

**PENGEMBANGAN MEDIA *EDU-GAME MONOPOLY*
KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA KULIAH
BAHASA INDONESIA DI PGMI STAI DARUTTAQWA SUCI
MANYAR GRESIK**

TESIS

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister
dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



Oleh

ILMIATUS SHOLIAH

NIM : F02A15191

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2017

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ilmiatus Sholihah
NTM : F02A15191
Program : Magister Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah
Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 20 Juni 2017

Saya yang menyatakan,



Ilmiatus Sholihah
Ilmiatus Sholihah

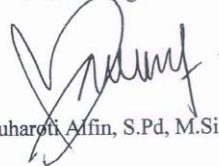
PERSETUJUAN

Tesis Ilmiah sholihah telah disetujui

pada tanggal 21 Juni 2017

Oleh

Pembimbing



Dr. Jauharoti Afif, S.Pd, M.Si

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis Ilmiatus sholihah ini telah diuji

pada tanggal 28 Juli 2017

Tim Penguji:

1. Dr. Lilik Huriyah, M.Pd.I (Ketua Penguji) :.....
2. Dr. Sihabudin, M.Pd.I (Penguji Utama) :.....
3. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd, M.Si (Penguji/Pembimbing) :.....



Surabaya, 28 Juli 2017



Prof. Dr. H. Husein Aziz, M.Ag.
NIP. 195601031985031002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Ulriatus sholihoh
NIM : 202115191
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : ulriatusholihoh1@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Edu-Game Monopoly Keterampilan

Berbicara Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di PGM

STAI Darutatawa suci Manyar Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Agustus 2017

Penulis

(Ulriatus sholihoh)
nama terang dan tanda tangan

1. Daluti Dalimanugari, tesis program studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa MI/SD DI Gunung Kidul.” Pada tesis tersebut media pembelajaran yang dikembangkan adalah media petir pelangi dan monopoly, yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPA di tingkat MI/SD. Adapun perbedaan tesis yang peneliti buat yakni hanya media monopoly yang didesain untuk mata kuliah bahasa Indonesia I di tingkat perguruan tinggi yakni mahasiswa PGMI.²⁵
2. Nendy, dkk jurnal penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Educational Game” Monopoli Fisika Asik (MOSIK) Pada Pembelajaran IPA di SMP.” Pada penelitian pengembangan tersebut bertujuan untuk mengembangkan media monopoly guna meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA pada siswa SMP. Dalam penelitian ini terdapat beberapa perbedaan, yaitu media monopoly dikembangkan untuk keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia I.²⁶
3. Sri Suciati, artikel penelitian yang berjudul “Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R & D), pengembangan media ini adalah media monopoli bahasa

²⁵ Daluti Dalimanugari, “*Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa MI/SD DI Gunung Kidul*”, Tesis- UIN Sunan Kalijogo, Yogyakarta, 2015, “dalam”, [http://: digilib uin-suka.ac.id](http://digilib.uin-suka.ac.id), asp [28 Februari 2017].

²⁶ F.Fitriyawani, *Penggunaan Media Permainan Monopoly melalui pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah*, (Jurnal ilmiah Didaktika: Vol 13, No 2, 2013), dalam [http://:portalgaruda.org](http://portalgaruda.org), asp [05 maret 2017].

Indonesia yang ditujukan untuk siswa SD. Dari hasil penelitian pengembangan media monopoli bahasa dinyatakan layak sebagai media pembelajaran yang efektif. Pada pengembangan ini terdapat beberapa perbedaan dengan pengembangan yang akan dilakukan yakni media monopoli yang dikembangkan adalah media monopoli keterampilan berbicara untuk perguruan tinggi.²⁷

4. Anis Nuryati Suprpto, jurnal penelitian yang berjudul “Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di SMA”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R & D). Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan minat belajar tata boga di SMA. Perbedaan pada penelitian ini, yakni pengembangan media pada mata kuliah bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.²⁸
5. F.Fitriyawani, jurnal penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Monopoly melalui pembelajaran Koperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah“. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis quasi eksperimen. Tujuan penelitian ini yakni guna meningkatkan pemahaman konsep matematika pada mahasiswa fisika fakultas tarbiyah. Perbedaan pada penelitian ini, yaitu pengembangan media pada mata kuliah bahasa Indonesia I dan

²⁷ Suciati, dkk, “Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar)”. *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Oktober 2015), dalam <http://portalgaruda.org>, asp [05 maret 2017].

