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 SHOLIHAH
NIM: F02A15191

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2017

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama

: Ilmiatus Sholihah

NIM

: 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

PERSETUJUAN

Tesis Ilmiatus sholihah telah disetujui

pada tanggal 21 Juni 2017

Oleh

Pembimbing

Dr. Jauharon Affin, 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

Selragai sivitus aka	demika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang berlandarangan di bawah ini, saya:
Nama	: Umialus sholihak
NIM	: 102 A15191
Fakultas/Jurusan	: Pendidikan Guru Wadrasah Ibtisaiyah.
E-mail address	! Ilmiatuscholihok! (Alguai Cou
UIN Sunan Ampe Skripsi yang berjudul: Penge wbanga Berbica ra	igan ilmu pengetahuan, menyerujui untuk memberikan kepada Perpustakaan il Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas katya ilmiah: 2 Tesis Desertasi Lain-lain () un Media Edu-Game Monopoly belerampidan 2ada Maka Kuliah Bahasa Indonesia di PGMI tagwa Suci Manyar Greick
Perpustakaan UII mengelolanya d menampilkan/me akademis tanpa p penulis/pencipta o	t yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini N Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, alam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan mpublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan serlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai lan atau penerbit yang bersangkutan.
	tuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN abaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta a saya ini.
Demikian pernyat	aan ini yang saya buat dengan sebenarnya.
	Surabaya, 26 Agustus 2017
	Penulis

ABSTRAK

Sholihah, Ilmiatus. Pengembangan Media Edu-Game Monopoly Keterampilan Bericara Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Edu-Game Monopoly, Keterampilan Berbicara, Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Pengembangan media pembelajaran keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik ini didasarkan pada minimnya keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa PGMI STAI Daruttaqwa, khususnya mahasiswa semester II. Selain hal tersebut, juga dikarenakan minimnya media pembelajaran yang membuat mahasiswa menjadi aktif dan memotivasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan media *edu-game* monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di strata I PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik, untuk mengetahui validitas media *edu-game* monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik, untuk mengetahui kepraktisan media *edu-game* monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di Strata I PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik, dan untuk mengetahui keefektifan media *edu-game* monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di Strata I PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R & D). Adapun hasil penelitian pengembangan media edu-game monopoly keterampilan berbicara yaitu; prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini diadaptasi dari model pengembangan Dick & Carry, yang terdiri dari 8 tahap yaitu 1) menganalisis kebutuhan dan tujuan, 2) mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik mahasiswa, 3) merumuskan tujuan performansi, 4) pengembangkan instrumen, 5) pengembangkan strategi pembelajaran, 6) pengembangkan media pembelajaran, 7) merancang dan melakukan evaluasi, dan 8) revisi. Subyek uji coba adalah mahasiswa semester II PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik. Tingakat validitas media menurut ahli materi bahasa Indonesia mendapat skor 84% dan 80% yakni dikategorikan sangat valid dan menurut ahli media mendapat skor 82,7% yakni dikategorikan valid. Tingkat kepraktisan media edu-game monopoly mendapat skor 82,3% yakni dikategorikan baik atau praktis. Tingakat efektifitas media berdasarkan skor perolehan hasil *pre-tes* 55,8 % *dan pos-tes* 81,5% yakni mengalami peningkatan, hasil respon mahasiswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media edu-game monopoly mendapat skor 88,8% yakni dikategorikan sangat baik, maka tingkat efektivitas media edu-game monopoly berdasarkan hasil belajar dan respon mahasiswa dikategorikan sangat baik atau sangat efektif.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	
MOTTO	
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	
F. Spesifikasi Produk	9
G. Defenisi Operasisonal	10
H. Penelitian Terdahulu	13
I. Sistematika Pembahasan	16
BAB II: LANDASAN TEORETIK	
A. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	18
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	20
3. Macam-macam Media Pembelajaran	21
4. Fungsi Media Pembelajaran	23

	5.	Manfaat Media Pembelajaran	26
	6.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	29
	7.	Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	31
B.	Ed	lu-Game Monopoly	
	1.	Pengertian Edu-Game Monopoly	33
	2.	Kelebihan dan Kekurangan Edu-Game Monopoly	34
	3.	Edu-Game Monopoly Sebagai Media Pembelajaran	Pada
		Matakuliah Bahasa Indonesia Aspek Keteram	pilan
		Berbicara	35
C.	Ke	eterampilan Berbicara	
	1.	Pengertian Keterampilan Berbicara	36
	2.	Fungsi Berbicara	37
	3.	Tujuan Berbicara	39
	4.	Teknik Berbicara	40
4	5.	Jenis Berbicara	41
	6.	Kriteria Pembica <mark>ra</mark> yan <mark>g baik</mark>	42
	7.	Teori Keterampilan Berbicara	44
	8.	Keterampilan Berbicara di Perguruan Tinggi PGMI	47
D.	Pe	mbelajaran Bahasa Indonesia	
	1.	Kedudukan Bahasa Indonesia	50
	2.		
	3.	Pembelajaran Bahasa Indonesia di SI PGMI	52
BAB	III :	METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A.	Jer	nis Penelitian	53
B.	Mo	odel Pengembangan	54
C.	Pro	osedur Pengembangan	57
D.	Su	bjek Penelitian	62
E.	Wa	aktu dan Tempat Penelitian	62
F.	Jer	nis Data	62
G.	Pe	ngumpulan Data	64
	1.	Teknik Pengumpulan Data	64

2. Instrumen Pengumpulan Data66
H. Teknik Analisis Data73
BAB IV : HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN
A. Paparan Data dan Analisis Prosedur Pengembangan Media Edu-
Game Monopoly78
1. Prosedur Pengembangan Media Edu-Game Monopoly78
2. Analisis Prosedur Pengembangan Media Media Edu-Game
Monopoly81
B. Paparan Data dan Analisis Validasi Media Edu-Game Monopoly.92
1. Validasi Ahli Materi dan Bahasa92
2. Analisis Data Validasi Ahli Materi Bahasa Indonesia95
3. Validasi Ahli Media97
4. Analisis Data Valida <mark>si</mark> A <mark>hl</mark> i Media99
C. Paparan Data dan <mark>A</mark> nalisis K <mark>ep</mark> raktisan Media <i>Edu-Game</i>
Monopoly100
1. Aktivitas Mahasis <mark>wa100</mark>
2. Analisis Data Aktivitas Mahasiswa102
D. Paparan Data dan Analisis Keefektifan Media Edu-Game
Monopoly103
1. Hasil Belajar Mahasisiwa103
2. Analisis Data Hasil Belajar Mahasisiwa106
3. Respon Mahasiswa107
4. Analisis Data Respon Mahasiswa108
E. Pembahasan
BAB VI : PENUTUP
A. Kesimpulan118
B. Saran120
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

I	Halaman
1. Tabel Transliterasi	vi
2. Tabel 1.I Media Pembelajaran	4
3. Tabel 3.1 Kriteria Validator	60
4. Tabel 3.2 Instrumen Wawancara untuk Dosen Pengamp	puh Mata
Kuliah Bahasa Indonesia I PGMI Semester II	68
5. Tabel 3.3 Instrumen Wawancara untuk Mahasiswa Se	mester II
STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik	68
6. Tabel 3.4 Instrumen Observasi Aplikasi Media F	Edu-Game
Monopoly di Strata <mark>I P</mark> rodi <mark>PGMI S</mark> TAI <mark>Da</mark> ruttaqwa Suc	ci Manyar
Gresik	69
7. Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Ahli Materi Bahasa Indones	sia70
8. Tabel 3.6 Instrumen Penilaian Ahli Media	71
9. Tabel 3.7 Instrumen Respon Mahasiswa	72
10. Tabel 3.8 Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara	73
11. Tabel 3.9 Skala Penilaian	75
12. Tabel 3.10 Kriteria kelayakan media pembelajaran	75
13. Tabel 3.11 Skala Penilaian	76
14. Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan	Kegiatan
Pembelajaran	76
15. Tabel 3.13 Skala Penilaian	77
16. Tabel 3.14 Skala Penilaian	77

