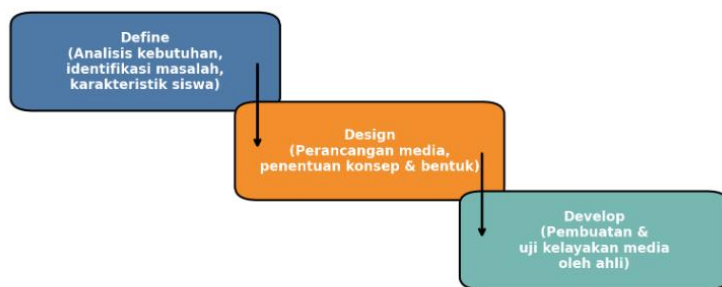
menumbuhkan minat, motivasi, serta memunculkan ide sehingga melatih kemampuan siswa dalam menulis puisi. Melalui media berbasis permainan dan elemen kejutan yang ditawarkan oleh *Gachapon*, pembelajaran menulis puisi menjadi lebih menyenangkan dan mampu merangsang kreativitas siswa dalam menuangkan ide-ide puisi mereka. Sementara itu, kontribusi penelitian ini antara lain (1) bagi siswa, media *Gachapon* dapat menstimulasi ide secara acak dan menarik, sehingga dapat mengurangi kesulitan dalam menemukan tema dan mengembangkan imajinasi. (2) Bagi guru, media *Gachapon* dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, variatif, dan berpusat pada siswa tanpa bergantung sepenuhnya pada media digital. Selain itu, dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMP.

Metode

Penelitian berjudul *Desain Media Gachapon dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas VIII SMP* menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) untuk merancang serta menghasilkan produk media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis teks puisi bagi siswa kelas VIII SMP. Model pengembangan yang dipilih mengacu pada model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Namun, penelitian ini hanya meliputi tiga tahap, yaitu *define*, *design*, dan *develop*, sedangkan tahap *disseminate* belum dilaksanakan karena keterbatasan waktu, biaya, serta cakupan penelitian. Selain itu, proses validasi produk hanya dilakukan oleh ahli media, sedangkan uji coba pada guru dan siswa belum terlaksana dengan alasan keterbatasan waktu.

Tahap awal adalah *define* (tahap pendefinisian), bertujuan untuk mengidentifikasi serta merumuskan kebutuhan dalam pembelajaran yang akan menjadi dasar pengembangan media *Gachapon*. Kegiatan yang dilakukan meliputi (1) studi kurikulum, terutama capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran menulis teks puisi di fase D jenjang SMP kelas VIII. Selain itu (2) analisis materi dan karakteristik media yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. *Design* (tahap perancangan) bertujuan untuk merancang prototipe awal media *Gachapon*. Kegiatan ini meliputi (a) merancang format dan komponen media *Gachapon* (mesin dari kardus bekas, kapsul berisi kata atau diksi tertentu, kertas bertuliskan kata, dll.). (b) Menyusun skenario penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi. (c) Membuat rancangan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, LKPD, dan panduan penggunaan media. (d) Menyusun instrumen penilaian (lembar validasi media). Kayati & Alami (2024) menegaskan bahwa pada tahap *design* atau perancangan mencakup pemilihan format dan perancangan awal media.

Berikutnya, *develop* (tahap pengembangan) bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media yang telah dirancang. Kegiatan ini meliputi validasi ahli terhadap media dan perangkat pembelajaran yang telah dirancang. Revisi berdasarkan masukan validator untuk menyempurnakan media. Analisis data, baik secara kualitatif (deskriptif) maupun kuantitatif (persentase atau skor peningkatan hasil belajar). Validasi ahli dilakukan dengan cara memberikan lembar validasi kepada satu orang ahli media di bidang pembelajaran Bahasa Indonesia. Ahli media memberikan penilaian dalam bentuk skor (skala 1–4) dan saran kualitatif berupa komentar, saran, maupun masukan pada kolom yang telah disediakan. Peneliti memperbaiki dan menyempurnakan media *Gachapon* sesuai dengan saran dan rekomendasi yang diberikan oleh validator. Menurut Maydiantoro (2021) dalam model 4D pada tahap ketiga *develop* atau tahap pengembangan melibatkan validator untuk menilai kelayakan media. Berikut ini bagan 1 menggambarkan alur pengembangan media *Gachapon* dengan mengadaptasi model pengembangan 4D.



