

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VENDING BALL MACHINE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI MEMAHAMI TEMA DAN AMANAT PUISI KELAS IV SD NEGERI
SUKORAME 2 TAHUN 2025**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

BELLA RATRI MABRURROH

NPM: 2114060214

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI
KEDIRI
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

BELLA RATRI MABRURROH
NPM. 2114060214

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VENDING BALL MACHINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MEMAHAMI TEMA DAN AMANAT PUISI KELAS IV SD NEGERI SUKORAME 2 TAHUN 2025

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program
Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 2 Juli 2025

PEMBIMBING I



ITA KURNIA, M.Pd
NIDN. 0701128306

PEMBIMBING II



RIAN DAMARISWARA, M.Pd
NIDN. 0728129001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

BELLA RATRI MABRURROH
NPM. 2114060214

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VENDING BALL MACHINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MEMAHAMI TEMA DAN AMANAT PUISI KELAS IV SD NEGERI SUKORAME 2 TAHUN 2025

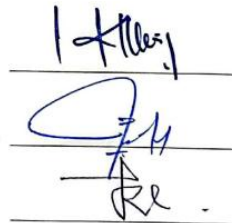
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN
PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I, M.Pd
3. Penguji II : Rian Damariswara, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP


AGUS WIDODO, M.Pd
KEB. 196908241994031001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Bella Ratri Maburroh

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 13 Maret 2003

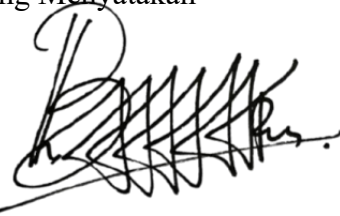
NPM : 2114060214

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2025

Yang Menyatakan



BELLA RATRI MABURROH

NPM. 2114060214

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jadilah seperti bunga dandelion, melalui kesederhanaannya ia mampu menjadi bunga yang indah dan kuat di situasi apapun.”

Karya ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua, kakak, sahabat, laki-laki hebat, dan semua orang yang telah kebersamai dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

RINGKASAN

Bella Ratri Maburroh, 2114060214 PGSD: Pengembangan Media Pembelajaran *Vending Ball Machine* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Memahami Tema dan Amanat Puisi Kelas IV SD Negeri Sukorame 2.

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

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya permasalahan di SD Negeri Sukorame 2 pada peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil analisis kinerja yang dilakukan, diketahui bahwa peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai. Selain itu peserta didik belum memahami materi memahami tema dan amanat puisi, yang berdampak pada hasil belajar yang masih dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan diketahui bahwa guru dan peserta didik memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, memuat gambar, berupa benda nyata, dan terdapat unsur permainan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kerpaktisan, dan keefektifan media pembelajaran *vending ball machine* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tema dan amanat puisi kelas IV SD Negeri Sukorame 2 tahun 2025.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Lokasi penelitian ini bertempat di kelas IV SD Negeri Sukorame 2. Subjek penelitian berjumlah 57 peserta didik. Tahap uji coba terbatas dilakukan pada peserta didik kelas IV dengan jumlah subjek 17 peserta didik. Tahap uji coba luas dilakukan pada peserta didik kelas IV dengan jumlah subjek 40 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) uji kevalidan menggunakan angket dengan skala likert yang diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media, (2) kepraktisan menggunakan angket dengan skala likert yang diberikan kepada guru dan peserta didik, (3) keefektifan menggunakan *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik kelas IV. instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah angket dan tes. Data yang telah didapat dianalisis berdasarkan skala likert untuk angket dan N-gain untuk hasil tes.

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut, (1) kevalidan media pembelajaran *vending ball machine* yang dikembangkan mendapatkan skor 85%, maka media pembelajaran *vending ball machine* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah, (2) kepraktisan media pembelajaran *vending ball machine* yang dikembangkan mendapatkan skor 88%, maka media pembelajaran *vending ball machine* dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah, (3) keefektifan media pembelajaran *vending ball machine* yang dikembangkan terdapat nilai dignifikansi N-gain sebesar 0.58 sehingga dikatakan cukup efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV setelah menggunakan media pembelajaran *vending ball machine* pada materi memahami tema dan amanat puisi.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VENDING BALL MACHINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MEMAHAMI TEMA DAN AMANAT PUISI KELAS IV SD NEGERI SUKORAME 2 TAHUN 2025” ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada program studi PGSD UN PGRI Kediri.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari keterlibatan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua jurusan/prodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Ita Kurnia, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 sekaligus ketua penguji skripsi yang senantiasa sabar membimbing dan memberikan masukan yang bermanfaat;
5. Rian Damariswara, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 sekaligus penguji 2 yang senantiasa sabar membimbing dan memberikan masukan yang bermanfaat;
6. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I, M.Pd. selaku penguji 1 yang telah membagikan ilmu kepada mahasiswa;
7. Tuwari, S.Pd, M.MPd. selaku kepala sekolah SD Negeri Sukorame 2 Kediri yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian;
8. Noviana Khasanah, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri Sukorame 2 Kediri yang telah memberi bimbingan dan pendampingan selama penelitian;
9. Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis; dan
10. Seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Pada akhirnya diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca sebagai sumber referensi dan juga inovasi.

