

Pengembangan Media Pembelajaran *Vending Ball Machine* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Puisi Kelas IV SD Negeri Sukorame 2 Tahun 2025

Bella Ratri Maburroh ✉, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Ita Kurnia, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Rian Damariswara, Universitas Nusantara PGRI Kediri

✉ bella130303@gmail.com

Abstract: *This research was motivated because the fourth grade students at SD Negeri Sukorame 2 were not yet active in learning due to the use of inappropriate media, which had an impact on learning outcomes below the KKTP, especially in poetry material. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of the vending ball machine media. This study used the development method or RnD with the ADDIE model. The process of developing the vending ball machine media was carried out through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. To determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the media, this study involved material and media experts, teachers, and students. Based on the research that has been done, the results of the validity of 85% of the media were stated as "very valid", the results of the practicality response of 88% of the media were stated as "very valid", and the effectiveness had a level of significance based on N-gain of 0.58 stated as "sufficiently effective". Based on these results, the vending ball machine learning media is suitable for use in learning and can improve the learning outcomes of fourth grade students in poetry material.*

Keywords: *Vending ball machine learning media, poetry, fourth grade students*

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi karena peserta didik kelas IV di SD negeri Sukorame 2 belum aktif dalam pembelajaran karena penggunaan media yang kurang sesuai, sehingga berdampak pada hasil belajar dibawah KKTP khususnya pada materi puisi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *vending ball machine*. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau RnD dengan model ADDIE. Proses pengembangan media *vending ball machine* dilakukan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kerpaktisan, dan keefektifan media, penelitian ini melibatkan ahli materi dan media, guru, dan peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil kevalidan sebesar 85% media dinyatakan "sangat valid", hasil respon kepraktisan sebesar 88% media dinyatakan "sangat valid", dan keefektifan memiliki tingkat signifikansi berdasarkan N-gain sebesar 0.58 dinyatakan "sukup efektif". Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran *vending ball machine* layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi puisi.

Kata kunci: Media pembelajaran *vending ball machine*, puisi, peserta didik kelas IV



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa. Hal ini seperti yang telah dijelaskan pada UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 dipaparkan bahwa “Tujuan pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Firmansyah et.al., 2024). Pendidikan yang diberikan kepada peserta didik harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga pendidikan dapat mengembangkan potensi peserta didik dengan baik.

Pendidikan dasar merupakan tingkatan rendah yang diberikan kepada peserta didik. Pendidikan dasar juga merupakan sebuah kunci untuk pengembangan diri peserta didik di masa depan. Menurut Alfurqan et.al. (2020), pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang memberikan ilmu baru, pembentukan perilaku dari peserta didik. Pendidikan dasar dapat dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses untuk mengorganisasi lingkungan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Menurut Hardiyanti et.al. (2023), pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasi kegiatan peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pendidikan dasar dapat tercapai dengan adanya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di jenjang pendidikan dasar.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting karena memiliki pengaruh terhadap kognitif, afektif, serta psikomotor peserta didik. Menurut Rahmawati dan Citrawati (2023), pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam membentuk kebiasaan peserta didik mulai dari sikap dalam berbahasa atau nilai-nilai yang dipelajari di sekolah. Hal serupa juga dikemukakan oleh Sari, et.al. (2024), mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan dasar untuk memperoleh keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan berbahasa peserta didik yang meliputi keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keterampilan berbahasa yang dimiliki peserta didik diharapkan dapat diterapkan dan dikembangkan untuk memahami mata pelajaran bahasa dan sastra. Salah satu aspek yang mendukung kemampuan berbahasa dan sastra yang baik adalah menguasai kosa kata. Menurut Magdalena, et.al. (2021) salah satu aspek yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berbahasa yang baik dan benar adalah dengan menguasai banyak kosa kata. Keterampilan membaca bukan hanya sekedar membaca tulisan, tetapi juga kemampuan untuk menyerap informasi dari bacaan yang telah dibaca.