²⁸ “Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di SMA”. *Ilmiah Guru “COPE”*, No. 01 (Mei 2013), 37, dalam <http://portalgaruda.org>, asp [05 maret 2017].

b) Pedoman Observasi

Pedoman observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data pada saat melakukan observasi mengenai aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan produk pengembangan. Bentuk instrumen dalam observasi ini berupa *rating scale*, sebagai berikut:

Tabel 3.4

Instrumen Observasi Aplikasi Media *Edu-Game Monopoly* di Strata I Prodi PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik

No	Penilaian observasi	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Mahasiswa menyiapkan media <i>edu-game monopoly</i>					
2.	Mahasiswa membaca peraturan permainan media <i>edu-game monopoly</i> .					
3.	Mahasiswa mengoperasikan media <i>edu-game monopoly</i>					
4.	Mahasiswa mematuhi langkah-langkah dalam media pembelajaran					
5.	Mahasiswa terampil berbicara sesuai dengan perintah kartu soal					

c) Pedoman dokumentasi

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data kebutuhan awal dalam penelitian pengembangan media *edu-game monopoly*. Instrumen yang digunakan dalam bentuk check list, sebagai berikut:

	materi					
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia					
6.	Tulisan pada permainan muda dibaca					
7.	Bahasa yang digunakan pada media <i>edu-game monopoly</i> mudah dipahami					
8.	Penulisan kata atau kalimat pada media <i>edu-game monopoly</i> menggunakan ejaan yang benar					
9.	Soal yang digunakan sesuai dengan indikator pembelajaran					
10.	Soal yang digunakan mudah dipahami					

Tabel 3.7

Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Keterangan	1	2	3	4	5
Format dan Tampilan						
1.	Kesesuaian letak dan huruf pada gambar					
2.	Keseimbangan warna tampilan media					
3.	Kesesuaian ukuran gambar					
4.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi					
5.	Ukuran papan media <i>edu-game monopoly</i> sesuai dengan fungsi praktis sebagai media pembelajaran					
6.	Kesesuaian pemilihan desain media					
7.	Kesesuaian pemilihan judul media					
8.	Kemenarikan kemasan media secara utuh					
9.	Kesesuaian penggunaan peralatan (dadu,					

	bidak-bidak mewakili pemaian, kartu soal, kartu kesempatan, kartu sertifikat, uang mainan) dengan fungsi praktis					
Peraturan Permainan						
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>edu-game monopoly</i>					
11.	Petunjuk penggunaan media muda dipahami					
12.	Kemudahan dalam menggunakan media <i>edu-game monopoly</i>					
Media Permainan						
13.	Kecocokan penggunaan media di ruang kelas					
14.	Kesesuaian media dengan mata kuliah bahasa Indonesia pada materi keterampilan berbicara.					
15.	Kesesuaian media untuk mahasiswa SI PGMI					

2) Instrumen Respon Mahasiswa

Tabel 3.8**Instrumen Respon Mahasiswa**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apakah media <i>edu-game monopoly</i> membuat anda semangat dan aktif belajar?			
2.	Apakah media <i>edu-game monopoly</i> memotivasi anda untuk meningkatkan			

2. Analisis Prosedur Pengembangan Media *Edu-Game Monopoly*

a) Menganalisis kebutuhan dan tujuan

Tahap ini merupakan tahap pertama yang harus dilakukan oleh pengembang dalam melakukan penelitian pengembangan. Tujuan tahap ini adalah untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga ditemukan permasalahan yang ada di kelas. Dengan demikian, pengembang dapat memberi solusi untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran yang ada di kelas PGMI STAI Daruttaqwa.

Pada tahap ini pengembang melakukan observasi secara langsung mengenai kondisi riil di kelas pada saat proses pembelajaran yakni 2 mahasiswa semester 2 PGMI STAI Daruttaqwa. Selain itu, peneliti juga mewawancarai dosen pengampu bahasa Indonesia mengenai kondisi riil di kelas pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru (*teacher center*) dan media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi, sehingga mahasiswa menjadi pasif. Adapun media yang digunakan pada proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia adalah media gambar, power poin, dan PPT.

Bentuk instrumen materi keterampilan berbicara sesuai dengan tujuan performansi, diantaranya adalah:

- 1) Ceritakan pengalaman Anda yang paling menarik!
 - 2) Coba bawakan acara dalam kegiatan pendidikan!
 - 3) Lakukan pidato di depan kelas tentang pendidikan!
 - 4) Diskusikan dengan kelompok anda tentang pendidikan!
- e) Mengembangkan strategi pembelajaran

Tahap mengembangkan strategi pembelajaran merupakan tahap kelima dalam proses pengembangan media pembelajaran. Strategi pembelajaran dirancang untuk membantu tercapainya tujuan khusus pembelajaran. Dalam merancang strategi pembelajaran, maka harus disesuaikan dengan produk atau media yang akan dikembangkan oleh pengembang.

Pada pengembangan ini, pengembang ingin menghasilkan media pembelajaran yang dapat memotivasi mahasiswa agar aktif dalam proses pembelajaran, yakni berupa media permainan. Sesuai dengan media permainan yang akan peneliti kembangkan maka strategi yang sesuai adalah strategi pembelajaran *coperatif*. Strategi *coperatif* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara bersama dan kelompok-kelompok kecil yang disusun secara heterogen.

4.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	3	5	80%	Valid
5.	Ukuran papan media edu-game monopoly sesuai dengan fungsi praktis sebagai media pembelajaran	4	5	80%	Valid
6.	Kesesuaian pemilihan desain media	4	5	80%	Valid
7.	Kesesuaian pemilihan judul media	4	5	80%	Valid
8.	Kemenarikan kemasan media secara utuh	5	5	100%	Sangat Valid
9.	Kesesuaian penggunaan peralatan (dadu, bidak-bidak mewakili permainan, kartu soal, kartu kesempatan, kartu sertifikat, uang mainan) dengan fungsi praktis	5	5	100%	Sangat Valid
Peraturan Permainan					
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>edu-game monopoly</i>	3	5	70%	Valid
11.	Petunjuk penggunaan media muda dipahami	4	5	80%	Valid
12.	Kemudahan dalam menggunakan media <i>edu-game monopoly</i>	4	5	80%	Valid
Media Permainan					
13.	Kecocokan penggunaan media di ruang kelas	5	5	100%	Sangat Valid
14.	Kesesuaian media dengan mata kuliah bahasa Indonesia pada materi keterampilan berbicara.	4	5	80%	Valid
15.	Kesesuaian media untuk mahasiswa SI PGMI	4	5	80%	Valid

11.	Nur Lailatul Faizah	17	14	13	15	59
12.	Nur Maimun Fadli	20	15	14	17	66
13.	Nanda Nurrohamatun N	14	12	12	13	51
14.	Raudlotul Ulum	13	13	14	15	55
15.	Robikatul Adawiyah	12	11	13	14	50
16.	Samsul Arifin	15	15	16	16	62
17.	Siti Anisatur Rohma	20	16	16	19	71
18.	Siti Qomariyah	17	15	14	15	61
19.	Siti Salasatul Jazariyah	14	11	13	16	54
20.	Umi Masriatun	13	14	13	15	55
21.	Uswatun Khasanah	13	11	10	11	45
22.	Uzlifatul Jannah	13	12	11	12	48
23.	Zahrotul Mufidah	17	14	14	15	60
Total		349	300	301	333	1283