Kediri, 17 Juli 2025

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Bella Ratri Mabrurroh', written in a cursive style.

BELLA RATRI MABRURROH

NPM. 2114060214

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan	8
F. Manfaat.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
B. Landasan Teori.....	13
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan.....	32
C. Desain Pengembangan.....	34
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	41
E. Instrumen Penelitian	41

F. Teknik Pengumpulan Data	49
G. Teknik Analisis Data.....	50
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	55
I. Norma Pengujian	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	58
A. Data Uji Coba.....	72
B. Analisis Data.....	83
C. Kajian Produk Akhir	85
BAB V PENUTUP	89
A. Simpulan	89
A. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 2. Tahapan ADDIE Branch (dalam Marsya, 2019)	32
Gambar 3. Desain Media Vending Ball Machine.....	36
Gambar 4. Desain Kartu Pertanyaan Media Vending Ball Machine.....	37
Gambar 5. Desain Rumah Lebah Media Vending Ball Machine	38
Gambar 6. Desain Petunjuk Media Vending Ball Machine	39
Gambar 7. Hasil Uji Reliabilitas	48
Gambar 8. Hasil Need Assesment Peserta Didik	60
Gambar 9. Hasil Wawancara dengan Guru	61
Gambar 10. Hasil Need Assesment Guru.....	61
Gambar 11. Tampak depan.....	63
Gambar 12. Tampak belakang.....	63
Gambar 13. Tampak samping tempat memasukkan bola.....	63
Gambar 14. Tampak samping.....	63
Gambar 15. Koin vending ball machine	64
Gambar 16. Bola misteri dan pertanyaan.....	64
Gambar 17. Lembar jawaban	64
Gambar 18. Hasil Angket Validasi Ahli Media	66
Gambar 19. Komentar dan saran validator media.....	67
Gambar 20. Hasil angket validasi ahli materi	68
Gambar 21. Komentar dan saran validator ahli materi	69
Gambar 22. Hasil angket respon peserta didik.....	73
Gambar 23. Hasil respon guru	74
Gambar 24. Hasil angket respon peserta didik.....	77
Gambar 25. Hasil angket respon guru.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B SD/MI.....	21
Tabel 2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Fase B SD/MI.....	21
Tabel 3. Angket Validasi Ahli Media	42
Tabel 4. Angket Validasi Ahli Materi	43
Tabel 5. Angket Respon Guru.....	44
Tabel 6. Angket Respon Peserta Didik.....	45
Tabel 7. Kisi-kisi Soal Tes Tulis.....	46
Tabel 8. Hasil Uji Validitas	47
Tabel 9. Penilaian Skala Likert	50
Tabel 10. Kriteria Kevalidan Media.....	51
Tabel 11. Penilaian Skala Likert	51
Tabel 12. Kriteria Kevalidan Materi media.....	52
Tabel 13. Penilaian Skala Likert	53
Tabel 14. Kriteria Kepraktisan Media	53
Tabel 15. Kriteria Keefektifan Produk	54
Tabel 16. Desain akhir produk vending ball machine	70
Tabel 17. Hasil Belajar Uji Terbatas	75
Tabel 18. Hasil N-gain Uji Terbatas.....	76
Tabel 19. Hasil Belajar Uji Luas	80
Tabel 20. Hasil N-gain Uji Luas	81
Tabel 21. Penghitungan hasil Validasi.....	83
Tabel 22. Hasil perhitungan angket respon guru.....	84
Tabel 23. Hasil perhitungan angket respon peserta didik	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	95
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	99
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian Di Sekolah Dasar	101
Lampiran 4 Surat Keterangan Pemanfaatan Media	103
Lampiran 5 Berita Acara Bimbingan	106
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran	109
Lampiran 7 Lembar Validasi Media.....	133
Lampiran 8 Lembar Validasi Materi	139
Lampiran 9 Angket Respon Guru	145
Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik	150
Lampiran 11 Pre-Test Dan Post-Test Skala Terbatas	153
Lampiran 12 Pre-Test Dan Post-Test Skala Luas.....	158
Lampiran 13 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	163
Lampiran 14 Need Assesment Peserta Didik	165
Lampiran 15 Need Assesment Guru	167
Lampiran 16 Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas IV	170
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 selain sebagai salah satu mata pelajaran di jenjang pendidikan dasar adalah alat komunikasi utama yang digunakan sesama manusia untuk memberikan informasi. Dalam UU No.20 Tahun 2003 Pasal 37 disebutkan bahwa mata pelajaran yang harus termuat dalam kurikulum jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah bahasa. Selain itu, pada UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 33 bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Menurut Fitriani dan Huda (2022), bahasa merupakan alat komunikasi utama yang digunakan seseorang untuk menjelaskan ide, gagasan, pikiran kepada orang lain. Hal ini juga selaras dengan pendapat Pratama, et.al. (2024), bahwa Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam satuan pendidikan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa antar sesama manusia. Berdasarkan hal tersebut maka pelajaran bahasa Indonesia penting untuk diberikan kepada peserta didik sebagai dasar untuk berkomunikasi dan melanjutkan ke