Bagan 1. Alur Pengembangan Media *Gachapon* Adaptasi Model 4D

Penelitian pengembangan umumnya jenis datanya terdiri dari dua macam, yakni data kualitatif berupa saran dan komentar dari ahli, serta data kuantitatif berupa persentase nilai hasil penilaian ahli terhadap media (Faqih & Setyawan, 2021). Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli melalui instrumen angket atau lembar penilaian yang menggunakan skala Likert. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor rata-rata, persentase, dan kategori kelayakan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan untuk mengetahui tingkat kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan masukan yang diberikan oleh ahli. Analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif dengan cara mereduksi data, mengelompokkan berdasarkan aspek penilaian, kemudian menyajikan hasilnya sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk pengembangan. Kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif ini memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas, kelebihan maupun kekurangan media pembelajaran.

Temuan dan Pembahasan

Perancangan Produk Media Pembelajaran Gachapon

Tahap awal dalam model pengembangan 4D adalah tahap pendefinisian. Tahap ini bisa terdiri dari beberapa tahap analisis yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis konsep, dan analisis tugas maupun perumusan tujuan pembelajaran (Muqdamien, dkk., 2021). Sementara penelitian ini diawali dengan melakukan analisis terhadap dokumen kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia di Fase D jenjang SMP khususnya untuk kelas VIII. Hal ini untuk memastikan kesesuaian antara media pembelajaran yang dikembangkan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Analisis ini mencakup identifikasi capaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan menulis teks puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan memahami secara mendalam struktur kurikulum, peneliti dapat merancang media *Gachapon* yang relevan, kontekstual, dan mendukung pencapaian target literasi siswa sesuai dengan standar pendidikan nasional.

Selain analisis terhadap dokumen kurikulum, penelitian ini juga mencakup analisis materi pembelajaran serta karakteristik media yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Analisis materi dilakukan untuk menelaah konten ajar yang mendukung keterampilan menulis puisi, seperti diksi, majas, rima, dan struktur puisi. Sementara itu, analisis karakteristik media dilakukan untuk memastikan bahwa media *Gachapon* yang dirancang dapat memfasilitasi proses kreatif siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan memicu imajinasi untuk menulis. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan dan karakteristik belajar siswa kelas VIII SMP.

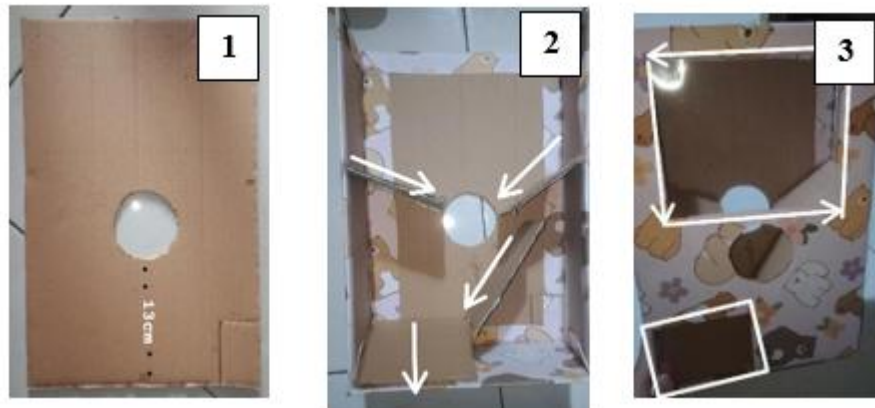
Pemilihan media pembelajaran *Gachapon* didasari atas beberapa kriteria, yaitu: (1) kesesuaian dengan karakteristik siswa SMP, khususnya kelas VIII yang cenderung menyukai kegiatan yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan menantang rasa ingin tahu; (2) dukungan terhadap capaian

