



Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya

Volume 05

Agustus 2026

E-ISSN: 3026-7528

Page: 320-326

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>

Pengaplikasian Media Gacha Ball pada Materi Teks Fiksi di Kelas 7C SMPN 5 Kota Madiun

Anky Shawla Putri^{1*}, Nepida Armawana², Elfira Putri Kurniawati³, Rizka Putri Nuraini⁴

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

*Corresponding Author: ankyshw1074@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengaplikasian media pembelajaran Gacha Ball pada materi teks fiksi di kelas 7C SMP Negeri 5 Madiun. Media Gacha Ball merupakan media pembelajaran berbasis unsur permainan undian yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi teks fiksi yang selama ini kurang diminati. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, dilengkapi analisis statistik deskriptif untuk mengukur respon siswa melalui angket berskala Likert. Responden penelitian ini terdiri dari 22 siswa kelas 7C SMPN 5 Madiun. Hasil penelitian menunjukkan respon siswa pada aspek kemenarikan sebesar 82,00%, kemudahan penggunaan sebesar 83,40%, pemahaman materi sebesar 85,00%, motivasi dan keterlibatan belajar sebesar 82,50%, serta manfaat media pembelajaran sebesar 84,31%. Dari kelima aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Gacha Ball mendapat respon yang positif dari siswa dan layak diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran teks fiksi di jenjang SMP.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Gacha Ball, Teks Fiksi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek dasar dalam kehidupan manusia yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu, sehingga pendidikan dapat beradaptasi serta berkontribusi dalam masyarakat. Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal guna memperoleh manusia yang berkualitas. Agar kualitas yang diharapkan dapat tercapai, diperlukan penentuan tujuan pendidikan yang tepat, sebab tujuan inilah yang akan menentukan keberhasilan proses pembentukan pribadi manusia yang berkualitas, tanpa mengesampingkan peranan unsur-unsur lain dalam pendidikan.

Salah satu unsur penting dalam pendidikan tersebut adalah bahasa, yang menjadi ciri pembeda utama manusia dengan makhluk hidup lainnya di dunia ini. Setiap anggota masyarakat terlibat dalam komunikasi linguistik; di satu pihak ia bertindak sebagai pembicara, di pihak lain sebagai penyimak. Dalam komunikasi yang lancar, proses perubahan dari pembicara menjadi penyimak maupun sebaliknya terjadi begitu cepat sehingga terasa sebagai peristiwa yang biasa dan wajar. Menurut Sulistyono dalam (Mubin & Aryanto, 2024) Pengertian bahasa dapat ditinjau dari dua segi, yakni segi teknis dan segi praktis. Secara teknis, bahasa adalah seperangkat ujaran yang bermakna yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Secara praktis, bahasa merupakan alat komunikasi antaranggota masyarakat berupa sistem lambang bunyi yang bermakna, yang juga dihasilkan dari alat ucap manusia.

Menurut Muho dalam (Mubin & Aryanto, 2024) Bahasa Indonesia menjadi salah satu pembelajaran yang sangat penting dalam aspek pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap peserta didik dalam mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu.

Kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, di mana strategi pembelajarannya pada dasarnya diuraikan dengan mengacu pada keterampilan berbahasa yang dituju.

Keempat keterampilan tersebut dijadikan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Supriano dalam (Maisarah, 2022) menyampaikan bahwa keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan mendukung tiga ranah utama pembelajaran bahasa Indonesia, yakni pembelajaran berbahasa, pembelajaran sastra, dan pengembangan literasi. Ketiga ranah tersebut tidak dilaksanakan secara terpisah, karena pembelajaran bahasa Indonesia membahas cara berbahasa, sastra, dan berliterasi secara terpadu berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Salah satu materi penting dalam ranah pembelajaran sastra tersebut adalah teks fiksi, yang menjadi bagian penting mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP. Melalui teks fiksi, siswa dilatih memahami unsur intrinsik cerita seperti tema, alur, tokoh, dan latar, sekaligus mengembangkan kepekaan sastra. Namun demikian, minat siswa terhadap pembelajaran fiksi masih tergolong rendah. Berdasarkan uraian tersebut, media Gacha Ball yang mengadaptasi unsur permainan berbasis undian diduga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi teks fiksi. Namun, penerapannya secara khusus pada pembelajaran teks fiksi di jenjang SMP, termasuk di SMPN 5 Madiun, belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya sehingga penelitian ini penting dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai suatu fenomena berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Menurut (Lestari, 2024) penelitian kualitatif memiliki keunggulan dalam memberikan gambaran yang komprehensif mengenai suatu fenomena karena mampu menggali pengalaman, persepsi, dan pandangan subjek penelitian secara lebih mendalam. Meskipun demikian, pendekatan ini juga memiliki keterbatasan, yaitu adanya kemungkinan munculnya bias subjektif karena peneliti berperan langsung dalam proses pengumpulan maupun analisis data. Subjudul ini khusus untuk artikel hasil penelitian.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Moleong dalam (Rita Fiantika et al., n.d.) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami berbagai fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara menyeluruh. Pemahaman tersebut disajikan dalam bentuk deskripsi berupa kata-kata dan bahasa yang disusun berdasarkan konteks alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Sementara itu, menurut Mulyana dalam (Rita Fiantika et al., n.d.) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan metode ilmiah untuk mengungkap suatu fenomena melalui penyajian data dan fakta secara deskriptif dalam bentuk uraian kata-kata.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai respons peserta didik terhadap penggunaan media Gacha Ball. Data yang diperoleh melalui angket dianalisis menggunakan persentase berdasarkan skala Likert yang terdiri atas lima kategori, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Persentase pada setiap kategori kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Gacha Ball.