17. Tabel 3.14 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran	.78
18. Tabel 4.1 Rincian Waktu dan Kegiatan Pengembangan	80
19. Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Tujuan Performansi Ma	ıteri
Keterampilan berbicara	85
20. Tabel 4.3 Data Validator Media Edu-Game Monopoly	93
21. Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi bahasa Indonesia C)leh
Validator I	.94
22. Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi bahasa Indonesia C)leh
Validator II	95
23. Tabel 4.5 Revisi Produk	96
24. Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	97
25. Tabel 4.7 Data Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa	100
26. Tabel 4.8 Data Hasil <i>Pre-Tes</i>	104
27. Tabel 4.9 Data Hasil <i>Pos-Tes</i>	105
28. Tabel 4.10 Data Hasil Respon Mahasiswa	107

DAFTAR GAMBAR

						Halaman
1.	Gambar	3.1	Prosedur	Pengemban	igan Med	ia <i>Edu-Game</i>
	Monopol	ly				62
2.	Gambar	4.I Tan	npilan Medi	a Edu-Game	Monopoly	87
3.	Gambar	4.2 Ta	mpilan Lua	ar dan Dalan	n Papan Me	edia <i>Edu-Game</i>
	Monopol	ly				88
4.	Gambar	4.3 Dac	lu			88
5.	Gambar	4.4 Bid	ak-Bidak M	Iewakili Pem	ain	89
6.	Gambar	4.5 Uar	ng Mainan			89
7.	Gambar	4.6 Kar	tu Tugas			90
8.	Gambar	4.7 Kar	tu Kese <mark>m</mark> pa	atan		90
9.	Gambar	4.8 Petu	ınjuk <mark>Pe</mark> ng	g <mark>una</mark> an		91
10.	Gambar	4.9	Me <mark>dia</mark>	Ed <mark>u-</mark> Ga <mark>me</mark>	<mark>Mon</mark> opoly	Keterampilan
	Berbicar	a				112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampran I : Silabus Mata Kuliah Bahasa Indonesia I

Lampiran II : RPS Mata Kuliah Bahasa Indonesia I

Lampiran III : RTM Mata Kuliah Bahasa Indonesia I

Lampiran IV : Tugas *Pre-tes* dan *Pos-tes*

Lampiran V : Angket Observasi Aktifitas Mahasiswa

Lampiran VI : Angket Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa

Lampiran VII : Angket Respon Mahasiswa

Lampiran VIII : Pedoman Wawancara

Lampiran IX : Validasi Ahli Materi Bahasa Indonesia

Lampiran X : Identitas Ahli Materi Bahasa Indonesia

Lampiran XI : Validasi Ahli Media

Lampiran XII : Identitas Ahli Media

Lampiran XIII : Gambar Monopoly

Lampiran XIV : Kartu Tugas

Lampiran XV : Kartu Kesempatan

Lampiran XVI : Sertifikat Properti

Lampiran XVII : Peraturan Permainan Monopoly

Lampiran XVIII : Daftar Hadir Mahasiswa

Lampiran XIX : Foto Wawancara dan Uji Coba

Lampiran XX : Surat Izin Penelitian

Lampiran XXI : Surat Keterangan Penelitian

Lampiran XXII : Kartu Konsultasi Tesis

Lampiran XXIII : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi manusia, dikarenakan pendidikan dapat mempengaruhi kehidupan manusia di masa yang akan datang. Oleh karena itu peningkatan mutu pendidikan harus lebih ditingkatkan, agar tidak menjadi masyarakat yang terbelakang. Sebagaimana pengertian pendidikan menurut Syaiful Sagala adalah suatu proses mengubah tingkah laku siswa atau mahasiswa agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada.³

Salah satu upaya dalam mengembangkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, dimana proses pembelajaran dilakukan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, dengan tujuan agar proses tersebut terlaksana secara efektif dan efesien.⁴

Untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran maka diperlukan suatu keterampilan. Keterampilan merupakan kemampuan atau kompetensi yang dimiliki oleh seseorang. Adapun keterampilan yang dibutuhkan dalam

-

³Syaiful Sagala, Konsep dan Makna Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2013), 3.

⁴ Rusman, Model-Model Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Gravindo, 2012), 3.

kegiatan belajar mengajar adalah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa adalah kemampuan dan kecekatan seseorang dalam menggunakan bahasa⁵

Keterampilan berbahasa meliputi empat komponen. Seperti halnya yang dikemukakan oleh H. G. Tarigan, bahwa keterampilan berbahasa (*language arts, languge skills*) dalam kurikulum meliputi empat aspek, yaitu (1) keterampilan menyimak (*listening skills*), (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), (3) keterampilan membaca (*reading skills*), dan (4) keterampilan menulis (*writing skills*).

Sebagaimana salah satu tujuan program studi PGMI di STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik ialah mencetak sarjana yang profesional yang berwawasan keagamaan, serta mempunyai keterampilan sesuai perkembangan ilmu serta metodologinya pada anak usia dasar. Oleh karena itu peningkatan kualitas keterampilan mahasiswa perlu dikembangkan, agar mahasiswa mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan dapat meneruskan cita-cita bangsa untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pada umumnya masih banyak ditemui mahasiswa khususnya mahasiswa strata I PGMI yang kurang aktif dalam bertanya, mengungkapkan pendapat, berargumen, dan bercerita baik dalam proses pembelajaran di kelas, seminar, diskusi, dan lain-lain. Hal ini dikarenakan minimnya keterampilan berbicara yang dimiliki oleh mahasiswa.

Gresik, 2016.

٠

⁵ Yeti Mulyati dkk, *Bahasa Indonesia*, (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 2.20.

⁶ H. G. Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Aksara, 2008), 2.
⁷ Tim Pengelolah STAIDA, *Buku Panduan Pendidikan Tahun 2016/2017 STAI Daruttaqwa*

Keterampilan berbicara sudah diperoleh individu sebelum masuk sekolah, akan tetapi pengembangan keterampilan masih perlu dikembangkan dan ditingkatkan sesuai dengan perkembangan individu. Secara umum keterampilan berbicara adalah suatu kompetensi penyampaian maksud yang berupa gagasan, pikiran, isi hati, seseorang kepada orang lain. Keterampilan berbicara termasuk jenis keterampilan produktif yakni keterampilan menghasilkan suatu ujaran, gagasan, ide dan lain-lain.

Adapun upaya untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa yakni perlu adanya pembiasaan. Untuk mendorong suatu kebiasaan maka diperlukan media dalam kegaiatan belajar mengajar, agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan mahasiswa dapat belajar secara mandiri, selain itu mahasiswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaiakan pesan atau informasi kepada peserta didik dengan tujuan untuk proses belajar mengajar.

Sebagaimana hasil observasi peneliti pada proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas khususnya mahasiswa semester II PGMI strata I STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik, menunjukkan bahwa kondisi harapan belum sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran masih menggunakan cara konvensional dimana mahasiswa sebagai pemakalah dan dosen sebagai sumber informasi, serta penggunaan media pembelajaran yang masih belum optimal, sehingga proses

Kundharu dan Selamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha

_

⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 243.

pembelajaran menjadi kurang menarik dan keaktifan mahasiswa hanya didominasi oleh mahasiswa tertentu saja, namun yang lain terlihat pasif.¹⁰

Adapun hasil wawancara peneliti dengan guru mata kuliah Bahasa Indonesia tentang jenis media pembelajaran yang pernah digunakan di S1 PGMI Daruttaqwa dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:¹¹

Tabel 1.1

Medi Pembelajaran

Jenis media	Media
1. Media visual	Gambar, Power Point
2. Media cetak	Modul

Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh mahasiswa secara langsung dalam lingkungan mahasiswa dan Penggunaan media secara optimal, sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dengan demikian mahasiswa dapat mengembangkan dan meningkatkan kompetensi yang dimilikinya dengan baik.