jenjang pendidikan selanjutnya. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan peserta didik.

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 bersastra 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.

Media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam mengolah informasi yang abstrak menjadi sebuah informasi yang sederhana. Menurut Priyatna dan Dwi (2023), media ialah sebuah perantara yang menyalurkan informasi dari sumber informasi (guru) kepada penerima informasi (peserta didik). Hal ini juga selaras dengan Sulfemi, et.al. (2021), bahwa media media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pengalaman nyata dan pemahaman yang bermakna sehingga meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang dipelajari. Srintin, et.al (2019), juga berpendapat bahwa media pembelajaran sangat memengaruhi minat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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. Peneliti melakukan observasi untuk menganalisis kinerja dilapangan pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2 pada tanggal 15 Januari - 15 Maret 2024 di kelas IV SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri. Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada guru dan peserta didik, diketahui bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran berupa video pada materi puisi. Peneliti juga menemukan bahwa media pembelajaran yang berada di sekolah masih belum menunjang seluruh materi pembelajaran yang diajarkan. 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 memahami tema dan amanat puisi. Peserta didik belum mampu pada materi memahami tema dan amanat puisi karena kurangnya pembelajaran masih satu arah dari penjelasan oleh guru. Guru masih belum menggunakan media yang dapat melibatkan peserta didik dikarenakan keterbatasan waktu pembuatan. Dikarenakan hal tersebut guru hanya bisa menggunakan media video dan juga buku siswa sebagai sumber belajar. Karena media yang digunakan guru masih belum memotivasi peserta didik, maka berakibat pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

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. Rendahnya hasil belajar peserta didik juga disebabkan kurangnya pemahaman pada materi memahami tema dan amanat puisi. Hal ini juga disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang sesuai dalam pembelajaran materi memahami tema dan amanat puisi.

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 memahami tema dan amanat puisi di kelas IV. Maka pembelajaran materi memahami tema dan amanat 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.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan peneliti di lapangan, maka diperlukan sebuah media permainan yang dapat memudahkan peserta didik kelas IV dalam memahami materi memahami tema dan amanat puisi. Media berbasis permainan pada pembelajaran bahasa merupakan sebuah cara untuk memahami materi dengan mudah dan menyenangkan. Menurut Indah Suciati (2021), metode permainan adalah sebuah bentuk penyajian solusi yang efektif, menarik, dan interaktif untuk membangun dan menguatkan penguasaan dan pemahaman konsep, prinsip, atau prosedur matematika kepada peserta didik. Hal ini selaras dengan Wijayanti (2021), media permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bukan untuk menerangkan, tetapi merupakan suatu cara untuk membina keterampilan dari suatu materi tertentu. Peneliti memilih media berbasis permainan karena berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi memahami tema dan amanat puisi.

Solusi yang sesuai dengan permasalahan di kelas IV SD Negeri Sukorame 2 adalah permainan *vending ball machine*. *Vending machine* merupakan merupakan sebuah teknologi yang digunakan pada transaksi jual beli otomatis tanpa bantuan operator. Menurut Achmad, et.al. (2021) *vending machine* merupakan alat jual beli otomatis dimana konsumen bisa membeli dengan menyetorkan uang sesuai dengan nominal yang tertera pada mesin. Media permainan *vending ball machine* dalam pembelajaran memahami tema dan amanat puisi ini mengkolaborasikan sistem operasi dari *vending machine* dengan materi yang terkait dengan tema dan amanat puisi. Beberapa penelitian terdahulu telah dijadikan rujukan dan pendukung pengembangan media pembelajaran *vending ball machine* ini.