pembelajaran, *Gachapon* dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas dan imajinasi dalam menulis puisi melalui elemen kejutan dari kapsul berisi kata tertentu; (3) kemudahan pembuatan, penggunaan, maupun fleksibilitas, karena media ini sederhana, mudah dibuat, dan dibuat dari barang bekas yang didaur ulang sehingga lebih hemat biaya sekaligus mendukung upaya pelestarian lingkungan; serta (4) kemampuan membangun pengalaman belajar bermakna, sebab *Gachapon* mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide dari kosakata yang diperoleh dari kapsul *gacha* dan menyusunnya menjadi puisi sehingga menjadikan proses menulis lebih menarik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Mulyaningtyas & Khasanah (2021) tentang kriteria pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa di jenjang sekolah menengah pertama, kepraktisan media, dan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran, tentu dibutuhkan berbagai alat dan bahan yang mendukung pembuatannya. Alat berfungsi untuk mempermudah pengerjaan. Sementara itu, bahan sebagai komponen utama pembentuk media yang akan dirancang. Pemilihan alat dan bahan yang tepat akan memengaruhi kualitas media yang dihasilkan, baik dari segi kerapian, daya tahan, maupun tampilannya, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Nurrita, 2018). Perancangan media *Gachapon* dimulai dengan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Alat yang digunakan antara lain gunting, *cutter*, pensil, penghapus, spidol, dan penggaris. Sementara bahan utama terdiri dari kardus (untuk badan mesin), lem G, *double tape*, mika bening, botol bekas kecil (sebagai tuas pemutar), bola kapsul, koin Rp500,00, kertas kecil-kecil berisi kata untuk isian bola kapsul, serta bahan dekorasi seperti kertas kado dan lampu kelap-kelip. Langkah pertama pembuatan media adalah memotong kardus sesuai pola yang telah dirancang. Setelah itu, membuat lubang di tengah sisi depan dan belakang kardus untuk tempat tuas pemutar, serta lubang di pojok bawah belakang untuk tempat keluarnya koin. Berikutnya, melapisi bagian luar kardus dengan kertas kado agar tampilan alat lebih menarik. Selanjutnya, merakit bagian dalam alat dengan merekatkan sisi kanan, kiri, dan belakang menggunakan lem G. Pada sisi depan dipotong bentuk kotak, kemudian dilapisi mika. Lantas, memastikan semua bagian terpasang dengan kuat agar mesin *Gacha* dapat berdiri tegak.



Gambar 1. Ukuran Kardus untuk Badan Media



Gambar 2. Urutan Pembuatan Badan Media

Untuk membuat tuas pemutar, botol bekas kecil dipotong dan diberi penghalang di bagian dalamnya agar bola kapsul tidak tersangkut. Lalu, memasukkan botol tersebut ke dalam lubang yang telah dibuat di badan mesin *Gacha*. Selanjutnya, untuk penguat dari kardus yang dibentuk melingkar di sekitar botol agar tuas dapat berputar dengan stabil. Terakhir, memastikan tuas dapat bergerak dengan lancar sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Berikutnya memasang tuas pada badan mesin *Gacha*.



Gambar 3. Pembuatan dan Pemasangan Tuas pada Badan Media

Koin *Gacha* dibuat dengan memanfaatkan uang koin Rp500,00 yang ditemplei potongan kertas berbentuk persegi kecil. Pada setiap kertas, ditulis angka 1 hingga 6 sesuai jumlah kelompok. Kertas tersebut ditempelkan pada kedua sisi koin menggunakan *double tape*. Setelah itu, membuat amplop kecil. Amplop ini dibuat dari kertas warna-warni yang berfungsi sebagai tempat menyimpan koin. Setiap koin dimasukkan ke dalam amplop yang telah disiapkan. Koin ini nantinya akan digunakan siswa untuk "membeli" bola kapsul dari mesin *Gacha* selama pembelajaran.



Gambar 4. Koin dan Amplop Warna-warni

Pembuatan bola kapsul dalam media *Gatchapon* diawali dengan menyiapkan potongan kertas kecil yang telah ditulis berbagai kosakata acak, misalnya *rindu*, *patah*, *daun*, *angin*, dan lain-lain. Kosakata yang dipilih dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran menulis puisi, sehingga nantinya dapat memicu kreativitas siswa dalam mengembangkan ide-ide puitis. Setelah kertas siap, setiap lembar kertas digulung dengan rapi agar mudah dimasukkan ke dalam wadah kapsul. Wadah kapsul ini menggunakan bola plastik transparan yang biasa dijual di *e-commerce*. Jumlah bola kapsul disesuaikan dengan kebutuhan kelas, sehingga setiap kelompok dapat memperoleh kesempatan yang sama untuk mengambil kapsul secara acak. Dengan cara ini, bola kapsul tidak hanya berfungsi sebagai media penyimpanan kosakata, tetapi juga sebagai elemen permainan yang menambah motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi.