Tabel 4.10

Data Hasil Pos-Tes

No	Nama	Indikator				Skor
		1	2	3	4	
1.	Alfi A'yun Nadhifah	23	19	18	22	82
2.	Aminatuz Zuhriyah	24	19	19	12	74
3.	Anis Nurlailiyah	17	16	15	18	66
4.	Ayu Diati Ningsih	21	19	18	20	78
5.	Diah Ayu Ernanda	20	20	22	21	83
6.	Eki Putri W	18	19	21	20	78
7.	Liana Wati	21	18	17	18	74
8.	Luluk Fatmawati	23	19	21	24	87
9.	Suci Arofah	24	23	22	22	91

E. Pembahasan Pengembangan Media *Edu-Game Monopoly*

Pengembangan media pembelajaran pada masa dewasa ini masih sangat dibutuhkan. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagai calon pendidik yang berkualitas dan profesional dalam bidangnya masing-masing, maka diperlukan keterampilan dasar seperti halnya keterampilan berbicara dalam kegiatan pembelajaran.

Secara umum masih banyak mahasiswa khususnya mahasiswa semester II PGMI STAI Daruttaqwa yang nantinya sebagai calon pendidik siswa MI, namun keterampilan berbicara bahasa Indonesia yang dimiliki masih sangat kurang. Dengan demikian, perlu adanya upaya peningkatan keterampilan berbicara yang dimiliki mahasiswa dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, serta dapat melatih mahasiswa agar terampil berbicara bahasa Indonesia. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara. Materi keterampilan berbicara diajarkan pada mata kuliah bahasa Indonesia I.

Adapun pembahasan pada penelitian dan pengembangan ini adalah mengenai prosedur pengembangan media *edu-game monopoly*, kevalidan media *edu-game monopoly*, kepraktisan media *edu-game monopoly*, dan keefektifan media *edu-game monopoly*.

1. Prosedur Pengembangan Media *Edu-Game Monopoly*

Prosedur pengembangan media *edu-game monopoly* menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Dick & Carry. Tahapan model ini sudah sistematis, sehingga sangat cocok bagi pemula dalam melakukan penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik.

Adapun prosedur pengembangan media *edu-game monopoly* terdapat 8 tahap, diantaranya adalah: 1) menganalisis kebutuhan dan tujuan; 2) mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik mahasiswa; 3) merumuskan tujuan performansi; 4) mengembangkan instrumen; 5) mengembangkan strategi pembelajaran; 6) mengembangkan dan memilih media pembelajaran; 7) merancang dan melakukan evaluasi; 8) revisi.

Pada tahap pertama adalah menganalisis kebutuhan dan tujuan, pada tahap ini peneliti melakukan observasi mengenai kondisi riil yang ada dikelas pada saat pembelajaran dan melakukan wawancara dengan mahasiswa dan dosen pengampu bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa. Tahap kedua adalah mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik mahasiswa, pada tahap ini peneliti melakukan analisis materi dan analisis mahasiswa. Tahap ketiga adalah merumuskan tujuan performansi, pada tahap ini peneliti melakukan penjabaran kompetensi dasar pada materi keterampilan berbicara. Tahap keempat adalah mengembangkan instrumen, pada tahap ini pengembang melakukan

pengembangan instrumen evaluasi sesuai dengan indikator keterampilan berbicara. Tahap kelima adalah mengembangkan strategi pembelajaran, pada tahap ini peneliti memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi. Tahap keenam adalah mengembangkan dan memilih media pembelajaran, pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan media dan pembuatan media. Tahap ketujuh adalah merancang dan melakukan evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan validasi produk media pembelajaran, kemudian dilakukan uji coba pada mahasiswa semester II PGMI STAI Daruttaqwa dan selanjutnya dilakukan evaluasi formatif. Tahap ke delapan adalah revisi, pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada produk pengembangan.