Media permainan memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran puisi. Berdasarkan penelitian yang berjudul “Penerapan *Finite State Automata* pada

Vending Machine dalam Melakukan Transaksi Pengembalian Buku di Perpustakaan”, penggunaan media *vending machine* dalam proses pengembalian buku di perpustakaan menjadi lebih mudah Achmad et.al. (2021). Penelitian terdahulu yang relevan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Vending Machine* Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X SMA Ta’miriyah Surabaya”, pengembangan media tersebut menunjukkan tingkat kepraktisan sangat praktis, maka hasil belajar peserta didik juga meningkat Wulandari (2012). Penelitian dengan judul “Pengembangan Konsep *Finite State Automata* Pada Desain *Vending Machine* Alat Praktik di Sekolah Menengah Kejuruan”, layak digunakan karena memudahkan proses peminjaman dan pendataan peminjaman alat praktik di sekolah yang memanfaatkan kartu anggota OSIS Krisnandi, et. al., (2021). Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang maka media yang dikembangkan oleh peneliti relevan. Media *vending machine* berhasil memudahkan dan memberikan hasil yang signifikan untuk pembelajaran materi memahami tema dan amanat puisi. Dalam pengembangan media pembelajaran tentu terdapat kelebihan dan kekurangan tersendiri.

Pada media yang telah dikembangkan ternyata terdapat beberapa kelebihan. Menurut Wulandari (2012) dan Achmad et. al. (2021), kelebihan media *vending machine* adalah sebagai berikut, Kelebihan: a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar. c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. d. Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun situasi peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat. e. dapat digunakan secara berkelanjutan.

Permainan *vending ball machine* puisi diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi tema dan amanat puisi. Media ini menggunakan sebuah kotak mesin sebagai sarana untuk melakukan permainan yang didalamnya terdapat bola misteri yang berisi unsur intrinsik puisi, yaitu tema dan amanat. Dengan kolaborasi yang tepat antara permainan *vending machine* dan materi puisi diharapkan peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media permainan, maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan media berbasis permainan. Pengembangan Media Pembelajaran *Vending Ball Machine* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi memahami tema dan amanat puisi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Sukorame 2 Tahun 2025.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan, maka masalah yang ditemukan oleh peneliti di lapangan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan belum memotivasi peserta didik.
2. Media pembelajaran di sekolah masih belum menunjang proses pembelajaran.
3. Media yang digunakan masih berupa video.
4. Media video kurang sesuai dengan karakter peserta didik.
5. Sumber belajar yang digunakan terbatas dari buku siswa.
6. Peserta didik mudah bosan.
7. Peserta didik tidak fokus saat proses pembelajaran.
8. Peserta didik lebih suka menggunakan media pembelajaran berupa permainan.
9. Kurangnya keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran.
10. Hasil belajar peserta didik pada materi memahami tema dan amanat puisi masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian untuk menghindari penyimpangan atau pelebaran pokok bahasan sebagai berikut.

1. Pengembangan media terfokus pada media berupa permainan yang melibatkan peserta didik.

2. Sasaran untuk pengembangan media ini peserta didik kelas IV SD Negeri Sukorame 2.
3. Hasil belajar peserta didik pada materi memahami tema dan amanat puisi masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *vending ball machine* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi memahami tema dan amanat puisi kelas IV Negeri Sukorame 2 Tahun 2025?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *vending ball machine* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi memahami tema dan amanat puisi kelas IV Negeri Sukorame 2 Tahun 2025?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *vending ball machine* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi memahami tema dan amanat puisi kelas IV Negeri Sukorame 2 Tahun 2025?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *vending ball machine* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi memahami tema dan amanat puisi kelas IV Negeri Sukorame 2 Tahun 2025.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *vending ball machine* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi memahami tema dan amanat puisi kelas IV Negeri Sukorame 2 Tahun 2025.

3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *vending ball machine* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi memahami tema dan amanat puisi kelas IV Negeri Sukorame 2 Tahun 2025.

F. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar dan menambah wawasan dengan menggunakan media pembelajaran *vending ball machine*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Menambah minat dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Memudahkan peserta didik memahami materi tema dan amanat puisi.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan kepada guru terkait pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik.
- 2) Memberikan referensi guru untuk menggunakan media berupa benda konkret pada pembelajaran serta pelibatan peserta didik.

c. Bagi Perpustakaan Pusat UNP Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan kepada mahasiswa sebagai sumber referensi terkait pengembangan media pembelajaran berupa benda konkret yang menarik pada materi memahami tema dan amanat puisi.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Alviolita, R., & Arisandy, D. (2020). Peningkatan Ketrampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik Berantai. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 14(2), 115-126.
- Anggara, R. W. (2021). Penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1012-1018.
- 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).
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).
- 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).
- 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.

- 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.
- 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.
- Keputusan Kepada Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen. Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, riset dan Teknologi.
- 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.
- 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.
- Muhammad, I., & Adijaya, N. (2020). Pembelajaran Puisi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 95-98.
- 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).
- 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufro, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614-3624.
- 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.
- 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 dissertation, Universitas Batanghari).
- Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem pendidikan Nasional.

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.

Wulandari, L. D. (2012). Pengembangan Media Vending Machine dalam Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya.