

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOSI (MONOPOLI PUISI) UNTUK KETERAMPILAN DEKLAMASI PUISI SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

Zhofrina Izzati¹, Muammar², Silka Yuanti Draditaswari³.

Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia

Kata kunci:

*Media Pembelajaran, Monopoli
Puisi, Deklamasi Puisi*

Corresponding authors email:

Zhofrinaizzati02@gmail.com

Abstract

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa pada pembelajaran deklamasi puisi akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi) pada siswa kelas IV MI Ihyauddiny. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas IV MI Ihyauddiny. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, dan wawancara, dengan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Mosi memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 81,1% dan ahli media sebesar 100%. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respons siswa sebesar 84,46% dan respons guru sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Implikasi penelitian menunjukkan bahwa media Mosi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa dalam mendeklamasikan puisi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran Mosi berpotensi digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang layak dan praktis dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, mengekspresikan perasaan, serta berkomunikasi secara lisan dengan baik dan percaya diri. Salah satu bentuk pengembangan keterampilan berbicara dapat dilakukan melalui pembelajaran deklamasi puisi, karena kegiatan ini menuntut siswa memahami isi puisi, menghayati makna, serta menampilkan puisi dengan intonasi, ekspresi, dan pelafalan yang tepat (Fadhil & Ahmad, 2023). Melalui kegiatan deklamasi, siswa tidak hanya belajar berbicara secara ekspresif, tetapi juga mengembangkan keberanian, kepekaan estetika, dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi (Pradana & Dimas, 2023). Namun, pengembangan keterampilan deklamasi puisi siswa masih menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran.

Rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran deklamasi puisi dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, pembelajaran yang cenderung monoton, serta kurangnya kegiatan yang mendorong siswa berpartisipasi aktif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,

kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kurang antusias, pasif saat pembelajaran berlangsung, dan belum mampu menampilkan puisi secara ekspresif (Hamdani, 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku teks dan papan tulis belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam kegiatan deklamasi puisi, belum berkembang secara optimal.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi). Media ini dirancang dengan mengadaptasi permainan monopoli menjadi media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur permainan dan aktivitas belajar. Melalui berbagai tugas dan tantangan yang berkaitan dengan puisi, siswa diberi kesempatan untuk berlatih membaca, memahami, dan mendeklamasikan puisi secara aktif dan menyenangkan. Penggunaan media Mosi dinilai berpotensi mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan keberanian tampil, serta melatih kemampuan ekspresi verbal, intonasi, dan penghayatan dalam kegiatan deklamasi puisi (Linda Fibriya Hardiyanti et al., 2023). Oleh karena itu, integrasi media permainan edukatif dalam pembelajaran dipandang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi di MI Ihyauddiny, pembelajaran deklamasi puisi di kelas IV masih menunjukkan adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan metode konvensional, sementara keterlibatan siswa dalam kegiatan deklamasi secara aktif masih terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar, kurangnya kepercayaan diri siswa, serta belum berkembangnya keterampilan berbicara dan kemampuan ekspresif siswa secara optimal. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia belum sepenuhnya mendukung siswa belajar secara aktif melalui kegiatan yang menyenangkan dan menantang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi) untuk keterampilan deklamasi puisi siswa kelas IV. Posisi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif yang mengintegrasikan unsur ekspresi verbal, intonasi, dan penghayatan dalam kegiatan deklamasi puisi sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif media inovatif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia serta keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam kegiatan deklamasi puisi.

METODE

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/ R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu

produk sekaligus menguji kualitasnya sebelum digunakan secara luas. Menurut Sugiyono dalam buku *Metode Penelitian dan Pengembangan*, R&D adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Dengan demikian, penelitian R&D tidak hanya berfokus pada penciptaan produk, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut layak dan efektif digunakan dalam konteks nyata, khususnya dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran serta menguji kualitasnya sebelum digunakan secara luas serta menghasilkan produk yang memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang baik melalui serangkaian uji coba yang sistematis (Nurman Sah Mahmudin dan Usep Saprudin, 2023). Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan efektif (Robert Maribe Branch, 2020).

HASIL PENELITIAN

1. Tahap *Analysis*

Hasil ini diperoleh dari studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 11 November 2025 melalui observasi, wawancara dengan guru kelas IV MI Ihyauddiny, serta analisis kurikulum dan kebutuhan pembelajaran pada materi puisi, khususnya keterampilan deklamasi puisi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penugasan membaca, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Guru telah berupaya melatih keterampilan deklamasi puisi, namun pelaksanaannya masih menghadapi kendala karena belum didukung media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu memfasilitasi siswa berlatih secara aktif. Siswa juga masih mengalami kesulitan dalam mendeklamasikan puisi, terutama pada aspek lafal, intonasi, ekspresi, dan penghayatan, serta kurang percaya diri saat tampil, sehingga keterampilan deklamasi puisi belum berkembang secara maksimal.

Berdasarkan hasil analisis kurikulum, keterampilan deklamasi puisi merupakan bagian dari capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase B yang menekankan kemampuan siswa memahami, mengapresiasi, dan mengekspresikan karya sastra secara lisan. Namun, implementasi pembelajaran yang mendukung pencapaian tersebut belum berjalan optimal karena penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang variatif. Selain itu, berdasarkan analisis karakteristik siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret, siswa cenderung membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan melibatkan aktivitas bermain. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran deklamasi puisi

berpotensi dikembangkan melalui media berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa, tetapi pemanfaatan media yang mendukung proses tersebut masih belum maksimal. Akibatnya, pembelajaran belum sepenuhnya mampu mendorong siswa berlatih, berinteraksi, dan mengembangkan keterampilan berbicara secara aktif.

Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan pengembangan media MOSI (Monopoli Puisi) yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar. Media yang dikembangkan dirancang memuat aktivitas bermain sambil belajar yang memungkinkan siswa berlatih deklamasi puisi secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui media ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan keberanian tampil, melatih lafal, intonasi, ekspresi, dan penghayatan, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui interaksi antarsiswa. Dengan demikian, pengembangan media MOSI diharapkan mampu mendukung pembelajaran yang lebih bermakna serta meningkatkan keterampilan deklamasi puisi siswa kelas IV MI Ihyauddiny.

2. Tahap *Design*

Desain media pembelajaran ini memuat komponen-komponen utama yang disesuaikan dengan karakteristik media MOSI (Monopoli Puisi) sebagai media pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penyusunan rancangan media mengacu pada Kurikulum Merdeka, khususnya pada capaian pembelajaran keterampilan berbicara dalam mendeklamasikan puisi, serta diselaraskan dengan indikator keterampilan deklamasi yang meliputi lafal, intonasi, ekspresi, dan penghayatan. Rancangan ini dikembangkan berdasarkan hasil tahap analisis untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Media yang dirancang disusun ke dalam beberapa komponen utama, yaitu desain tampilan media, isi materi dan aktivitas deklamasi puisi, petunjuk penggunaan media, serta alur penggunaan media dalam pembelajaran. Pada bagian desain tampilan, media dirancang dalam bentuk papan permainan monopoli yang dimodifikasi dengan konten puisi dan dilengkapi komponen seperti kartu puisi, kartu tantangan, kartu instruksi, pion, dan dadu. Desain visual disusun dengan memperhatikan prinsip kemenarikan, kesederhanaan, dan keterbacaan agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Pemilihan warna, gambar, serta tata letak juga dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung keterlibatan siswa dalam aktivitas deklamasi puisi.

Pada bagian isi materi dan aktivitas pembelajaran, media dirancang secara sistematis dengan memuat teks puisi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa serta aktivitas yang melatih keterampilan deklamasi puisi. Setiap kartu dan petak permainan disusun untuk memberikan instruksi tertentu, seperti membaca puisi, mendeklamasikan puisi dengan ekspresi tertentu, atau menjawab pertanyaan terkait isi puisi. Aktivitas ini

dirancang untuk mendorong siswa berlatih secara aktif, meningkatkan keberanian tampil, serta mengembangkan keterampilan berbicara melalui pengalaman belajar yang bersifat edukatif dan kontekstual. Sementara itu, petunjuk penggunaan media disusun untuk memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan media secara praktis, meliputi aturan permainan, langkah penggunaan, serta alur pelaksanaan pembelajaran mulai dari persiapan, kegiatan inti, hingga penutup.

Selain perancangan media, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk mengukur kelayakan media, serta angket respons guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan media. Dengan demikian, tahap desain menghasilkan rancangan awal (blueprint) media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) yang menjadi dasar pada tahap pengembangan selanjutnya.



No	Aspek Materi	Indikator Materi	Bentuk dalam Media MOSI
1	Pengertian puisi	Siswa mengetahui pengertian puisi	Kartu pertanyaan
2	Tujuan puisi	Siswa mengetahui fungsi puisi	Kartu pertanyaan
3	Unsur fisik puisi	Siswa mengenal bait dan baris	Kartu pertanyaan
4	Unsur fisik puisi	Siswa mengenal rima dan pilihan kata	Kartu pertanyaan
5	Unsur bunyi puisi	Siswa mengenal assonansi	Kartu pertanyaan
6	Unsur bunyi puisi	Siswa mengenal aliterasi	Kartu pertanyaan
7	Membaca puisi	Siswa memahami nada	Kartu pertanyaan
8	Membaca puisi	Siswa memahami intonasi	Kartu pertanyaan
9	Membaca puisi	Siswa membaca puisi dengan ekspresi	Kartu perintah
10	Deklamasi puisi	Siswa membaca puisi di depan teman	Kartu perintah
11	Apresiasi puisi	Siswa menyebutkan unsur puisi	Kartu perintah
12	Apresiasi puisi	Siswa menyebutkan makna puisi	Kartu perintah
13	Pemahaman makna	Siswa memahami makna puisi sederhana	Kartu pertanyaan
14	Keterampilan berbicara	Siswa berani tampil membaca puisi	Kartu perintah / aktivitas petak



Pengertian Puisi

11. Apa yang dimaksud dengan puisi?
Jawaban: Karya sastra yang mengungkapkan perasaan dan pikiran dengan bahasa indah.
12. Apa yang membedakan puisi dengan karya sastra yang lain?
Jawaban: berbentuk terikat oleh bait dan baris.
13. Apa tujuan menulis puisi?
Jawaban: Untuk menyampaikan perasaan, pikiran, atau pengalaman.
14. Apa yang dapat diekspresikan dengan puisi?
Jawaban: Perasaan dan gagasan.
15. Mengapa puisi disebut bahasa indah?
Jawaban: Karena menggunakan pilihan kata yang menarik dan bermakna.

**Gambar 1.1 Rancangan Awal Media Pembelajaran****3. Tahap *Development*****a. Ahli Materi**

Hasil perolehan dari angket validator ahli materi menunjukkan persentase sebesar 81,1% dengan kriteria sangat layak. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian satu validator ahli materi yang dilakukan secara independen menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun. Berdasarkan hasil penilaian, media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) memperoleh total skor 28 dari 7 butir penilaian yang kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase sehingga diperoleh nilai kelayakan sebesar 81,1%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

Penilaian yang dilakukan oleh validator mencakup empat aspek utama, yaitu aspek kesesuaian materi, aspek penyajian, aspek kelengkapan materi, dan aspek kebahasaan. Aspek kesesuaian materi menilai keterkaitan isi media dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan deklamasi puisi. Aspek penyajian menilai sistematika, kejelasan, dan kemenarikan penyampaian materi dalam media, aspek kelengkapan materi menilai kecukupan isi dalam mendukung keterampilan deklamasi puisi siswa, sedangkan aspek kebahasaan menilai penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh persentase kelayakan sebesar 81,1%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa seluruh aspek yang dinilai oleh ahli materi telah memenuhi kriteria kelayakan secara optimal.

Tabel 1 Validator Ahli Materi

Validator	Skor	Skor Mks	Presentase	Kategori
1	26	32	81,1%	Sangat Layak
Kesimpulan	26	32	81,1%	Sangat Layak

Tingginya persentase hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi) yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek yang dinilai. Oleh karena itu, media pembelajaran tersebut dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk mendukung peningkatan keterampilan deklamasi puisi siswa kelas IV MI Ihyauddiny.

b. Ahli Media

Hasil perolehan dari angket validator ahli media menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian satu validator ahli media yang dilakukan secara independen menggunakan instrumen penilaian yang sama. Validator memberikan penilaian terhadap media pembelajaran MOSI (Monopoli Puisi) yang dikembangkan dengan total skor 26 dari 8 butir penilaian. Skor tersebut kemudian diolah dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase sehingga diperoleh nilai kelayakan sebesar 100%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

Penilaian yang dilakukan oleh validator mencakup empat aspek utama, yaitu aspek tampilan, aspek penyajian media, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek kebahasaan. Aspek tampilan menilai desain visual, kemenarikan, serta keterpaduan warna dan gambar dalam media MOSI. Aspek penyajian media menilai sistematika dan kejelasan penyampaian isi dalam media, aspek kemudahan penggunaan menilai kepraktisan media saat digunakan dalam pembelajaran, sedangkan aspek kebahasaan menilai penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh persentase kelayakan sebesar 100%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa seluruh aspek yang dinilai oleh ahli media telah memenuhi kriteria kelayakan secara optimal.

Tabel 2 Validator Ahli Media

Validator	Skor	Skor Mks	Presentase	Kategori
1	28	28	100%	Sangat Layak
Kesimpulan	28	28	100%	Sangat Layak

Tingginya persentase hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi) yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek yang dinilai. Oleh karena itu, media pembelajaran tersebut dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya

untuk mendukung peningkatan keterampilan deklamasi puisi siswa kelas IV MI Ihyauddiny.

4. Tahap *Implementation*

Kepraktisan media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi) setelah digunakan dalam proses pembelajaran diuji melalui kegiatan implementasi yang dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Maret 2026 dengan melibatkan guru dan peserta didik kelas IV Ihyauddiny yang berjumlah 24 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan setelah penggunaan media melalui instrumen penilaian kepraktisan yang mencakup aspek ketertarikan peserta didik, pemahaman materi, keaktifan belajar, motivasi belajar, keterbacaan media, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon peserta didik dan guru menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran Mosi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Angket Penilaian Guru

Penilaian	Skor	Skor Mks	Presentase	Kategori	Keputusan Uji
1	24	24	100%	Sangat Praktis	Tidak perlu Revisi, dikarenakan Mosi pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang ada di CP dan TP serta dapat membantu peserta didik memahami materi dengan mudah.

Hasil persentase sebesar 100% menunjukkan bahwa media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi) termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” menurut respon guru. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik digunakan, membantu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar, serta mendukung pemahaman materi puisi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran Mosi dinilai praktis digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Adapun hasil perhitungan respon peserta didik yang menunjukkan persentase sebesar 84,46% yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Angket Respon Peserta Didik

Penilaian	Skor	Skor Mks	Presentase	Kategori
24	937	1.152	84,46%	Sangat Praktis

Persentase sebesar 84,46% tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran Mosi berada pada kategori “Sangat Praktis” dan layak digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap evaluasi dalam model ADDIE bertujuan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan secara sistematis. Dalam penelitian ini, evaluasi difokuskan pada aspek kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi). Kelayakan media dinilai melalui validasi ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan, yang mencakup kesesuaian materi, keakuratan isi, kejelasan bahasa, serta kualitas tampilan, desain, dan aturan permainan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan.