Kegiatan uji coba dilakukan pada uji coba terbatas pada 23 mahasiswa. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *cooperatif* dimana mahasiswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5 orang 3 kelompok dan 4 orang 2 kelompok. Pada kegiatan uji coba ini diperoleh data kepraktisan media *edu-game monopoly* dan keefektifan media *edu-game monopoly*. Kepraktisan media diketahui dari aktifitas mahasiswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *edu-game monopoly*. Keefektifan media *edu-game monopoly* diketahui dari hasil belajar mahasiswa setelah digunakannya media *edu-game monopoly* dan respon mahasiswa pada pembelajaran dengan menggunakan media *edu-game monopoly*.

Indonesia bahwa media *edu-game monopoly* yang telah dikembangkan cukup bagus, dapat memotivasi mahasiswa, dan menyenangkan. Adapun saran dari ahli materi bahasa Indonesia agar pada petunjuk penggunaan media ini ditambah dengan kesempatan untuk pemain mengomentari keterampilan berbicara pemain lainnya.

b. Kevalidan Media *Edu-Game Monopoly* Menurut Ahli Media

Berdasarkan tabel 4.6 bahwa hasil penilain media *edu-game monopoly* menurut ahli media pada Aspek format media mendapat skor 84%. Pada Aspek petunjuk penggunaan media mendapat skor 73,3%. Pada Aspek media permainan mendapat skor 86,7%. Hasil penilaian secara keseluruhan media *edu-game monopoly* menurut ahli media mendapat skor 82,7%, hal ini menunjukkan bahwa media *edu-game monopoly* menurut ahli media dapat dikategorikan sangat valid dan tidak revisi. Menurut ahli media bahwa media ini tidak ada saran atau masukan bagi pengembang dikarenakan media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Kepraktisan Media *Edu-Game Monopoly*

Kepraktisan media dapat diketahui dari aktifitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data pada tabel 4.7 bahwa skor keseluruhan aktifitas mahasiswa pada proses pembelajaran adalah 88,7%, sesuai dengan tabel 3.12 bahwa aktivitas mahasiswa pada pembelajaran dikategorikan sangat baik. Skor penilaian pada aspek mahasiswa dapat

Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik ” yang peneliti peroleh pada saat proses uji coba bahwa media ini disamping memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan, adapun penjelasannya sebagai berikut:

Kelebihan Media *edu-game monopoly* diantaranya adalah:

- 1) Media ini sangat mudah untuk digunakan
- 2) Pembelajaran berpusat pada siswa (*student centers*)
- 3) Membangkitkan semangat mahasiswa untuk terampil berbicara
- 4) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanan
- 5) Banyak warna yang digunakan pada media permainan sehingga tidak membosankan
- 6) Menumbuhkan rasa senang belajar pada mahasiswa

Adapun kekurangan media *edu-game monopoly* diantaranya adalah:

- 1) Tidak ada persiapan untuk mahasiswa dalam melakukan tugas pada permainan
- 2) Tidak bisa dimainkan secara perorangan
- 3) Penggunaan media membutuhkan tempat yang datar
- 4) Dosen harus bisa mengatur waktu, hal ini dikarenakan apabila mahasiswa terlalu asyik dalam pembelajaran maka akan menambah jam pelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan uji coba media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia untuk mahasiswa semester II PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media *edu-game monopoly* ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan *Dick & Carry* yang terdiri dari 8 tahap. Delapan tahap tersebut diantaranya adalah; 1) menganalisis kebutuhan dan tujuan, 2) mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik mahasiswa, 3) merumuskan tujuan performansi, 4) mengembangkan instrumen, 5) mengembangkan strategi pembelajaran, 6) mengembangkan media pembelajaran, 7) merancang dan melakukan evaluasi, dan 8) revisi.
2. Berdasarkan hasil validasi menurut dua ahli materi bahasa Indonesia yakni validator I menyatakan bahwa media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara dikategorikan sangat valid, dengan hasil prosentase 84% dan validator II menyatakan bahwa media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara dikategorikan valid, dengan hasil prosentase 80%. Hasil validasi menurut ahli media menyatakan bahwa media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara dikategorikan valid