Salah satu materi yang cukup sulit dikuasai oleh peserta didik ialah puisi. Menurut Hardiyanti, et.al. (2023), sebagian besar peserta didik memiliki kesulitan untuk memahami materi puisi. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Razanah dan Solihati (2022), pembelajaran puisi di satuan pendidikan kurang diperhatikan, sehingga masih banyak peserta didik yang belum mampu menuangkan ide dan gagasannya dalam puisi. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 32 tahun 2024 menyatakan bahwa pada akhir fase B peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik belum tercapai dengan maksimal. Materi puisi pada kelas 4 sekolah dasar bertujuan untuk mengenalkan sastra anak kepada peserta didik. Peserta didik juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menyerap informasi dari sebuah karya sastra puisi. Salah satu cara untuk membantu peserta didik dalam memahami materi puisi adalah dengan sebuah perantara berupa media pembelajaran.

Untuk mengetahui kebutuhan peserta didik kelas 4 SD Negeri Sukorame 2 peneliti melakukan kegiatan pra penelitian berupa observasi, wawancara, serta pemberian angket untuk peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada guru dan peserta didik, diketahui bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran berupa video pada materi puisi. Khususnya pada materi puisi media pembelajarannya masih kurang memotivasi peserta didik. Media pembelajaran yang kurang memotivasi menyebabkan peserta didik bosan, tidak fokus dalam pembelajaran, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri diketahui bahwa peserta didik masih belum mampu pada materi puisi. Peserta didik belum mampu pada materi puisi karena kurangnya pembelajaran masih satu arah dari penjelasan oleh guru. Hasil belajar yang rendah disebabkan karena tujuan pembelajaran untuk dapat memahami pesan dan informasi dalam puisi anak belum tercapai. Hal ini diperkuat dengan hasil belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa dari 57 peserta didik terdapat 40 peserta didik yang belum tuntas. Peserta didik yang belum tuntas memiliki hasil belajar kurang dari 75. 17 peserta didik dinyatakan tuntas karena memiliki hasil belajar sama dengan atau lebih dari 75. Tingkat ketuntasan peserta didik dilihat dari hasil belajar yang telah melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP yang diterapkan di SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri adalah 75.

Berdasarkan hasil pengerjaan angket oleh peserta didik diketahui bahwa media pembelajaran berupa video kurang cocok digunakan kepada peserta didik kelas IV, sehingga ditemukan bahwa peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung. Ditemukan juga bahwa media video membuat peserta didik lebih cepat bosan dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan angket yang diberikan, dari 57 peserta didik sebanyak 40 peserta didik lebih suka media pembelajaran berupa permainan. Sehingga media yang digunakan oleh guru belum efektif untuk menunjang dan mencapai tujuan pembelajaran puisi di kelas IV. Maka pembelajaran materi puisi pada kelas IV SD Negeri Sukorame 2 belum maksimal dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih belum sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Solusi yang sesuai dengan permasalahan di kelas IV SD Negeri Sukorame 2 adalah permainan *vending ball machine*. Permainan *vending ball machine* puisi diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi puisi. Media ini menggunakan sebuah kotak mesin sebagai sarana untuk melakukan permainan yang didalamnya terdapat bola misteri yang berisi unsur intrinsik puisi. Dengan kolaborasi yang tepat antara permainan vending machine dan materi puisi diharapkan peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *vending ball machine* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi puisi kelas IV SD Negeri Sukorame 2 tahun 2025.

METODE

Pada pengembangan media pembelajaran *vending ball machine* peneliti menggunakan metode R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah sebuah metode penelitian yang sering digunakan untuk menciptakan atau menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Peneliti memilih metode pengembangan karena metode penelitian ini sesuai dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dalam melakukan pengembangan, terdapat beberapa tahapan model yang digunakan. Peneliti memilih menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran *vending ball machine* terdapat prosedur yang harus dilakukan oleh peneliti. Sesuai dengan tahapan model ADDIE maka terdapat lima tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran *vending ball machine*, yaitu sebagai berikut.

Tahap pertama ialah tahap analisis. Peneliti melakukan kegiatan analisis untuk mengetahui masalah serta kebutuhan di SD Negeri Sukorame 2. Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Data analisis kinerja didapat dengan melakukan kegiatan observasi untuk mengetahui secara utuh bagaimana proses pembelajaran di SD Negeri Sukorame 2. Selain itu, diperlukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan di kelas IV SD Negeri Sukorame 2. Data analisis kebutuhan didapat dengan melakukan kegiatan wawancara dan pemberian angket.