Gambar 5. Kosakata Acak yang akan Dimasukkan dalam Bola Kapsul



Gambar 6. Tampilan Bola Kapsul Berisi Kosakata Acak

Bola kapsul yang telah diisi dengan kertas berisi kosakata acak dimasukkan ke mesin *Gacha*. Berikutnya, bagian atas mesin *Gacha* ditutup rapat dan dihias sekreatif mungkin menggunakan bahan dekorasi yang disiapkan. Lalu, lampu kelap-kelip atau hiasan lainnya ditambahkan untuk membuat mesin *Gacha* lebih menarik. Tampilan media *Gachapon* seperti mainan mesin *Gacha* yang ada di Jepang. Pada sisi depan memiliki lapisan mika bening, sehingga di bagian dalamnya dapat terlihat bola-bola kapsul berisi tiga kosakata acak yang akan digunakan untuk menulis puisi. Jika mesin aslinya menggunakan kaca ataupun plastik tebal, sedangkan dalam media *Gachapon* digantikan dengan mika bening. Pada sisi depan badan mesin terdapat tuas yang digunakan untuk memutar bola kapsul agar bisa keluar dari media *Gacha* tersebut. Selain itu terdapat dua lubang yang berada di sisi depan yakni lubang untuk memasukkan koin dan sebagai jalan keluar bola kapsul. Berikutnya pada sisi belakang media terdapat lubang yang digunakan untuk mengeluarkan koin.



Gambar 7. Tampilan Media Produk Media *Gachapon*

Hasil Validasi Media Pembelajaran *Gachapon*

Validasi media pembelajaran *Gachapon* merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran. Tahap ini bertujuan menilai kesesuaian desain, konten, dan fungsi media dengan standar pembelajaran yang berlaku, sekaligus mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki. Proses validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang memiliki kompetensi dalam merancang, mengevaluasi, dan mengoptimalkan media pembelajaran. Amil, dkk. (2021) menyebutkan bahwa validasi media pembelajaran merupakan tahap penting dalam pengembangan media. Validasi media berupa penilaian terhadap media oleh ahli dengan melihat beberapa aspek yaitu tampilan, kemudahan, dan desain media.

Dalam validasi ini, penilaian dilakukan menggunakan dua pendekatan, yaitu penilaian kualitatif dan penilaian kuantitatif. Penilaian kualitatif mencakup masukan, saran, dan kritik yang bersifat deskriptif, seperti rekomendasi perbaikan tampilan, penambahan instruksi penggunaan, serta penyempurnaan materi di dalam kapsul. Sementara itu, penilaian kuantitatif dilakukan menggunakan instrumen skala Likert untuk mengukur beberapa aspek, seperti kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kejelasan informasi dan materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan kualitas teknis. Sejalan dengan pendapat dari Stiawan & Mulyaningtyas (2023) bahwa penilaian produk media dalam tahap validasi produk oleh ahli mencakup data kualitatif dan kuantitatif.

Uji validasi media oleh ahli untuk memastikan kualitas media yang dikembangkan, sebelum digunakan dalam pembelajaran sebenarnya (Pramono, dkk., 2025). Hasil validasi memberikan gambaran objektif mengenai kualitas media *Gachapon*, sehingga peneliti dapat melakukan revisi yang tepat sasaran sebelum melanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Dengan demikian, validasi menjadi jembatan penting yang menjamin media pembelajaran ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran menulis puisi. Berikut ini tabel 1 hasil validasi media *Gachapon* dari ahli media pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Gachapon*

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah dioperasikan, tidak memerlukan prosedur rumit	4
2	Kemenarikan Tampilan	Desain, warna, dan bentuk menarik perhatian siswa	4
3	Kejelasan Informasi dan Materi	Tulisan jelas terbaca, instruksi mudah dipahami, materi sesuai tujuan pembelajaran	3
4	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan keterampilan berbahasa yang dilatih	3
5	Kualitas Teknis	Kerapian, ketahanan, dan kualitas fisik media	3
Skor Total			17
Skor yang diperoleh x 100% = $\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$			
Skor maksimal			20