Kepraktisan media dievaluasi melalui angket respon guru dan peserta didik setelah implementasi. Hasil menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

Dengan demikian, media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi) dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran deklamasi puisi di kelas IV.



Gambar 1.2 Rancangan Akhir Media Pembelajaran

PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi)

Kelayakan media pembelajaran dinilai melalui proses validasi oleh dua validator ahli, yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Wirman M.Pd., pada tanggal 18 Februari 2026.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan jumlah skor sebesar 28 dengan persentase 100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian terhadap kualitas media pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa aspek penting yang mencerminkan kelayakan isi dan penyajiannya. Menurut William W. Lee dan Diana L. Owens, evaluasi media pembelajaran mencakup aspek kesesuaian dengan kurikulum, kejelasan dan sistematika penyajian materi, kelengkapan isi, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Selanjutnya, validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Akmal, M.Pd., pada tanggal 10 Februari 2026. Hasil validasi menunjukkan jumlah skor sebesar 26 dengan persentase 81,1% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sejalan dengan itu, Daryanto menyatakan bahwa penilaian media pembelajaran dapat ditinjau dari aspek penyajian, kepraktisan penggunaan, dan daya tarik media, karena ketiga aspek tersebut berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi)

Berdasarkan angket respon guru yang diisi oleh guru kelas IV, yaitu Ibu Haeniah, S.Pd, media Mosi (Monopoli Puisi) memperoleh jumlah skor sebesar 24 dengan persentase 100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Guru menyatakan bahwa Mosi sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran, mulai dari kejelasan petunjuk, aturan permainan, hingga langkah-langkah permainan agar pembelajaran dengan media Mosi dapat berjalan dengan baik.

Kepraktisan media pembelajaran Mosi juga terlihat dari hasil angket respon peserta didik yang menunjukkan jumlah skor sebesar 973 dengan persentase 84,46% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media, di mana sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi, tertarik mengikuti pembelajaran, serta lebih percaya diri dalam praktik berpuisi didepan kelas.

KESIMPULAN

Hasil temuan penelitian yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi) yang dikembangkan telah memenuhi dua aspek kualitas produk, yaitu valid dan praktis. Media ini dinyatakan valid dan sangat layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 100% dan 81,1%, dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi materi, tampilan media, penyajian, dan kesesuaian penggunaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk mendukung keterampilan deklamasi puisi siswa.

Selain itu, media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi) juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil respon pengguna yang menunjukkan kategori sangat praktis. Hal ini ditunjukkan melalui hasil respon siswa yang memperoleh persentase sebesar 84,46% dan respon guru sebesar 100%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran mudah digunakan, menarik, mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran Mosi (Monopoli Puisi) yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan praktis untuk menunjang keterampilan deklamasi puisi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI Ihyauddiny.

REFERENSI

- Fadhil, & Ahmad. (2023). Deklamasi Puisi sebagai Sarana Pengembangan Keterampilan Berbicara,. *Jurnal Edukasi Bahasa Dan Sastra, Vol. 9, Nomor 1*, 40.
- Hamdani. (2021). Strategi Belajar Mengajar. *Bandung: Alfabeta*, 102.
- Linda Fibriya Hardiyanti, Rian Damariswara, & Susi Damayanti. (2023). Pengembangan Media MOSI (Monopoli Puisi) untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Sekolah Dasar. *DLAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 2, Nomor 4*, 495.
- Nurman Sah Mahmudin dan Usep Saprudin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII dengan Metode *Research and Development (R&D)*,. *Jurnal Informasi Dan Komputer, , 11*, 32–33.
- Pradana, & Dimas. (2023). Implementasi Pembelajaran Deklamasi Puisi untuk Meningkatkan Ekspresi dan Pemahaman Nilai Moral Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, Vol. 11, Nomor 2*, 88.
- Robert Maribe Branch. (2020). Instructional Design: The ADDIE Approach . *New York: Springer*, 2–5.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). *Alfabeta*, 297–297.