Tahap kedua adalah desain atau perancangan. Pada tahap ini peneliti memberikan rancangan media pembelajaran *vending ball machine* yang akan dikembangkan. Pada tahap perancangan ini, peneliti melakukan beberapa tahap, yaitu merancang *vending ball machine*, merancang bola misteri, rumah lebah sebagai lembar jawaban, dan merancang petunjuk penggunaan media.

Tahap ketiga ialah pengembangan produk berupa media pembelajaran *vending ball machine*. Tahapan pengembangan merupakan serangkaian proses yang dilakukan untuk membuat hingga menguji media agar layak untuk diimplementasikan di SD Negeri Sukorame 2.

Tahap keempat ialah tahap implementasi atau penerapan media di lapangan. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media *vending ball machine* yang telah divalidasi sebelumnya. Implementasi dilakukan dengan dua tahapan uji coba, yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan. Selain itu, juga untuk mengetahui kesesuaian media dengan kebutuhan di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukorame 2 yang beralamat di Jl. Himalaya No. 2, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sukorame 2, karena hasil belajar peserta didik kelas IV di sekolah tersebut pada materi puisi masih rendah. Penyebab dari hasil belajar peserta didik yang masih dibawah KKTP adalah media pembelajaran yang digunakan kurang memotivasi peserta didik, peserta didik lebih menyukai media pembelajaran permainan, dan keikutsertaan peserta didik yang rendah dalam pembelajaran. Beberapa permasalahan membuat peneliti tertarik untuk meneliti dan mengembangkan media untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di SD Negeri Sukorame 2. Subyek untuk menguji kevalidan produk menggunakan 2 subyek, yaitu validator ahli media pembelajaran dan validator ahli materi. Subyek untuk menguji kepraktisan produk, yaitu guru dan peserta didik. Subyek untuk menguji keefektifan produk yaitu peserta didik kelas IV yang terdiri dari 58 peserta didik.

Tahap kelima ialah evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran *vending ball machine*. Data yang diperoleh dari serangkaian uji coba kepada validator hingga penerapan diolah dan dianalisis untuk mengetahui kelayakan media *vending ball machine* yang telah diuji dan diimplementasikan pada kelas IV SD Negeri Sukorame 2.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam mengembangkan sebuah produk. Terdapat dua jenis instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data terkait kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *vending ball machine* yang telah dikembangkan. Untuk mendapatkan data kevalidan peneliti menggunakan

angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk dapat menilai media yang dikembangkan. Untuk mendapatkan data kepraktisan peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik kelas IV sebagai pengguna media yang dikembangkan di lapangan. Untuk mendapatkan data keefektifan peneliti memberikan soal pretest dan posttest yang berupa 20 soal isian kepada peserta didik kelas IV.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan untuk mengolah data yang diperoleh melalui berbagai instrumen. Teknik analisis data yang dipilih peneliti adapal sebagai berikut.

1. Analisis Data Hasil Validasi

a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dianalisis menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat serta tanggapan suatu kelompok yang telah ditetapkan dalam penelitian. Adapun skala Likert yang digunakan adalah sebagai berikut.

TABEL 1. *Penilaian Skala Likert*

Skor	Penilaian
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

Berdasarkan hasil validasi menggunakan skala Likert, kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Vah = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

Dari rumus diatas maka diperoleh penilaian kevalidan media pembelajaran *vending ball machine* yang mengacu pada tabel kriteria sebgai berikut.

TABEL 2. *Kriteria Kevalidan Media*

Presentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Baik untuk Digunakan
61% - 80%	Valid	Boleh Digunakan dengan Revisi Kecil
41% - 60%	Cukup Valid	Boleh Digunakan dengan Revisi Besar
21% - 40%	Tidak Valid	Tidak Boleh Digunakan
0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Tidak Boleh Digunakan

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dianalisis menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat serta tanggapan suatu kelompok yang telah ditetapkan dalam penelitian. Adapun skala Likert yang digunakan adalah sebagai berikut.

TABEL 3. *Penilaian Skala Likert*

Skor	Penilaian
5	Sangat Layak
4	Layak

3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

Berdasarkan hasil validasi menggunakan skala Likert, kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Vah = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

Dari rumus diatas maka diperoleh penilaian kevalidan materi dari media pembelajaran *vending ball machine* yang mengacu pada tabel kriteria sebagai berikut.

TABEL 4. Kriteria Kevalidan Materi Media

Presentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Baik untuk Digunakan
61% - 80%	Valid	Boleh Digunakan dengan Revisi Kecil
41% - 60%	Cukup Valid	Boleh Digunakan dengan Revisi Besar
21% - 40%	Tidak Valid	Tidak Boleh Digunakan
0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Tidak Boleh Digunakan

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

c. Hasil Validasi Ahli

Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi maka digabungkan dan diambil rata-rata yang nantinya akan menjadi nilai akhir validasi ahli. Untuk mencari rata-rata nilai gabungan validasi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{Vah1 + Vah 2}{2} =$$

Keterangan:

- V = Hasil validasi gabungan
- Vah = Validator 1 (Ahli Media)
- Vah = Validator 2 (Ahli Materi)

2. Analisis Data Hasil Kepraktisan Produk

Data kepraktisan media diperoleh dari penyerahan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Angket respon guru dan peserta didik dianalisis menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan oleh peneliti untuk mengukur pendapat serta tanggapan suatu kelompok yang telah ditetapkan dalam penelitian. Adapun skala Likert yang digunakan adalah sebagai berikut.

TABEL 5. Penilaian Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri,2021)}

Berdasarkan hasil uji kepraktisan menggunakan skala Likert, kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

Dari rumus diatas maka diperoleh penilaian kepraktisan media pembelajaran *vending ball machine* yang mengacu pada table kriteria sebgai berikut,

TABEL 6. Kriteria Kevalidan Materi Media

Presentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Praktis	Sangat Baik untuk Digunakaan
61% - 80%	Praktis	Boleh Digunakan dengan Revisi Kecil
41% - 60%	Cukup Praktis	Boleh Digunakan dengan Revisi Besar
21% - 40%	Tidak Praktis	Tidak Boleh Digunakan
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis	Tidak Boleh Digunakan

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri,2021)}

3. Analisis Data Hasil Keefektifan Produk

Data keefektifan produk media pembelajaran *vending ball machine* diperoleh dari ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan belajar peserta didik menggunakan instrumen berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Setiap jawaban benar mendapat skor 5 dengan skor maksimal 100. Adapun cara analisis hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

- Menghitung hasil belajar peserta didik.
- Menghitung nilai hasil belajar peserta didik secara individu menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Individu} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

- Mengkategorikan tetuntasan hasil belajar peserta didik menggunakan kriteria sesuai dengan KKTP sebagai berikut.

$0 \leq KB < 75$ = Hasil belajar peserta didik tidak tuntas

$75 \leq KB \leq 100$ = Hasil belajar peserta didik tuntas

Keterangan:

KB = ketuntasan belajar

KKTP = ketercapaian tujuan pembelajaran dengan nilai 75

- Menghitung nilai rata-rata hasil belajar peserta didik secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata - rata kelas} = \frac{\text{Jumlah nilai tes seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

- Menghitung efektivitas media menggunakan *normalize gain (N-gain)* menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N - gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Pretest}}$$

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

- Kategori keefektifan media pembelajaran *vending ball machine* berdasarkan penghitungan N-gain adalah sebagai berikut.

TABEL 7. Penilaian Skala Likert

Presentase	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0.7$	Efektif
$0.3 \leq N\text{-gain} \leq 0.7$	Cukup Efektif
$N\text{-gain} < 0.3$	Tidak Efektif
Presentase	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0.7$	Efektif

{Diadaptasi dari Ridwan dalam (Safithri, 2021)}

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Sukorame 2 dengan subyek 58 peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti mendapatkan beberapa data untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk media pembelajaran *vending ball machine* yang telah dikembangkan. Data yang didapat adalah sebagai berikut.

1. Uji Validasi

Uji validasi dilakukan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran *vending ball machine* sebelum dilakukan implementasi kepada peserta didik di kelas IV SD Negeri Sukorame 2.

Berdasarkan pengerjaan angket oleh validator ahli media pada media *vending ball machine* menunjukkan nilai 89,00%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *vending ball machine* layak untuk diimplementasikan di kelas IV SD Negeri Sukorame 2.