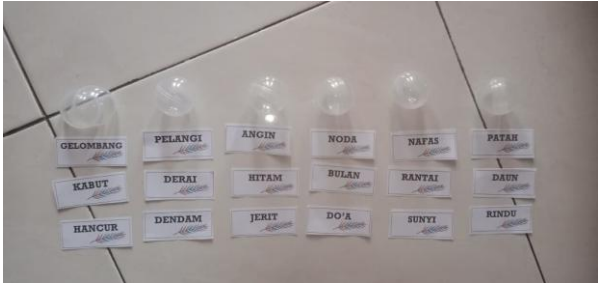
Berdasarkan hasil penilaian kuantitatif oleh ahli media pembelajaran, diperoleh skor dari lima aspek penilaian yang meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kejelasan informasi dan materi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan kualitas teknis. Pada aspek kemudahan penggunaan, validator menilai 4 hal itu menandakan bahwa media *Gachapon* cenderung mudah digunakan dan dioperasikan. Aspek kemenarikan tampilan memperoleh nilai 4 yang berarti desain, warna, dan bentuk media menarik perhatian siswa karena berbentuk mesin mainan kapsul. Aspek kejelasan informasi dan materi memperoleh nilai 3, berarti tulisan dalam media cukup jelas terbaca, instruksi mudah dipahami, dan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran memperoleh nilai 3 yang artinya media cukup mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan keterampilan menulis puisi. Aspek kualitas teknik memperoleh nilai 3 yang menandakan bahwa media dari segi kerapian, ketahanan, dan kualitas fisik media cukup sesuai. Apabila dipersentasekan hasil penilaian media ini mencapai 85%. Hal ini menunjukkan media cukup layak digunakan dalam pembelajaran menulis puisi.

Sementara itu, ahli media memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan produk. Berdasarkan hasil penilaian dan komentar yang diberikan, terdapat tiga poin utama yang perlu diperbaiki, yaitu: (1) tulisan yang terdapat di dalam kapsul perlu diubah dari tulisan tangan menjadi tulisan cetak (*tulis tik*) agar lebih rapi, terbaca jelas, dan konsisten secara visual; (2) perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media yang disusun secara sistematis sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam mengoperasikan *Gachapon* pada saat pembelajaran; dan (3) materi yang dimasukkan ke dalam kapsul sebaiknya diperbanyak atau diperkaya untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Media cukup layak digunakan tetapi perlu ada revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran.

Revisi produk berdasarkan penilaian dan komentar ahli merupakan hal yang wajar dalam penelitian pengembangan. Revisi dilakukan sebagai langkah untuk memperbaiki media agar dapat dimanfaatkan dengan tepat (Darma & Astuti, 2024). Setelah memperoleh penilaian dan komentar

dari ahli media, tahap revisi dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran *Gachapon*. Revisi yang dilakukan antara lain (1) perubahan tulisan kosakata dalam kapsul, dari tulisan tangan menjadi titik agar lebih rapi dan konsisten. Kemudian, (2) petunjuk penggunaan media yang dilampirkan dalam media. Petunjuk penggunaan media sebelumnya belum ada. Oleh karena itu, pada tahapan revisi petunjuk penggunaan media disusun agar guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan media *Gachapon*. (3) Materi yang dimasukkan dalam kapsul ditambah dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Berikut ini tabel 2 menjelaskan hasil revisi atau perbaikan media *Gachapon* sesuai masukkan dari ahli media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Revisi Media

Sebelum	Revisi
	
Kosakata ditulis tangan sehingga kurang jelas dan kurang konsisten ukurannya	Kosakata titik sehingga jelas dan konsisten ukurannya