Tabel 1. Kategori Skor Peringkat

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dirumuskan sebelum riset penelitian dimulai. Bagian ini menyajikan analisis data mengenai respon siswa terhadap pengaplikasian media Gacha Ball pada materi teks fiksi di SMPN 5 Madiun kelas 7C.

1. Aspek Kemenarikan

Peneliti menyajikan kuesioner yang merujuk pada faktor Kemenarikan dalam pengaplikasian 1pengaplikasian media Gacha Ball pada materi teks fiksi di SMPN 5 Madiun kelas 7C. Dalam menganalisis kuesioner peneliti menggunakan alur analisis sebagai berikut:

Tabel 2. Aspek Kemenarikan

KEMENARIKAN									
NO	Kategori	skor	Frekuensi respon				Jumlah (S1+S2+S3+S4)	Jumlah skor	Skor Max
			S.1	S.2	S.3	S.4			
1.	Sangat setuju	5	11	6	9	6	32	160	440
2.	Setuju	4	7	15	9	10	41	164	
3.	Cukup Setuju	3	3	1	2	5	11	33	
4.	Tidak Setuju	2	0	0	2	0	2	4	
5.	Sangat Tidak Setuju	1	1	0	0	1	2	2	
			22	22	22	22	88	360	
								%	82.00

Sumber; Data Penelitian, 2026

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa siswa memiliki respon yang baik terhadap pengaplikasian media Gacha Ball pada materi teks fiksi di SMPN 5 Madiun kelas 7C, pada aspek kemenarikan media pembelajaran dengan presentase sebesar 82.00% yang dikategorikan BAIK.

2. Aspek Kemudahan Penggunaan

Aspek kemudahan penggunaan merupakan faktor yang sangat penting untuk diperhatikan dalam merencanakan suatu pengajaran karena media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat digunakan dan dipahami dengan mudah oleh siswa. Berikut ini merupakan hasil respon siswa terhadap kemudahan pengaplikasian media pembelajaran Gacha Ball:

Tabel 3. Aspek Kemudahan Penggunaan

KEMUDAHAN PENGGUNAAN									
NO	Kategori	skor	Frekuensi respon				Jumlah (S5+S6+S7+S8)	Jumlah skor	Skor Max
			S 5	S 6	S 7	S 8			

1.	Sangat setuju	5	6	10	7	11	34	170	440
2.	Setuju	4	10	10	10	10	40	160	
3.	Cukup Setuju	3	4	2	2	1	9	27	
4.	Tidak Setuju	2	2	0	2	0	4	8	
5.	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0	0	0	2	
			22	22	22	22	87	367	
								%	83.40

Sumber; Data Penelitian, 2026

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa siswa memiliki respons yang baik terhadap pengaplikasian media Gacha Ball pada materi teks fiksi di SMPN 5 Madiun kelas 7C, pada aspek kemudahan penggunaan dengan presentase sebesar 83.40% yang dikategorikan BAIK.

3. Aspek Pemahaman Materi

Aspek pemahaman materi merupakan aspek yang tak kalah penting untuk diperhatikan dalam merencanakan suatu pembelajaran karena pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep dan isi materi secara mendalam, bukan sekadar menghafal. Berikut ini merupakan hasil respon siswa terhadap tingkat pemahaman materi setelah menggunakan media pembelajaran Gacha Ball:

Tabel 4. Aspek Pemahaman Materi

PEMAHAMAN MATERI									
NO	Kategori	skor	Frekuensi respon				Jumlah (S9+S10+S11+S12)	Jumlah skor	Skor Max
			S.9	S.10	S.11	S.12			
1.	Sangat setuju	5	8	8	8	8	32	160	440
2.	Setuju	4	11	12	12	11	46	184	
3.	Cukup Setuju	3	2	2	2	2	8	24	
4.	Tidak Setuju	2	0	0	0	0	2	4	
5.	Sangat Tidak Setuju	1	1	0	0	1	2	2	
			22	22	22	22	90	374	
								%	85.00

Sumber; Data Penelitian, 2026

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa siswa memiliki respon yang baik terhadap pengaplikasian media Gacha Ball pada materi teks fiksi di SMPN 5 Madiun kelas 7C, pada aspek pemahaman materi dengan presentase sebesar 85.00% yang dikategorikan BAIK.