Setelah menilai, validator memberikan komentar dan saran sebagai bahan perbaikan dari media *vending ball machine* yang telah dikembangkan. Media *vending ball machine* mendapatkan komentar dan saran dari validator ahli media sebagai berikut.

- a. Media bisa digunakan dalam pembelajaran dan penelitian.
- b. Media dinyatakan sangat valid
- c. Mohon *scan barcode* ditaruh didepan.

Berdasarkan pengerjaan angket oleh validator ahli materi pada media *vending ball machine* menunjukkan nilai 80,00%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *vending ball machine* layak digunakan dengan revisi kecil di kelas IV SD Negeri Sukorame 2.

Setelah validator memberikan penilaian terhadap media *vending ball machine*, validator memberikan komentar dan saran sebagai bahan perbaikan dari materi pada media *vending ball machine* yang telah dikembangkan. Materi pada media *vending ball machine* mendapatkan komentar dan saran dari validator ahli materi yaitu, untuk memperhatikan keterbacaan puisi yang terlalu kecil.

2. Uji Terbatas

Setelah media pembelajaran *vending ball machine* dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media, maka media dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Implementasi media yang dilakukan yaitu uji coba terbatas atau kelompok kecil. Uji coba terbatas ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Sukorame 2 dengan jumlah 18 peserta didik pada tanggal 2 Juni 2025.

Analisis data angket respon guru menunjukkan hasil presentase 86.00% dan analisis data angket peserta didik menunjukkan hasil sebanyak 94.00%. Kriteria kepraktisan jika presentase menunjukkan angka 81%-100% maka produk dinyatakan sangat praktis untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *vending ball machine* maka peserta didik diminta untuk mengerjakan soal pre test terlebih dahulu, setelah menggunakan media pembelajaran *vending ball machine* peserta didik diminta mengerjakan soal post test.

Kemampuan peserta didik dalam memahami materi puisi. Pada nilai pretest peserta didik memiliki nilai rata-rata 68. Setelah menggunakan media pembelajaran *vending ball machine* peserta didik mendapat nilai rata-rata 87.

kelas		Statistic		
Ngain_Score	Terbatas	Mean	.5843	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.5385
			Upper Bound	.6301
		5% Trimmed Mean	.5858	
		Median	.6026	
		Variance	.008	
		Std. Deviation	.09208	
		Minimum	.41	
		Maximum	.73	

GAMBAR 1. Data Analisis N-Gain Uji Terbatas

Berdasarkan hasil perhitungan skor N-gain, dapat disimpulkan bahwa rata-rata signifikansi kenaikan nilai peserta didik pada uji coba terbatas adalah 0.58. Sesuai dengan kriteria jika hasil N-gain $0.3 \leq N\text{-gain} \leq 0.7$ maka dinyatakan cukup efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

3. Uji Luas

Setelah dinyatakan praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil uji coba terbatas. Maka tahap selanjutnya ialah melakukan uji coba secara luas kepada 40 peserta didik kelas IV SD Negeri Sukorame 2. Uji coba luas ini dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2025. Pada tahap pelaksanaan uji coba luas menggunakan prosedur yang sama dengan uji coba terbatas.

Analisis data angket respon guru menunjukkan hasil presentase 86.00% dan analisis data angket peserta didik menunjukkan hasil sebanyak 85.00%. Kriteria kepraktisan jika presentase menunjukkan angka 81%-100% maka produk dinyatakan sangat praktis untuk digunkana sebagai media dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *vending ball machine* maka peserta didik diminta untuk mengerjakan soal pre test terlebih dahulu, setelah menggunakan media pembelajaran *vending ball machine* peserta didik diminta mengerjakan soal post test. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi puisi. Pada nilai pretest peserta didik memiliki nilai rata-rata 68. Setelah menggunakan media pembelajaran *vending ball machine* peserta didik mendapat nilai rata-rata 86.

2	Mean	.5832	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.5554
		Upper Bound	.6110
	5% Trimmed Mean	.5846	
	Median	.6000	
	Variance	.008	
	Std. Deviation	.08815	
	Minimum	.41	
	Maximum	.73	

GAMBAR 2. Data Analisis N-Gain Uji Luas

Berdasarkan hasil perhitungan skor N-gain, dapat disimpulkan bahwa rata-rata signifikansi kenaikan nilai peserta didik pada uji coba luas adalah 0.58. Sesuai dengan kriteria jika hasil N-gain $0.3 \leq N\text{-gain} \leq 0.7$ maka dinyatakan cukup efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

PEMBAHASAN

Data yang telah didapat dari hasil penelitian kemudian dibahas untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *vending ball machine* yang telah dikembangkan.

1. Data Validasi

Data yang telah didapat dari hasil validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi kemudian dianalisis. Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir nilai kevalidan dari produk media pembelajaran *vending ball machine* yang telah dikembangkan. Data validasi akan dianalisis sebagai berikut.

TABEL 1. *Penghitungan Hasil Validasi*

Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase Skor
Validator Ahli Media	40	50	80%
Validator Ahli Materi	45	50	90%
Rata-rata		85%	

Berdasarkan nilai rata-rata yang didapat dari validator menunjukkan bahwa kriteria yang tercapai untuk media pembelajaran *vending ball machine* adalah sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Data Kepraktisan

Data kepraktisan yang didapat dari pengerjaan angket oleh guru dan peserta didik dalam uji coba luas maupun terbatas dianalisis. Analisis bertujuan untuk mendapat data akhir yang menjadi nilai kepraktisan media *vending ball machine* yang telah diimplementasikan.

a. Angket respon guru

Angket respon guru diberikan kepada guru kelas IV yang menggunakan media *vending ball machine* dalam pembelajaran. Hasil data angket respon guru adalah sebagai berikut.

TABEL 2. *Penghitungan Hasil Angket Respon Guru*

Kelompok	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase Skor
Uji Terbatas	65	75	87%
Uji Luas	65	75	87%
Rata-rata		87%	

Berdasarkan hasil data akhir yang telah dianalisis, maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan guru mendapat kriteria 87% media dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV pada materi puisi.

b. Peserta didik

Angket respon peserta didik diberikan kepada peserta didik kelas IV yang menggunakan media *vending ball machine* dalam pembelajaran. Hasil data angket respon peserta didik adalah sebagai berikut.

TABEL 2. *Penghitungan Hasil Angket Respon Guru*

Kelompok	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase Skor
Uji Terbatas	33	35	94%
Uji Luas	30	35	86%
Rata-rata		90%	

Berdasarkan hasil data akhir yang telah dianalisis, maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan peserta didik mendapat kriteria 90% media dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV pada materi puisi.

Data kepraktisan guru dan peserta didik kemudian diambil nilai rata-rata untuk menjadi nilai akhir kepraktisan media pembelajaran *vending ball machine*. Hasil akhir analisis data kepraktisan adalah 87% dan 90%. Rata-rata nilai kepraktisan adalah 88%. Maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media

pembelajaran *vending ball machine* mendapat kriteria 88% maka media dinyatakan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi puisi pada kelas IV SD Negeri Sukorame 2.

3. Data Keefektifan

Data keefektifan didapat dari nilai pengerjaan pre test dan post test peserta didik. Data keefektifan dari uji terbatas dan luas dianalisis untuk mendapatkan nilai akhir keefektifan produk media *vending ball machine* terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil belajar uji terbatas yang dilakukan terhadap 18 peserta didik semua tuntas mendapat nilai ≥ 75 mencapai KKTP. Peserta didik mendapat nilai rata-rata 87. Setelah melakukan uji terbatas maka dilakukan uji luas terhadap 40 peserta didik. 40 peserta didik dinyatakan tuntas dengan nilai ≥ 75 memenuhi KKTP. Peserta didik mendapat nilai rata-rata 86. Kenaikan nilai peserta didik kemudian diukur menggunakan N-gain untuk memenuhi besarnya signifikansi ketercapaian efektifitas media. Setelah diukur menggunakan SPSS signifikansi N-gain mendapat nilai 0.58. Maka media pembelajaran *vending ball machine* dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi puisi kelas IV SD Negeri Sukorame 2 tahun 2025.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *vending ball machine* yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri Sukorame 2 dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *vending ball machine* dinyatakan layak digunakan dengan hasil kevalidan sebesar 85% media dinyatakan "sangat valid", hasil respon kepraktisan sebesar 88% media dinyatakan "sangat valid", dan keefektifan memiliki tingkat signifikansi berdasarkan N-gain sebesar 0.58 dinyatakan "sukup efektif". Maka media pembelajaran *vending ball machine* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi puisi kelas IV SD Negeri Sukorame 2 tahun 2025.