Petunjuk penggunaan media belum disusun





Tulisan nomor yang ditempel pada koin ditulis tangan



Tulisan nomor yang ditempel pada koin titik

Produk Media *Gachapon* Sebelum Revisi



Produk Media *Gachapon* Setelah Revisi



Penggunaan Media Gachapon dalam Pembelajaran Menulis Puisi

Sebelum menggunakan media *Gachapon*, guru perlu memastikan bahwa siswa telah memahami materi dasar puisi, termasuk unsur-unsur pembangun, ciri kebahasaan, gaya bahasa, dan struktur puisi. Penjelasan materi tersebut dapat menggunakan salindia yang berisi materi yang telah disusun sebelumnya. Guru juga perlu menjelaskan tentang cara menulis puisi, terutama menggunakan media *Gachapon*. Setelah itu guru menjelaskan tentang petunjuk penggunaan media pembelajaran *Gachapon* di dalam kelas. Penggunaan media ini difokuskan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan yakni untuk melatih keterampilan menulis puisi pada siswa. Hal ini senada dengan gagasan dari Fadhillah (2022) bahwa petunjuk penggunaan media penting untuk diberikan dan dijelaskan kepada siswa, sebelum siswa menggunakan media dalam pembelajaran. Hal ini agar siswa mampu menggunakan media secara maksimal untuk mendukung target pembelajaran.

Dalam proses penggunaan media *Gachapon*, pertama guru perlu membagi kelompok. Pembagian kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Namun, dalam penelitian ini dibagi menjadi enam kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan satu koin *Gacha* yang telah diberi nomor kepada masing-masing kelompok. Guru juga menyiapkan alat *Gacha* yang sudah ada bola kapsul di dalamnya berisi kosakata acak, lembar kerja atau kertas untuk menulis puisi. Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk memasukkan koin ke dalam alat *Gacha* dan memutar tuasnya hingga keluar bola kapsul. Siswa dapat membuka bola kapsul tersebut dan membacakan tiga kosakata yang terdapat di dalamnya di depan kelas. Kemudian guru menuliskan kosakata tersebut di papan tulis agar semua siswa dapat melihatnya. Guru juga memberikan contoh puisi menggunakan tiga kosakata tersebut sehingga dapat dikaitkan menjadi kalimat puisi. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi dalam kelompok tentang cara mengaitkan kosakata tersebut ke dalam puisi yang akan mereka buat. Pada saat proses diskusi, guru dapat memberikan lembar kerja untuk menulis puisi.

Setelah diskusi, setiap siswa menulis puisi dengan memasukkan ketiga kosakata yang telah didapat. Guru dapat memberikan panduan tambahan, seperti jumlah minimal bait atau aturan tertentu. Selama proses menulis, guru berkeliling untuk memantau perkembangan siswa dalam penulisan puisi dengan memasukkan tiga kosakata yang diperoleh dan memberikan bantuan berupa penjelasan terkait hal yang membingungkan atau tidak dipahami oleh siswa. Setelah selesai, guru meminta perwakilan kelompok untuk membacakan puisi hasil karya mereka di depan kelas. Siswa dan guru membahas setiap karya kelompok. Berikutnya, guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam menulis puisi menggunakan media *Gachapon*. Guru dapat memberikan apresiasi atas usaha dan kreativitas siswa, serta umpan balik konstruktif untuk perbaikan. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengumpulkan hasil karya siswa dan menegaskan kembali pentingnya kreativitas dalam menulis puisi.

Media *Gachapon* bukan hanya menjadi permainan dalam pembelajaran, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kreatif dalam mengolah kosakata acak menjadi puisi yang bermakna. Media *Gachapon* menawarkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan menulis puisi. Media ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif melalui kerja kelompok. Menurut Siregar, dkk., pembelajaran kolaboratif merupakan sebuah model dalam proses pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antarsiswa untuk mencapai tujuan bersama (Siregar, dkk., 2024). Siswa dapat saling berdiskusi dan bertukar ide untuk mengembangkan kosakata yang mereka dapatkan. Variasi kosakata yang berbeda setiap kali alat *Gacha* digunakan memungkinkan siswa mengeksplorasi beragam tema dan gaya penulisan. Hal ini tidak hanya memperkaya kosakata siswa tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam mengekspresikan ide secara tertulis.

Kelebihan dari media *Gachapon* terletak pada kemudahan dalam pembuatan maupun penggunaannya. Media ini dapat dirancang menggunakan bahan-bahan sederhana yang mudah diperoleh, seperti kardus bekas, botol plastik, dan kertas. Pemanfaatan bahan daur ulang tersebut menjadikan media *Gachapon* lebih hemat biaya, sehingga guru tidak perlu mengeluarkan anggaran besar untuk membuatnya. Selain itu, penggunaan barang bekas juga mendukung upaya pelestarian lingkungan karena mengurangi limbah yang terbuang percuma. Nurani, dkk. menyatakan bahwa bahan daur ulang mudah diperoleh karena berasal dari barang-barang yang sudah tidak terpakai. Selain itu, pemanfaatan media berbahan daur ulang juga dapat membantu mengurangi persoalan pencemaran lingkungan yang saat ini menjadi isu global (Nurani, dkk., 2022). Dari segi penggunaan, media ini tidak memerlukan keterampilan khusus sehingga dapat dengan mudah diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Namun dalam pengerjaannya tentu saja diperlukan ketelatenan agar media tampak bagus dan menarik. Selain itu, bentuknya yang portabel memudahkan guru untuk membawanya ke kelas. Proses penggunaannya pun sederhana, siswa hanya perlu memutar tuas untuk mendapatkan kosakata acak, lalu mengembangkannya menjadi puisi.

Segala jenis media pasti memiliki kelebihan dan kelemahan (Ambarsari, 2020). Hal itu juga berlaku pada media *Gachapon*. Media *Gachapon* memiliki beberapa keterbatasan antara lain (1) daya tahan media terbatas karena dibuat dari bahan sederhana atau daur ulang, media ini mudah rusak jika sering digunakan. (2) Siswa mungkin merasa terkendala oleh kosakata acak yang tidak selalu sesuai dengan tema atau ide yang ingin mereka tuangkan dalam puisi. (3) Selain itu, proses pengambilan bola kapsul dan penulisan puisi memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan metode konvensional, terutama jika siswa membutuhkan waktu ekstra untuk memahami dan mengolah kosakata yang diberikan. (4) Berikutnya, fokus siswa pada penggunaan semua kosakata yang diberikan dalam media mungkin mengalihkan perhatian mereka dari aspek penting puisi seperti struktur, rima, maupun gaya bahasa. Meskipun demikian, dengan panduan dan motivasi yang tepat dari guru, kekurangan ini dapat diminimalisasikan sehingga media *Gachapon* tetap dapat digunakan dalam pembelajaran menulis puisi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Gachapon* cenderung layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas VIII SMP. Media ini mampu memfasilitasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam menulis puisi melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media *Gachapon* memenuhi kriteria kelayakan sebesar 85%, dari aspek tampilan, isi, maupun fungsi penggunaannya. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif inovatif untuk memfasilitasi siswa dalam keterampilan menulis puisi. Penggunaan media *Gachapon* dalam pembelajaran menulis puisi dapat memanfaatkan model pembelajaran kolaboratif yang melatih kerja sama siswa untuk menyusun puisi berdasarkan kosakata yang terdapat dalam bola kapsul yang diperoleh.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada penilaian kelayakan media *Gachapon* yang masih terbatas pada tahap validasi oleh ahli, sehingga belum dilakukan uji coba secara langsung kepada siswa di kelas. Selain itu, subjek penelitian masih terbatas pada konteks kelas VIII dan materi pembelajaran puisi saja. Oleh karena itu, direkomendasikan kepada beberapa pihak yaitu (1) bagi guru, media *Gachapon* dapat dimanfaatkan sebagai variasi dalam pembelajaran menulis puisi, terutama untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung. (2) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan hingga tahap implementasi yang lebih luas dengan melibatkan uji coba pada jumlah siswa yang lebih besar dan di sekolah berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih representatif. (3) Bagi pengembang media, dapat memvariasikan konten agar jenis media ini dapat digunakan untuk keterampilan berbahasa lain, seperti menulis cerpen atau drama, agar fungsinya tidak terbatas hanya pada pembelajaran puisi.

REFERENSI

- Ambarsari, Z. (2020). Penggunaan Instagram sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society*, 81–86. <http://digilib.unimed.ac.id/41225/1/Fulltext.pdf>
- Amil, A. J., Setyawan, A., & Dellia, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Android Pokok Pembahasan Legenda Desa-Desa di Madura pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri Se-Kabupaten Bangkalan. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 5(1), 50–55. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i2.8628>
- Danilasari, K. R., & Poerwandari, E. K. (2024). Sikap Kompetitif dan Problematic Gambling pada Pemain Game Gacha: Studi Kasus Tunggal. *Psyche 165 Journal*, 17(4), 340–347. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v17i4.460>
- Darma, I. W., & Astuti, N. P. E. (2024). Satua Bali Digital : Sebuah Pengembangan Bahan Bacaan Literasi Berbasis Self Directed Learning Berbantuan Media Flip Pdf. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 5(2), 39–49. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.169>
- Fadhillah, L. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1127>
- Faisal, A. H., Zuriyati, Nf., & Leiliyanti, E. (2020). Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p1-18>
- Faqih, F. I., & Setyawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Tema Cerita Fantasi Berkearifan Lokal Madura Berbasis Android. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.9032>
- Kayati, A. N., & Alami, E. (2024). Pengembangan Bahan Bacaan Literasi Bermuatan Objek Wisata. *Journal of Instructional and Development Researches*, Vol. 4, No(2), 6–15.
- Margiati. (2017). Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Teknik Timlo Aplikasi Copy The Master Peserta Didik Kelas VIII A SMP N 3 Sragi Kabupaten Pekalongan. *Transformatika*, 1(1), 57–73.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Mulyaningtyas, R. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Alim's Publishing.
- Mulyaningtyas, R., & Khasanah, U. (2021). Media Cici Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 01(01), 222–243.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Definition Stage in the Four-D Model in Research & Development (R&D) Educational Teaching Aids Snakes and Ladders to Improve Science and Mathematics Knowledge of Children aged 5-6 Years. *Intersections*, 6(1), 23–33.
- Nurani, E., Rosidah, L., & Maryani, K. (2022). Penggunaan Media Bahan Daur Ulang dalam Proses Pembelajaran pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 34(1), 1–10. <https://doi.org/10.21009/parameter.341.01>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pramono, Y. A. Z. A., Harithiya, A. F., Chusna, F. L., Karina, L. A., Huda, N., & Rahmawati, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran S-MATCHA Terintegrasi Keislaman untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(3), 522. <https://doi.org/10.30998/sap.v9i3.27186>
- Siregar, T. S., Sinaga, A. R. A., Sitio, A. A., Sianturi, I. N., & Lubis, R. H. (2024). Model Pembelajaran Kolaboratif: Tinjauan Literatur. *Pentagon: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(4), 207–219. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v2i4.326>
- Sisilawati, Maspuroh, U., & Adham, M. J. I. (2023). Dampak dan Manfaat Media Smart Jumping sebagai

- Wadah Kreativitas Menulis Siswa dalam Pembelajaran Menulis Puisi Kelas X SMAN 80 Jakarta. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 309–316. <https://doi.org/10.31943/bi.v8i1.338>
- Sofyandi, A. S. (2018). Konsumsi Virtual pada Gamer Jepang dalam Game Fate Grand Order. *Japanology*, 7(1), 52–66. <https://journal.unair.ac.id/JPLG@konsumsi-virtual-item-pada-gamer-jepang-dalam-social-game-fate-grand-order--article-12610-media-44-category-8.html>
- Stiawan, R. W., & Mulyaningtyas, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis GIM RPG (Role Play Game) dalam Pembelajaran Teks Biografi Kelas X. *Seminar Nasional Industri Bahasa: Industri Bahasa di Tengah Tantangan Kemajuan Teknologi dan Artificial Intelligence (AI)*, 33–46.
- Taufik, Ismail, Imansyah, M. N., & Kasmita, M. P. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di SMP Negeri 2 Woja. 5(2), 684–691. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2731>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Intructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Cana University.
- Tresnasari, H. D., & Indihadi, D. (2022). Pembelajaran Menulis Puisi Melalui Media Diagram Pohon di Kelas IV SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 172–178. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1502>
- Wibowo, T., & Junaidi. (2024). Success Throughout Gacha Game Satisfaction by using D&M Model from Students in Batam. *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, 4(1), 306–317.
- Wicaksono, H., Roekhan, & Hasanah, M. (2018). Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X. 3(2), 223–228. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/NOSI/article/view/5823%0Ahttp://riset.unisma.ac.id/index.php/NOSI/article/download/5823/5417>