4. Aspek Motivasi dan Keterlibatan Belajar

Aspek motivasi dan keterlibatan belajar merupakan faktor yang begitu signifikan untuk diperhatikan dalam merencanakan suatu pembelajaran karena pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan memiliki motivasi diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil respon siswa terhadap tingkat motivasi dan keterlibatan belajar setelah pengaplikasian media pembelajaran Gacha Ball:

Tabel 5. Aspek Motivasi dan Keterlibatan Belajar

MOTIVASI DAN KETERLIBATAN BELAJAR						
NO	Kategori	skor	Frekuensi respon			Jumlah (S13+S14+S15+S16)
						Jumlah skor
						Skor Max

			S.13	S.14	S.15	S.16			
1.	Sangat setuju	5	14	9	8	6	37	185	440
2.	Setuju	4	6	9	9	14	38	152	
3.	Cukup Setuju	3	2	2	2	1	7	21	
4.	Tidak Setuju	2	0	2	2	1	1	2	
5.	Sangat Tidak Setuju	1	1	0	1	1	3	3	
			22	22	22	22	86	363	
								%	82.50

Sumber, Data Penelitian, 2026

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa siswa memiliki respon yang baik terhadap pengaplikasian media Gacha Ball pada materi teks fiksi di SMPN 5 Madiun kelas 7C, pada aspek motivasi dan keterlibatan belajar dengan presentase sebesar 82.50% yang dikategorikan BAIK.

5. Aspek Manfaat Media Pembelajaran

Aspek manfaat media pembelajaran merupakan faktor dasar untuk diperhatikan dalam merencanakan suatu pembelajaran karena pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menghadirkan media dengan nilai yang nyata dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil respon siswa terhadap tingkat manfaat pengaplikasian media pembelajaran Gacha Ball di SMPN 5 Madiun kelas 7C:

Tabel 6. Manfaat Media Pembelajaran

MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN									
NO	Kategori	skor	Frekuensi respon				Jumlah (S13+S14+S15+S16)	Jumlah skor	Skor Max
			S.17	S.18	S.19	S.20			
1.	Sangat setuju	5	7	5	10	8	30	150	440
2.	Setuju	4	14	13	10	13	50	200	
3.	Cukup Setuju	3	1	4	2	0	7	21	
4.	Tidak Setuju	2	0	0	0	1	1	2	
5.	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0	0	0	0	
			22	22	22	22	86	371	
								%	84.31

Sumber; Data Penelitian, 2026

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa siswa memiliki respon yang baik terhadap pengaplikasian media Gacha Ball pada materi teks fiksi di SMPN 5 Madiun kelas 7C, pada aspek manfaat media pembelajaran dengan presentase sebesar 84.31% yang dikategorikan BAIK.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penjabaran dari lima aspek penilaian hasil respon siswa terhadap pengaplikasian media pembelajaran Gacha Ball pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita fiksi siswa kelas 7C SMP N 5 Madiun. dapat kita lihat bahwa penerapan media pembelajaran Gacha Ball merupakan jenis media pembelajaran yang cocok untuk di terapkan di SMP. Karena secara keseluruhan dari kelima aspek penilaian yang terdiri atas aspek kemenarikan media pembelajaran Gacha Ball, Kemudahan Penggunaan media pembelajaran Gacha Ball, Pemahaman Materi Media pembelajaran Gacha Ball, Motivasi dan keterlibatan belajar Media pembelajaran Gacha

Ball serta Manfaat media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Gacha Ball. Dilihat dari respon siswa pembelajaran Gacha Ball dinilai baik oleh siswa untuk diterapkan di sekolah secara berkesinambungan.

Proses pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang besar bagi siswa antar lain mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, analitik dan tepat dalam mengidentifikasi dan mengaplikasikan materi pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berbasis permainan seperti Gacha Ball dianggap berhasil dalam meningkatkan berbagai kemampuan dan keahlian siswa. Namun, sangat penting untuk mengetahui cara menerapkan media pembelajaran ini dengan cara yang teratur dan efisien di berbagai jenjang pendidikan, dari tingkat dasar hingga tingkat menengah. Media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kebiasaan belajar siswa dan menciptakan kebiasaan belajar baru dalam latihan pembelajaran karena siswa harus berpikir cepat dan tepat dalam menjawab tantangan yang muncul secara acak, dan dalam pelaksanaannya siswa sebagai pusat pembelajaran (Yunsitensi, 2025)

Kemudahan dalam penggunaan media ini kemudian berkontribusi terhadap aspek pemahaman materi. Siswa tidak hanya menghafal, tetapi mampu memahami konsep dan isi materi secara lebih mendalam karena media Gacha Ball menyajikan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan melalui unsur permainan yang mendorong rasa ingin tahu siswa. Pemahaman yang lebih baik ini turut memengaruhi aspek motivasi dan keterlibatan belajar, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi untuk aktif berpartisipasi serta memiliki motivasi dalam diri dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran melalui media Gacha Ball.

Salah satu kelebihan utama dari media Gacha Ball adalah potensinya untuk menjadikan proses pembelajaran lebih relevan dan tidak monoton dibandingkan metode ceramah konvensional. Siswa diajak untuk terlibat dalam permainan yang langsung bersinggungan dengan pemahaman unsur intrinsik teks fiksi, seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi, siswa dapat diberikan tugas untuk mengambil bola secara acak yang berisi pertanyaan tentang salah satu unsur intrinsik, kemudian menjawab dan menjelaskan alasannya di depan kelas. Kegiatan seperti ini tidak hanya melatih pemahaman konseptual siswa tetapi juga memberikan motivasi bagi mereka untuk lebih tekun belajar karena mereka dapat merasakan secara langsung keseruan dari materi yang mereka pelajari. Salah satu kekurangan media Gacha Ball yang digunakan dalam pembelajaran adalah mekanisme putarnya yang terkadang mengalami kendala, seperti bola yang macet atau seret saat akan dikeluarkan. Kondisi tersebut menyebabkan proses pengambilan bola menjadi sedikit lebih lama sehingga alur pembelajaran sempat terhenti beberapa saat. Meskipun tidak mengurangi antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan, kendala ini menunjukkan bahwa media perlu diperiksa dan dipastikan berfungsi dengan baik sebelum digunakan agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih lancar dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media Gacha Ball pada materi teks fiksi di kelas VII C SMPN 5 Madiun memperoleh respons yang baik dari siswa. Seluruh aspek yang dinilai, yaitu kemenarikan media (82,00%), kemudahan penggunaan (83,40%), pemahaman materi (85,00%), motivasi dan keterlibatan belajar (82,50%), serta manfaat media (84,31%), berada pada kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media Gacha Ball layak digunakan sebagai media pembelajaran teks fiksi di jenjang SMP.

Media Gacha Ball mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan siswa. Namun, masih terdapat kendala teknis pada mekanisme putar yang perlu diperbaiki agar pembelajaran berlangsung lebih optimal.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan analisis deskriptif berdasarkan angket dan dilakukan pada satu kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen, melibatkan lebih banyak subjek, serta menyempurnakan aspek teknis media.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti Gacha Ball dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi teks fiksi. Ringkasan temuan penelitian, jangan menuliskan sesuatu yang tidak pernah dibahas di bagian sebelumnya. Namun sebaliknya, perlu diperhatikan, bagian ini seharusnya tidak mengulang sama persis dengan apa yang sudah dituliskan sebelumnya di bagian analisis atau diskusi.

Deduksi atau pengambilan kesimpulan dari uraian sebelumnya. Jangan menarik kesimpulan dari apa yang tidak pernah disinggung atau didiskusikan sebelumnya. Opini personal terkait dengan temuan yang didiskusikan. Tentu saja opini yang argumentatif. Jangan lupa sebutkan keterbatasan penelitian yang kita lakukan. Keterbatasan seharusnya dikaitkan dengan proses penelitian yang dijalankan. Keterbatasan dapat terkait dengan teori yang digunakan, metode yang diaplikasikan, atau pun terkait dengan generalisasi hasil penelitian. Keterbatasan ini akan menjadi dasar untuk bagian selanjutnya. Berikan ilustrasi atau saran penelitian lanjutan yang bisa dilakukan. Saran ini biasanya merupakan respon dari keterbatasan yang diuraikan sebelumnya. Tuliskan implikasi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, N. , A. M. T. , & D. D. E. C. (2024). *Eksplorasi Strategi Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif; Studi Perbandingan Metode Tesis Di Kalangan Akademisi*. *Irsyaduna Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(3), 380-388.
- Maisarah, M. , L. T. A. , & S. S. (2022). (2022). *Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Rita Fiantika, F., Wasil, M., & Jumiyati, S. (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. Retrieved www.globaleksektifteknologi.co.id
- Yunsitensi, A. (2025). Respon Siswa Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Di Jurusan Agribisnis Tanaman Pangan Dan Hortikultura (ATPH) SMK Negeri 4 Gowa. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknologi Pertanian* (Vol. 2).