DAFTAR PUSTAKA

1. Achmad, R. R., Septiana, F. F., Syamsi, N., Prakoso, B. S., & Novitasari, H. B. (2021). Penerapan *Finite State Automata* pada *Vending Machine* dalam Melakukan Transaksi Pengembalian Buku di Perpustakaan. *Metik J*, 5(1), 63-70.
2. Alviolita, R., & Arisandy, D. (2020). Peningkatan Ketrampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik Berantai. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 14(2), 115-126.
3. Anggara, R. W. (2021). Penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1012-1018.
4. Anggraini, D. F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II MIN 1 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
5. Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode *Fisher Yates Shuffle* Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).

6. Firmansyah, M. A. N., & Kurnia, I. (2024, August). Pengembangan Media Pembelajaran *The Storyboard of Animals* Materi Fabel di Kelas II SDN Ngadi. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 7, pp. 762-779).
7. Fitriani, N. H., & Huda, N. (2022). Faktor penyebab rendahnya minat siswa terhadap materi puisi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar Negeri Banjarmasin. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(1), 65-69.
8. Gunadi, G., Prasetyo, T., Kurniasari, D., & Muhdiyati, I. (2023). Peningkatan keterampilan menulis puisi bebas dengan metode *experiential learning* pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 6(1), 35-43.
9. Hardiyanti, L. F., Damariswara, R., & Damayanti, S. (2023). Pengembangan Media Mosi (Monopoli Puisi) Materi Isi dan Amanat Puisi Kelas IV SDN Ngasemlemahbang. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 494-500.
10. Keputusan Kepada Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen. Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, riset dan Teknologi.
11. Krisnandi, D., Fatiha, Z. D., Putra, J. L., Saputra, S. A., & Gata, W. (2021). Konsep *Finite State Automata Pada Desain Vending Machine* Alat Praktik Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Explore IT: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknik Informatika*, 13(1), 22-27.
12. Meiliyana, A., & Hikmat, A. (2022). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1047-1055.
13. Muhammad, I., & Adijaya, N. (2020). Pembelajaran Puisi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 95-98.
14. Praheto, B. E., & Sayekti, O. M. (2021). Metode 2M2PR Berbasis *Quantum Learning* dan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(3).
15. Pratama, A. B., Damariswara, R., & Kurnia, I. (2024). Pengembangan Media Digital Book Berbasis Ispring Suit 9 Dan Web 2 Apk Dalam Memahami Teks Narasi Fabel Pada Siswa Kelas II SDN Pare 2 Kediri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 945-954.
16. Rahmawati, D., & Citrawati, T. (2023). Jenis Kesulitan Menulis Puisi bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45-50.
17. Razanah, M., & Solihati, N. (2022). Pentingnya pembelajaran menulis puisi disekolah di era society 5.0. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(2), 244-250.
18. Rustandi, A. (2019). Pembelajaran Menulis Puisi Anak Berorientasi Karakter Dengan Menggunakan Model Multisensori Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD) Negeri Rahayu 01 Kabupaten Bandung. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 9(1), 31-37.
19. Sari, D. P., Kurnia, I., & Primasatya, N. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Bersuara Materi Menggali Informasi pada Fabel untuk Siswa Kelas II SDN Tiron 4. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 1-6.
20. Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufron, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614-3624.

21. Sulfemi, W. B., Saptarini, T., & Heryadi, T. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Permainan Dengan Media Bagan Tabel Dari Barang [*Learning Indoneisan Using the Game Learning Model With Table Chart Media Of Used Goods*]. Totobuang, 9(1), 141-153.
22. Tiya Marsya, T. I. Y. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aurora 3d Presentation Materi Geometri Dikelas XI TBG SMK Negeri 4 Kota Jambi (Doctoral dissertasion, Universitas Batanghari).
23. Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem pendidikan Nasional.
24. Wijayanti, R., Hartono, H., & Yulianti, Y. (2019). Penggunaan metode pembelajaran card sort untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas v sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(1), 41-46.