Oleh karena itu peneliti ingin membuat agar pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga semua mahasiswa dapat menjadi aktif dan terbiasa untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mahasiswa,

¹¹ Hasil wawancara peneliti dengan dosen mata kuliah Bahasa Indonesia di PGMI pada tanggal 7 mei 2017.

-

¹⁰ Hasil observasi peneliti di kelas Semester II Strata I STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik pada tanggal 6 mei 2017.

khususnya keterampilan berbicara. Adapun cara yang dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran keterampilan berbicara.

Pada kurikulum perguruan tinggi keterampilan berbicara terdapat pada pembelajaran bahasa Indonesia yang meliputi 4 indikator, yaitu; 1) menceritakan pengalaman; 2) membawakan acara; 3) Berpidato di depan kelas; 4) berdiskusi.

Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *edu-game monopoly*. *Edu-game monopoly* merupakan permainan yang banyak digemari anak-anak, namun juga digemari oleh remaja. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mallory dan New dalam Hamdani bahwa dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan baru yang diperolehnya dan fungsi kecakapan sosialnya untuk menerima peran sosial yang baru dalam mencoba tugas baru yang menantang, serta menyelesaikan masalah-masalah baru yang tidak dapat diselesaikan dengan cara lain. Oleh karena itu, peneliti memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang berupa permainan.

Media *edu-game* monopoly keterampilan berbicara merupakan media permainan yang didesain untuk mengembangkan keterampilan berbicara mahasiswa. Produk pengembangan media *edu-game* monopoly ini merupakan media monopoly cetak.

¹² Zetizen, "Monopoly Tradisional atau Online?", dalam http://www. Pontianakpost.ac.id, asp (02 Maret 2017).

¹³ Hamdani, Strategi Belajar, 124.

Berdasarkan deskripsi diatas, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan yang berjudul, "Pengembangan Media *Edu-Game* Monopoly Keterampilan Berbicara Pada Bidang Studi Bahasa Indonesia di STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik".

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi masalah penelitian dan pengembangan, diantaranya ialah:

- Penggunaan media pembelajaran masih perlu dikembangkan agar pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.
- 2. Proses pembelajaran yang kurang inovatif dan variatif membuat mahasiswa kurang mengembangkan keterampilan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia.
- 3. Pembelajaran yang tidak aktif dan tidak menyenangkan membuat keterampilan menjadi rendah, khususnya keterampilan berbicara.

Batasan masalah penelitian dan pengembangan, diantaranya ialah:

- Produk media pembelajaran edu-game monopoly ini hanya diuji cobakan melalui uji coba pada mahasiswa semester II PGMI STAI Daruttqwa Suci Manyar Gresik.
- Pengembangan media ini terbatas pada keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia, yang mencakup 4 indikator, yaitu; 1) menceritakan pengalaman; 2) membawakan acara; 3) Berpidato di depan kelas; 4) berdiskusi dan berdebat.
- Proses pengembangan ini cukup pada tahap revisi yang disetujui oleh validator ahli materi dan validator ahli media yang kemudian di uji

cobakan sebanyak 2 kali, yakni uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 orang dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 23 orang. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya peneliti dalam melakukan pengembangan.

C. Rumusan Masalah

- 1. Bagaimana prosedur pengembangan media edu-game monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik?
- 2. Bagaimana validitas media edu-game monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik?
- 3. Bagaimana kepraktisan media *edu-game* monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik?
- 4. Bagaimana keefektifan media *edu-game* monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik?

D. Tujuan Penelitian

 Untuk mengetahui prosedur pengembangan media edu-game monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di strata I PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik.

- Untuk mengetahui validitas media edu-game monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik.
- Untuk mengetahui kepraktisan media edu-game monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di Strata I PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik.
- 4. Untuk mengetahui keefektifan media *edu-game* monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di Strata I PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

Manfaat penelitian dan pengembangan secara teoritis:

- Bagi akademik, penelitian ini dapat memperkaya khazana keilmuan tentang pengembangan media pembelajaran.
- Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan referensi untuk mengadakan suatu penelitian dalam hal yang memiliki kesamaan, yakni dengan menggunakan teori dan metode lain yang belum pernah digunakan sebelumnya.

Manfaat penelitian dan pengembangan secara praktisi:

- 1. Menghasilkan media edu-game monopoly sebagai media pembelajaran.
- 2. Bagi guru/dosen, dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran bahasa indonesia khususnya pada pembelajaran bahasa

Indonesia I, serta dapat digunkan sebagai sumber inspirasi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

- 3. Bagi mahasiswa, sebagai sarana belajar untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan berbicara dan dijadikan sebagai inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang kereatif.
- 4. Bagi universitas, dapat dijadikan sebagai koleksi media pembelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu media *edu-game* monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Inonesia I, yang diuji cobakan pada mahasiswa semester II prodi PGMI strata I STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik.

Produk yang dikembangkan berupa media *edu-game* monopoly cetak. Media ini memiliki kesamaan dengan permainan monopoli yang ada pada umumnya, namun pada permainan ini dikembangkan untuk mata kuliah bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan berbicara. Adapun keterampilan yang dikembangkan mencakup 4 indikator yaitu: 1) menceritakan pengalaman; 2) membawakan acara; 3) Berpidato di depan kelas; 4) berdiskusi dan berdebat.

Bahan yang digunakan pada pembuatan media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara adalah kertas lactabus, papan yang berukuran 40 cm x

40 cm dengan ketebalan 3 ml, dan almini dengan ketebalan ½ ml sebagai pelapis bagian luar. Peralatan yang digunakan dalam permainan 1) uang mainan; 2) dua buah dadu; 3) lima manik-manik untuk mewakili pemain; 4) kartu tugas; 5) kartu kepemilikan; 6) Kartu kesempatan.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. ¹⁴ Sedangkan pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. 15

Menurut W.S. Winkel dalam Ahmad Susanto bahwa istilah media pembelajaran dapat diartikan secara luas dan secara sempit; pertama, secara luas media adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan demikian, tenaga pengajar atau guru, buku pelajaran, dan gedung sekolah menjadi suatu medium pengajaran. Kedua, secara sempit media diartikan sebagai alat elektromekanis yang menjadi yang menjadi perantara antara siswa dan materi pelajaran.

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 3.
 Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 61.

Contoh: radio, tape rekorder, TV, kamera, OHP, slide, komputer dan laptop. 16

Menurut Azhar Arsyad, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. 17 Sedangkan menurut Yusuf Hadi Miarso dalam Muhammad Rahman dan Sofan Amri bahwa media pembelajaran adalah segalah sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar.

Menurut AECT (Association of Education of Comunication Technology, 1997) dalam Arsyad menyatakan bahwa batasan tentang media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. 18

2. Edu-Game Monopoly

Game Edukasi Monopoly merupakan permainan yang didesain untuk pendidikan. Menurut Sadiman dkk, bahwa permainan adalah masing-masing konten para pemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu. 19 Game monoppoly merupakan permainan yang dapat melatih ketangkasan dan keaktifan pemain.

¹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 45.
Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, 10.

¹⁹ Sadiman, dkk, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. (Jakarta: Rajawali Pers. 2014),

3. Keterampilan Berbicara

Menurut Burhan Nurgiyantoro bahwa berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengerkan.²⁰ Keterampilan berbicara merupakan kegiatan berbahasa produktif. Kegiatan beerbahasa produktif adalah kegiatan menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, pesan, atau informasi oleh pihak penutur.²¹

4. Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Mata kuliah bahasa Indonesia di PGMI meliputi mata kuliah bahasa Indonesia I, bahasa Indonesia II, pembelajaran bahasa Indonesia di MI. Melalui mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan melalui pembelajaran bahasa Indonesia di PGMI.

5. Kevalidan

Kevalidan media adalah penilaian yang digunakan untuk mencari tingkat kevalidan suatu media dengan kriteria tertentu. Validasi dilakukan oleh tim ahli dalam bidang tertentu.

²⁰ Burhan Nurgiyantoro, Penilaian Pembelajaran Bahsa Berbasis Komptnsi, (Yogyakata: BPFE, 2016), 441²¹ ., Ibid, 439.

6. Kepraktisan

Kepraktisan media adalah mudah dan tidaknya media tersebut digunakan, kepraktisan suatu media dapat diketahui dari aktifitas mahasiswa.²²

7. Keefektifan

Menurut Mulyasa dalam Selvira Hestari menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan efektif jika rata-rata skor tes hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 85% atau dari seluruh siswa yang mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan siswa memberikan respon positif, yang ditunjukan dengan hasil angket yang diberikan .²³

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seorang anak atau siswa setelah melakukan proses pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar.²⁴ Respon belajar adalah tanggapan siswa atau mahasiswa terhadap sesuatu setelah proses pembelajaran.

H. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian pengembangan ini peneliti melakukan penelusuran kepustakaan dalam bentuk pencarian dan eksplorasi dari berbagai sumber seperti internet dan perpustakaan. Peneliti menemukan penelitian yang memiliki kemiripan, namun terdapat beberapa kata kunci yang berbeda, sebagai berikut:

٠

²²Selvira Hestari, dkk, "Validitas, Keprkatisan, dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik Pada Materi Mutasi Gen", "dalam", Http://Ejurnal Unesa.ac.id, Vol 5 Januari 2016, [diakses 8 Mei 2017], 8.

²³ Selvira Hestari, dkk, 12.

²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan* ...,5.

- 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 di kembangkan untuk mata pelajaran IPA di tingakat MI/SD. Adapun perbedaan tesis yang peneliti buat yakni hanya media monopoly yang didesaian untuk mata kuliah bahasa Indonesia I di tingkat perguruan tinggih yakni mahasiswa PGMI.²⁵
- 2. Nendy, dkk jurnal penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Educatioanal 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 dikembangkangkan untuk keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia I.²⁶
- 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, Yojakarta, 2015, "dalam", http://: digilib uin-suka.ac.id, asp [28 Februari 2017].

²⁶ F.Fitriyawani, *Penggunaan Media Permainan Monopoly melalui pembelajaran Koperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah*, (Jurnal ilmiah Didaktika: Vol 13, No 2, 2013), dalam 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 Suprapto, 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 Indonesai 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 fisiska 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].

metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan (R & D). 29

6. Hernik Farisiah, tesis program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (2010) yang berjudul "Pengembangan Modul Kompetensi Berbicara Mahasiswa Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabayah". Penelitian tersebut, merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa modul. Perbedaan pada penelitian ini yakni pada hasil produk, produk yang dihasilkan adalah media permaianan monopoly.³⁰

I. Sistematika Pembahasan

BAB I : Merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, sistematikan pembahasan.

BAB II: Merupakan landasan teoritis yang menyangkut masalah pembahasan tentang media pembelajaran, *edu-game monopoly*, keterampilan berbicara, dan pembelajaran bahasa Indonesia diperguruan tinggih.

BAB III : Merupakan metode penelitian pengembangan yang menyangkut model penelitian, prosedur penelitian, langkah-langkah

²⁹Nendy, dkk, "Pengembangan Media Educatioanal Game"Monopoli Fisika Asik (MOSIK)" Pada Pembelajaran IPA di SMP", dalam http://jurnal.ar-raniry.ac.id, [diakses tanggal 02 Maret 2017],

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

^{24.. &}lt;sup>30</sup>Hernik Farisia, "Pengembangan Modul Kompetensi Berbicara Mahasiswa Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabayah", (Tesis-Pascasarjana UIN Sunan Ampel, Surabay, 2010), vii.

penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : Merupakan hasil penelitian pengembangan, yang meliputi deskrispi dan analisis prosedur pengembangan media *edu-game* monopoly, deskripsi dan analisis hasil validasi produk, deskripsi dan analisis hasil observasi kepraktisan produk, dan deskripsi dan analisis hasil keefektifan produk.

BAB V : Merupakan pembahasan penelitian pengembangan, yang meliputi analisis prosedur pengembangan media *edu-game* monopoly, analisis validasi produk, analisis kepraktisan produk, dan analisis keefektifan produk pengembangan.

BAB VI : Merupakan penutup yang terdiri dari simpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Yudhi Munadhi bahwa media berasal dari bahasa latin, yaitu medius yang secara harfiah artinya tengah, pengantar atau perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab media disebut 'wasail' bentuk jamak dari wasilah sinonim dari al-wast yang artinya juga 'tengah'. Kata tengah memiliki arti berada di antara dua sisi, maka dapat disebut juga sebagai 'perantara' (wasilah).³¹

Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain pengertian media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai kegiatan pengajaran.³²

Menurut Hamdani media adalah suatu perantara atau pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan.³³ Gerlach dan Ely dalam Hamdani, menyatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.³⁴

³¹ Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), 6. ³² Syaiful Bahri dan Answar Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 121,

³³ Hamdan, *Starategi Belajar Mengajar*, 73

³⁴Ibid., 72.

Sebagaimana pengertian media menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk membantu suatu pekerjaan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Degeng dalam Rayandra Arsyad menyatakan bahwa pada dasarnya pembelajaran adalah upayah membelajarkan pembelajaran (anak. siswa, pesera didik).³⁵

Rossi dan Braidle mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rayandra Asyhar bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber yang dilakukakan secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanaya dapat melakukan prinsip belajar dengan efesien dan efektif. 37

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu menyalurkan informasi dari guru kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

19

³⁵ Rayandra Asyhar, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran,7.

³⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), 163.

³⁷ Rayandra Asyhar, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran,8.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlack dan Ely dalam Arsyad mengemukakan bahwa terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apaapa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efesien melakukannya. Adapun tiga ciri tersebut, diantaranya adalah:³⁸

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tipe, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objekyang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dan atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

.

³⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 15-17.

Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video, misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media.

c. Ciri distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan dalam sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Misalnya rekaman video dapat disebarkan kesegala tempat yang diinginkan kapan saja.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut taksonomi Leshian dalam Arsyad, media pembelajaran terbagi menjadi media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer, adapun penjelasanya sebagai berikut:³⁹

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau

³⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 98

informasi. Salah satu contoh yang terkenal adalah gaya tutorial Socrates.

b. media berbasis cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image atau perumpamaan*) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlacar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menambahkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

d. Media berbasis audio-visual

Media berbasis audio-visual merupakan suatu media visual yang menggabungkan penggunaan suara, dimana pembuatanya memerlukan pekerjaan tambahan. Pada media ini memerlukan penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang

banyak, rancangan, dan penelitian. Naskah yang menjadi narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan.

e. Media berbasis komputer

Pada masa sekarang komputer memiliki fungsi yang berbedabeda dalam pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Intruction* (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahwa yang dipakai untuk menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya.⁴⁰

Menurut Yudhi Munadi bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁴¹

a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya di samping ada fungsi-fungsi lain. Sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan dapat memudahkan untuk terjadinya proses belajar.

⁴⁰ Yudhi munadhi, *Media Pembelajaran*, 36.

⁴¹ Ibid., 37-48.

b. Fungsi semantik

Fungsi semantik yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalitas).

c. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebut di atas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memliki dua kemampuan, yakni; 1) mengatasi batas-batas ruang dan waktu; 2) mengatasi keterbatasan inderawi.

d. Fungsi psikologis

Fungsi media pembelajaran secara psikologis terdiri dari: 1) fungsi atensi, yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian pada materi ajar; 2) fungsi afektif, yakni dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu; 3) fungsi kognitif, yaitu dapat menembangkan kemamapuan kognitif siswa; 4) fungsi imajinatif, yaitu dapat meningkatkan imajinasi siswa; 5) fungsi motivasi, yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa agar terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

e. Fungsi sosio-kultural

Fungsi media dilihat dari sosio kultural yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

Sedangkan menurut Kemp & Dayton, fungsi utama media pembelajaran apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar dengan jumlah yang besar, diantaranya adalah:⁴²

a. Memotivasi minat atau tindakan

Fungsi media pembelajaran untuk memotivasi dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Fungsi media pembelajaran yang diharapkan ialah dapat melahirkan minat dan merangsang siswa atau mahasiswa untuk bertindak. Tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

b. Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Pada isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat berupa hiburan, drama, atau teknik motivasi.

c. Memberi instruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi yaitu informasi yang yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

.

⁴² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 23-25.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Midun dalam Rayandra Arsyad⁴³ secara umum manfaat penggunaan media pembelajaran diantaranya adalah:

- a. Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik di kelas seperti buku, foto, dan nara sumber, dengan demikian peserta didik dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya.
- b. Dengan digunakannya jenis media pembelajaran yang beragam akan memberikan peserta didik pengalaman yang bergam pula, sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan yang beragam untuk mengatasi masalah yang ada, serta tanggung jawab di lingkungan sekitar.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik secara konkrit dan langsung.
- d. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit untuk diadakan dan dikunjungi oleh peserta didik, hal ini dikarenakan ukuran yang terlalu besar seperti tata surya, terlalu kecil virus, prosesnya terlalu panjang seperti metamorvosis, atau terajdinya sudah lama seperti perang badar. Dengan media pembelajaran keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diatasi.
- e. Media pembelajaran dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru.

⁴³ Rayandra Arsyad, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, 41.

- f. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, untuk menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.
- h. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efesiensi proses pembelajaran
- Media pembelajaran dapat memecahkan persoalan yang terjadi dalam pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkungan mikro ataupun makro.

Menurut Sudjana dan Rivai bahwa manfaat media pembelajaran diantaranya adalah:⁴⁴

- a. Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa/mahasiswa.
- c. Metode akan menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar setiap jam pelajaran.

.

⁴⁴ Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), 2.

d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru namun aktif dalam pembelajaran seperti; mengamati, menanya, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Kemp and Dayton dalam Susanto, sebagai berikut:⁴⁵

- a. Penyampaian pesan dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapakan teori belajar.
- d. Waktu pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Dari beberapa manfaat media pembelajaran di atas, secara umum manfaat media pembelajaran yaitu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

⁴⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS*, 326.

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki keampuahan masing-masing dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Oleh karena itu guru harus dapat menentukan dan memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, agar media tersebut dapat membantu dan mempermuda guru dalam melakukan tugas-tugasnya.

Dalam pemilihan media pembelajaran guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Sudirman dalam Syaiful Bahri dan Aswan Zain menyatakan bahwa prinsip pemilihan media pembelajaran di bagi menjadi tiga kategori, sebagai berikut:⁴⁶

a. Tujuan Pembelaj<mark>ar</mark>an

Memilih media pembelajaran harus berdasarkan tujuan yang jelas. Apakah pemilihan media ini ditujukan untuk pembelajaran, informasi, atau umum, apakah untuk pengajaran kelompok atau individu, apakah medi ini digunakan pada sasaran jenjang sekolah TK, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, Mahasiswa, tuna rungu, tuna netra dan sebagainya. Tujuan pemilihan ini berkaitan dengan kemampuan berbagai media.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media mempunyai karakteristk tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, dan cara penggunaanya.

-

⁴⁶ Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Setrategi belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 126-130.

Sebagai tenaga pendidik atau guru yang memiliki peran besar dalam proses pembelajaran, maka guru harus bisa memahami karakteristik setiap media pengajaran. Apabila guru tidak memiliki kemampuan untuk memahami karakteristik media pengajaran maka dalam proses pembelajaran akan terjadi kesulitan dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai.

c. Alternatif Pilihan

Memilih media pembelajaran merupakan proses mengambil keputusan dari berbagai alternatif pilihan media pembelajaran. Seorang guru harus bisa menentukan media yang akan digunkan jika terdapat beberapa media yang dapat menjadi perbandingan.

Adapun pemilihan media guna kepentingan pembelajaran, maka kriteria-kriteria yang harus diperhatikan oleh guru, sebagai berikut:⁴⁷

- Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media harus dipilih dengan tujuan-tujuan intruksional yang sudah dan disesuaikan ditetapakan.
- b. Dukungan terhadap isi pelajaran; artinya isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi memerlukan bantuan media agar isi pelajaran mudah dipahami oleh siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh dan mudah dibuat oleh guru.

⁴⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), 4-

- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya semua jenis media syarat utama yakni guru harus dapat menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Manfaat media yang diharapkan bukan pada medianya, akan tetapi pada dampak dari penggunaan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- e. Tersedia waktu dalam menggunakannya; artinya waktu harus tersedia ketika menggunakan media tersebut sehingga memberi kontribusi bagi siswa selama proses pembelajaran.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa; artinya pemilihan media harus sesuai dengan tingakat berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Pemilihan media pembelajaran hendaknya dilakukan dengan penuh pertimbangan agar media tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan.

7. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Landasan penggunaan media pembelajaran, diantaranya adalah: 48

a. Landasan Empiris

Beberapa hasil penilitian terbaru mengungkapkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dan proses belajar. Sebagaiman hasil penelitian Collin, menyatakan bahwa penggunaan media audio dan video memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, serta hasil penelitian Remus yang

⁴⁸ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi. 2012), 18-24.

menyatakan bahwa media memberikan pengaruh terhadap pengambilan keputusan siswa. Dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan guna membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

b. Landasan Psikologis

Menurut Midun bahwa landasan psikologis penggunaan media pembelajaran adalah alasan atau rasisonalitas penggunaan media pembelajaran ditinjau dari kondisi belajar dan bagaiman proses belajar itu terjadi. Dalam proses belajar mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku, perubahan tersebut terjadi dikarenakan bertambahnya pengetahuan dan pengalaman.

Upaya yang harus dilakukan untuk mendapat pengetahuan dan pengalaman adalah dengan menyediakan rangsangan dan informasi yang berupa media pembelajaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan perkembangan peserta didik, sehingga peserta didik mendapat pengalaman yang optimal.

c. Landasan Teknologis

Penggunaan media sebagai teknologi pembelajaran memberikan implikasi terhadap peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Madun bahwa media pembelajaran dapat menigkatkan produktifitas pendidikan, memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, memberi dasar lebih ilmiah dalam pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih mantap,

proses pendidikan menjadi langsung, dan akses pendidikan menjadi lebih sama.

B. Edu-Game Monopoly

1. Pengertian Edu-Game Monopoly

Menurut wikipedia Indonesia, monopoli adalah salah satu permaianan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan media ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan menarik sehingga suasana akan menjadi santai namun juga memperoleh banyak pengetahuan. Media monopoli termasuk ke dalam media dua dimensi atau grafis.⁴⁹

Game Edukasi merupakan permainan yang didesain untuk pendidikan. Menurut Sadiman dkk, bahwa permainan adalah masingmasing konten para pemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu.50

Edu-game monopoly adalah jenis permaianan papan banyak digemari oleh banyak individu dari berbagai tingkatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam permaianan monopoli dibutuhkan keaktifan, kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan untuk memainkan permaianan

Rajawali Pers. 2014),

⁴⁹ Sri Suciati, dkk, "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar)". Mimbar Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 2 (Oktober 2015), 182. ⁵⁰ Sadiman, dkk, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. (Jakarta:

tersebut. Permaianan ini sangat cocok dimainkan oleh anak-anak maupun remaja bahkan orang dewasa.⁵¹

2. Kelebihan dan Kekurangan Edu-game monopoly

Setiap media memiliki Kelebihan dan kekurangan, sebagaimana media *edu-game monopoly* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Susanto dalam penelitiannya bahwa kelebihan dan kekurangan media *edu-game monopoly*, diantaranya adalah:⁵²

Kelebihan media edu-game monopoly, yaitu:

- a. Proses pembuatannya mudah
- b. Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanan
- c. Permaianan ini memliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikannya.
- d. Tidak membosankan karena dibuat dengan penuh warna
- e. Cara penggunaanya mudah
- f. Dapat dimainkan lebih dari 5 orang
- g. Dapat menumbuhkan rasa senang dan rasa ingin tahu

Kekurangan media edu-game monopoly, yaitu:

- a. Tidak bisa dimainkan secara perorangan
- b. Membutuhkan waktu yang cukup untuk memulai permaianan monopoli
- c. Untuk memainkan permaianan membutuhkan tempat yang datar

⁵¹ M. Ihsan Ramadhani, "Permaianan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran", "dalam" ihsanudin.blogspot.ac.id. asp [14 Maret 2017].

⁵² Arif Susanto, Permaianan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA, dalam http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu, [diakses pada tanggal 4 april 2017]

d. Untuk menentukan pemenang maka harus menukarkan uang ke bank, sehingga membutuhkan waktu.

3. Media *Edu-Game Monopoly* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Aspek Keterampilan Berbicara

Pada umumnya permainan monopoli hanya digunakan sebagai permaianan yang fungsinya sebagai hiburan, akan tetapi seiring perkembangan ilmu pengetahuan, maka permaianan ini digunakan sebagai media pembelajaran. Media permaianan monopoli ini memliki tujuan yang penting dalam pengajaran yaitu untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa atau mahasiswa terhadap pembelajaran.

Penggunaan media *edu-game monopoli* untuk pembelajaran bahasa Indonesia yaitu untuk melatih dan membiasakan mahasisiwa untuk terampil berbicara. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan dasar dalam mata kuliah bahasa Indonesia I. Edu-game monopoli keterampilan berbicara merupakan media pembelajaran yang berupa permainan monopoli yang didesain untuk media pembelajaran bahasa Indonesia dengan cara memasukkan unsur-unsur bahasa dan gambar untuk mengembangkan keterampilan berbicara mahasiswa.

Pada media permainan ini didesain untuk mendorong dan membisakan mahasiswa untuk terampil aktif dalam berbicara, hal ini dikarenakan permainan monopoli dapat melatih keangakasan, keaktifan, dan keterampilan pemain.

C. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut Yeti Mulyati dkk menyatakan bahwa keterampilan berasal dari kata terampil yang bermakna cakap atau mampu dan cekatan. Kata terampil mendapat imbuhan ke-an menjadi keterampilan yang bermakna kecakapan atau kemampuan dan kecekatan. ⁵³ Keterampilan berbahasa adalah kemampuan dan kecekatan dalam menggunakan bahasa yang meliputi mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. ⁵⁴

Dalam kehidupan sehari-hari setiap individu membutukan keterampilan berbahasa guna melakukan interaksi dengan individu lain, oleh karena itu keterampilan berbahasa harus dikembangkan agar kita dapat saling berkomunikasi dengan baik. Seperti contoh seorang guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar maka membutukan keempat keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara.

Menurut Kundharu Sadhono dan Slamet bahwa pengertian keterampilan berbicara adalah sarana untuk mengkomunikasikan gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan beberapa kebutuhan pendengar atau penyimak.⁵⁵ Sedangkan menurut Arsjad & Mukti dalam Khundaru dan Slamet bahwa keterampilan bericara adalah kemampuan

.

⁵³ Yeti Mulyati, *Bahasa Indonesia*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka. 2014.,2.20.

⁵⁴ Ibid 2 20

⁵⁵ Kundharu Sadhono dan Slamet, *Pembelajaran Ketrampilan Berabahasa Indonesia*, 54.

mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengapresiasi, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. ⁵⁶

2. Fungsi Berbicara

Secara umum fungi berbicara adalah sebagai alat komunikasi. Menurut Halliday dalam Tarigan, fungsi berbicara dapat dikelompokkan menjadi tujuh, yaitu:⁵⁷

- 1) Fungsi instrumental, yaitu bertindak untuk menggerakkan serta memanipulasikan lingkungan yang menyebabkan peristiwa-peristiwa tertentu terjadi. Dengan fungsi ini, bahasa yang diucapkan menimbulkan suatu kondisi khusus. Contohnya adalah, ketika seorang memberikan nasihat, perintah, dan larangan kepada orang lain, seperti kata "jangan sentuh buku itu".
- 2) Fungsi regulasi (pengaturan), yaitu pengawasan terhadap berbagai macam peristiwa. Sementara pengawasan yang dimaksud terkadang sulit untuk dibedakan dengan fungsi instrumental, maka dari fungsi pengaturan tidak begitu banyak "melepaskan tali" kekuasaan tertentu sebagai pemeliharaan kekuasaan. Seperti dicontohkan dalam ucapan berikut "Saya menganggap kamu bersalah dan menghukum kamu selama tiga tahun di penjara". Contoh perkataan tadi adalah bertindak sebagai fungsi instrumental, lain dengan ucapan seperti berikut "Demi

⁵⁶ Ibid 90

⁵⁷ H G Tarigan, Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa, 12-14.

- keadilan untuk memperbaiki tindakanmu yang tidak bermoral, maka kamu akan disekap di penjara selama tiga tahun". Untuk ucapan ini lebih menonjolkan pada fungsi pengaturan.
- 3) Fungsi representasional, merupakan penggunaan bahasa untuk membuat pernyataan, menyampaiakan fakta dan pengetahuan, menjelaskan, melaporkan, dan menggambarkan realita. Seprti contoh ucapan seorang presenter televisi yang menyampaikan berita gunung meletus "samping gunung terasa panas". Ucapan tadi menampilakan representasioanl.
- 4) Fungsi interaksioanal merupakan penggunaan tutur kata untuk menjamin pemeliharaan sosial. Malinowski biasa menyebutkannya dengan istilah "Pathic Communian" yang berarti kontak komunikatif sesama manusia. Fungsi ini untuk menjaga agar saluran-saluran komunikasi tetap terbuka. Seperti contoh seorang guru yang memberikan permainan, agar peserta didiknya tidak merasa bosan dengan pelajaran yang disampaiakan atau bisa juga dengan menyelingi beberapa lelucon di tengah proses pembelajaran.
- 5) *Fungsi personal* merupakan penggunaan tutur kata untuk menyatakan perasaan, emosi, kepribadian, dan reaksi-reaksi yang berada dalam benaknya. Seperti contoh adalah orang tua yang memarahi anaknya karena hanya bermain dan tidak melaksanakan pekerjaan rumah.
- 6) Fungsi Heuristik merupakan penggunan tutur kata untuk mendapatkan pengetahuan dan mempelajari lingkungan. Fungsi ini sering

disampaiakan dalam bentuk pertanyaan. Biasanya yang muncul dari fungsi ini adalah sebuah kata tanya seperti mengapa, apa, bagaimana, dan lain-lain. Seperti contoh peserta didik bertanya kepada guru tentang materi pelajarannya yang belum dimengerti.

7) Fungsi Imajinatif, merupakan penggunaan tutur kata untuk menciptakan sistem-sistem atau gagasan-gagasan imajiner. Melalui fungsi ini dimensi dari pembicaraan yang imajinatif sangat terbatas dari ikatan dunuawi. Seperti contoh seorang ibu yang mendongeng kepada anaknya, tentang cerita Sangkuriang, Malinkundang, atau persahabatan kucing dan tikus.

3. Tujuan Berbicara

Pada dasarnya tujuan utama keterampilan berbicara yaitu untuk melakukan suatu komunikasi. ⁵⁸ Keterampilan berbicara sangat dibutuhkan dalam kehidupan sosial, misalnya dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan seminar, kegaiatan diskusi dan kegiatan-kegiatan yang melibatkan interaksi dengan dua individu atau lebih.

Menurut Gorys Keraf dalam Kundharu Sadhono dan Slamet bahwa tujuan berbicara, diantaranya adalah:⁵⁹

 Mendorong pembicara untuk memberi semangat, membangkitkan kegairahan, dan menunjukkan rasa hormat, serta pengabdian.

⁵⁸Kundharu Sadhono dan Slamet, *Pembelajaran Keterampilan berbahasa*, 58.

⁵⁹ Ibid., 58-59.

- Meyakinkan, yakni pembicara berusaha untuk mempengaruhi keyakinan atau sikap mental/intelektual kepada para pendengarnya.
- 3) Berbuat/bertindak, yaitu pembicara menghendaki tindakan atau reaksi fisik dari para pendengar dengan membangkitkan emosi.
- 4) Memberitahukan, yaitu pembicara berusaha menyampaiakan sesuatu kepada pendengar dengan tujuan agar pendengar mengetahui hal tersebut.
- 5) Menyenangkan, yakni pembicara berusaha menghibur pendengar untuk keluar dari rutinitas yang dialami pendengar sehingga tidak merasa jenuh dan bosan

4. Jenis Berbicara

Secara garis besar jenis-jenis berbicara dibagi dalam dua jenis, yakni berbicara dimuka umum dan berbicara pada konfrensi:⁶⁰

- a. Berbicara di muka umum (*public speaking*), yang mencakup empat jenis yaitu:
 - 1) Berbicara dalam kondisi yang sifatnya memberitahukan dan persahabatan (*fllowship speaking*).
 - 2) Berbicara dalam kondisi yang sifatnya kekeluargaan dan persahabatan (*fellowship speaking*).
 - Berbicara dalam kondisi yang sifatnya membujuk, mengajak dan meyakinkan (persusive speaking).

⁶⁰ H.G Tarigan, Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan, 24.

- 4) Berbicara dalam kondisi yang sifatnya merundingkan sesuatu dengan tenang dan berhati-hati (*deliberative speaking*).
- b. Bebicara pada konfrensi (confrensi speaking), yang meliputi:
 - Diskusi kelompok (group discussion), yang dibedakan menjadi dua jenis yaitu:
 - 2) Tidak resmi (informal), kemudian di perinci lagi sebagai berikut:
 - a) Kelompok studi (study group)
 - b) Kelompok membuat kebijaksanaan (policy making groups)
 - c) Komite
 - 3) Resmi (*formal*), yang juga meliputi:
 - a) Prosedur parlementer (parlimentary prosedure)
 - b) Debat

5. Teknik Berbicara

Berikut beberapa teknik yang bisa dipergunakan untuk keterampilan berbicara, yaitu:⁶¹

- Ulang-ucap, misal guru berbicara sesuatu kemudian peserta didik diminta untuk mendengarkan dengan seksama kemudian menirukan perkataan dari guru.
- 2) Lihat-ucap, yaitu guru memperlihatkan suatu benda atau gambar tertentu kemudian guru menyebut nama benda atau gambar tersebut.
 Benda atau gambar diperlihatkkan dipilih oleh guru dengan cermat disesuaikan dengan lingkungan dan kebutuhan siswa.

⁶¹ Ibid.,16.

- 3) Bermain peran, misal seperti yang dilakukan peserta didik ketika sedang memerankan tokoh lakon, maka peserta didik berusaha bertindak dan berbahasa mirip seperti peran yang dibawakannya.
- 4) Permainan kartu kata
- 5) Biografi
- 6) Permaianan memori.
- 7) Reka cerita gambar.
- 8) Permainan telepon.

Beberapa teknik diatas hanya sebagaian contoh kecil dari sekian banyak teknik yang ada, Oleh karena itu guru/dosen harus kreatif menemukan dan mengembangkan teknik yang baru agar peserta didik merasa termotivasi dan tidak membosankan dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

6. Kriteria Pembicara yang Baik

Seseorang dapat dikatakan sebagai pembicara yang baik, apabila orang tersebut berbicara sesuai kriteria. Adapun kriteria-kriteria berbicara yang baik, yaitu:⁶²

a) Berbicara dengan gaya sendiri. Seorang pembicara yang baik tidak perlu meniru gaya orang lain karena setiap manusia diberi kelebihan dan kekurangan dalam hal berbicara.

⁶² Pamungkas, Bahasa Indonesia dalam Berbagai Prespektif Dilengkapi dengan Teori, Aplikasi, dan Analisis Pengguna Bahasa Saat Ini, (Yogakarta: ANDI, 2012), 42-44.

- b) Mampu mengungkap sesuatu yang sederhana dengan sudut pandang yang baru. Seorang pembicara harus bisa mengemas objek lama menjadi objek baru.
- c) Berbicara atau mengungkapkan sesuatu secara jujur. Kejujuran merupakan modal dasar seorang ilmuan dan tetap tegak menghadapi orang lain, dengan kejujuran dapat membuat pembicara percaya diri menyampaikan dan menerima pendapat.
- d) Tidak membicarakan diri sendiri secara berlebihan. Seorang pembicara yang sering menyampaikan akan mengakibatkan pembicaraan menjadi mudah jenuh dan memberikan kesan pamer.
- e) Mampu memulai suatu pembicaraan dengan baik, yakni mampu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi. Pembicaraan dilakukan kapan, dimana, dan kepada siapa pendengar yang dihadapi.
- f) Adanya dukungan suara yang meyakinkan. Suara yang meyakinkan dihasilkan dari diafragma perut bukan diafragma dada.
- g) Menunjukkan empati, yakni pembicara harus bisa membuat lawan bicara dapat merasakan dan memahami apa yang kita rasakan dan yang kita katakan.
- h) Memiliki humor, yakni pembicara yang baik memiliki selera humor, namun tingkat humor harus disesuaikan dengan lawan bicara.
- Memiliki antusias dalam berbicara. Antusias pembicaraan sangat diperlukan karena suatu permasalahan menjadi menarik atau tidak tergantung dari antusias terhadap suatu hal yang dibahas.

j) Mampu mengatasi demam panggung, cara untuk mengatasi demam panggung yaitu dengan persiapan secara matang, mengenali audien, pelajari situasi lingkungan, mengontrol diri, mengendalikan ketegangan, menjaga kesehatan, fokus pada pembicaraan, dan jangan putus asa.

Sedangkan menurut Khundaru dan Slamet menjelaskan bahwa ciriciri pembicara yang ideal atau baik, sebagai berikut:⁶³

- a) Tepat memilih topik; Seorang pembicara yang baik mampu memilih topik yang menarik dan aktual bagi dirinya dan pendengarnya.
- b) Mengausai materi; Pembicara yang baik berusaha mempelajari, menelaah, berbagai sumber acuan untuk memperkaya dan penguat materi pembicaraan.
- c) Memahami latar belakang pendengar; Sebelum pembicaraan berlangsung seorang pembicara yang baik harus mengumpulkan data dan informasi tentang pendengarnya guna menyusun setrategi pembicara.
- d) Mengetahui situasi; Mengidentifikasi situasi pembicaraan sangat perlu diperhatikan oleh pembicara yang baik.
- e) Tujuan jelas; Tujuan pembicaraan harus dirumuskan secara jelas, tegas, dan gamblang, agar pembicaraan dapat berlangsung secara efektif dan efesien.

.

⁶³ Khundaru dan Slamet, *Pembelajaran Keterampilan berbahasa*, 86-89.

- f) Kontak dengan pendengar; Pembicara akan selalu mempertahankan pendengarnya, dengan cara memahami reaksi emosi pendengar dan mengusahakan kontak batin melalui pandangan mata, perhatian, anggukan, atau senyuman. Sehingga pembicara menjadi semangat dan antusias dengan pembicara.
- g) Berkemampuan linguistik dan nonlinguistik tinggi; Pemilihan kata, ungkapan, kalimat yang tepat untuk menguraikan gagasan yang sesuai sangat membantu pembicara dalam menguraikanya. Selain itu pembicara juga perlu untuk mengefektifkan pembicaraan, misalnya mimik, gerak-gerik, pantomimik, dan sebagainya.
- h) Menguasai pendengar; Pembicara yang baik dapat menarik perhatian dan simpati pendengar sehingga pembicara dapat memusatkan perhatian pendengarnya untuk mengikuti pembicaraan.
- i) Memanfaatkan alat bantu; Pemanfaatan alat bantu membantu kejelasan pembicaraan dan mengefektifkan pembicaraan.
- j) Penampilan meyakinkan; Pembicara yang baik akan selalu tampil menarik.
- k) Terencana; Segala sesuatu yang terencana dengan baik maka dapat mengahasilkan sesuatu yang lebih baik dari pada tidak direncanakan sama sekali.

7. Teori Keterampilan Berbicara

Adapun teori berbicara dibagi menjadi dua, sebagai berikut:64

a) Teori Berbicara Komunikatif

Menurut Nunan, berbicara sebagai suatu kompetensi komunikaif, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan tentang tata bahasa dan kosa kata bahasa
- 2) Pengetahuan tentang kaidah berbicara (misalnya, mengetahui bagaimana memulai dan mengakhiri suatu percakapan, mengetahui topik tentang apa saja yang dibicarakan dalam berbagai peristiwa, mengetahui bentuk sapaan yang yang harus digunakan untuk berbagai individu dan situasi).
- 3) Mengetaui bagaimana menggunakan dan menjawab berbagai tindak tutur.
- 4) Mengatahui dalam menggunakan bahasa yang tepat.

b) Retorika dan Berbicara Efektif

Agung menyatakan bahwa, pada dasarnya pembicara yang handal adalah seseorang yang ketika berbicara baik dalam kondisi formal maupun nonformal memiliki daya tarik yang retoris (mempesona) dan isi pembicaraan efektif (sistematis, singkat, tepat,

⁶⁴Tim LAPIS PGMI, 25 Bahan Ajar PGMI Bahasa Indonesia I, (Surabaya: Aprinta. 2009), 4-13 4-17.

dan jelas), sehingga lawan bicara atau udien dapat dengan mudah untuk memahami pembicaraan tersebut.

G. Keterampilan berbicara di perguruan tinggi PGMI

Berbicara merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh mahasiswa PGMI, pada kurikulum perguruan tinggi keterampilan berbicara terdapat pada pembelajaran bahasa indonesia 1. Indikator penilaian keterampilan berbicara mengacu pada taksonomi Bloom pada tahap psikomotorik yaitu; (1) Mahasiswa dapat menceritakan pengalaman dengan ejaan dan struktur bahasa yang baik dan benar; (2) Mahasiswa dapat membawakan acara dengan baik dan benar; (3) Mahasiswa dapat berpidato di depan kelas dengan lancar; (4) Mahasiswa dapat berdiskusi dengan teman secara aktif dan kompak.

Adapun keterampilan berbicara terdapat 4 indikator, diantaranya adalah:

1) Bercerita

Bercerita adalah kegiatan untuk memberikan dan menyampaiakan suatu pengalaman kepada pendengar dengan tujuan tertentu.

Tugas pragmatik dan otentik yang dapat lebih memberi kebebasan mahasiswa atau siswa dan dapat lebih mengungkapakan kemampuan berbahasa kandungan makna secara logis adalah meminta untuk bercerita sesuai gambar yang telah disediakan.⁶⁵

-

⁶⁵ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta: BPFE, 2016), 453.

2) Membawakan acara

Membawakan acara atau sering disebut MC (Master of Ceremony) adalah orang yang bertugas sebagai tuan rumah dan merupakan orang yang bertugas untuk memimpin acara dalam panggung pertunjukan, hiburan, seminar, dan kegiatan-kegiatan lain yang sejenis.⁶⁶

Fungsi pembawa acara adalah agar waktu pelaksanaan kegiatan dapat dikendalikan sesuai dengan rencana. Secara umum pembawa acara dalam menyampaiakan informasi menggunakan naskah yang sudah disiapkan, namun sering juga mereka tidak menggunakan naska.

Tugas lain yang sering dilakukan oleh pembawa acara adalah mewawancarai tokoh, menjadi moderator diskusi, dan memberi komentar pada sustau acara olahraga dan acara-acara lain.⁶⁷

3) Berpidato

Berpidato adalah berbicara yang dilakukan di hadapan orang banyak dalam rangka menyampaikan suatu masalah atau memberikan informasi guna mencapai tujuan tertentu.⁶⁸

Kemampuan berpidato seseorang berbeda-beda hal ini dikarenakan keanekaragaman kompetensi berbahasa dan non-kebahasaan setiap individu, Sebagaimana yang dikemukakan oleh Khundaru dan Selamet bahwa berbidato tidak hanya menghendaki penguasaan bahasa saja namun juga non-kebahasaan, seperti halnya

⁶⁶ Wikipedia.org, diakses pada tanggal 7 Mei 2017.

^{67 .,}Ibid

⁶⁸ Khundaru dan Selamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*, 61.

rasa percaya diri, keberanian, ketenangan ketika berpidato, dan lainlain.69

4) Diskusi

Diskusi merupakan suatu bentuk tukar pikiran yang teratur dan terarah, yang dilakukan baik dalam kelompok kecil maupun kelompok untuk mendapatkan dengan tujuan suatu pengertian, kesepakatan, dan keputusan bersama mengenai suatu permasalahan tertentu.⁷⁰

Syarat suatu tukar pikiran dikatakan sebagai diskusi, diantaranya adalah:⁷¹

- Ada masalah yang dibicarakan
- b) Ada seseorang sebagai anggota diskusi
- Ada peserta sebagai anggota diskusi
- d) Seorang peserta mengemukakan pendapatnya secra teratur dan terarah
- e) Apabila terdapat kesimpulan maka harus disetujui oleh seluruh peserta diskusi.

⁷⁰ Ibid., 71.

⁶⁹ Ibid., 61.

⁷¹ Ibid., 71.

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Kedudukan Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan yang sangat penting, kedududukan tersebut tercantum dalam ikrar sumpah pemuda dan UUD 1945. Secara jelasnya sebagai berikut:⁷²

- Pada ikrar ketika sumpah pemuda 1928 yang berbunyi kami putra putri Indonesia menjunjung tinggi bahasa persatuan, bahasa indonesia. Berarti bahwa bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasioanal; kedudukannya berada diatas bahasa-bahasa daerah.
- 2) Dalam UUD 1945, yang tercantum pada pasal khusus (Bab XV, Pasal 36) mengenai kedudukan bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa bahasa negara ialah bahasa Indonesia.

Dengan demikian terdapat dua macam kedudukan bahasa Indonesia, pertama bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional yakni sesuai sumpah pemuda 1928, kedua bahasa indonesia memiliki kedudukan sebagai bahasa negara yakni sesuai dengan UUD 1945.

⁷² Arifin, Zainal dan Amran Tasai. *Cermat Berbahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. (Jakarta: Akademika presindo. 2010). 4.

2. Fungsi Bahasa Indonesia

Bahasa indonesia memiliki fungsi yang sangat penting bagi negara Indonesia. Adapun fungsi bahasa Indonesia, sebagai berikut:⁷³

- a. Kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki empat fungsi, diantaranya adalah:
 - 1) Sebagai lambang kebulatan semangat kebangsaan Indonesia.
 - 2) Sebagai lambang identitas nasional
 - 3) Sebagai alat penyatuan berbagai masyarakat yang berbeda-beda latar belakang kebahasaan, kebudayaan, kesukuan, ke dalam satu masyarakat nasional
 - 4) Sebagai alat penghubung antar suku, antar budaya, dan antar daerah.
- Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara memiliki empat fungsi, diantaranya adalah:
 - 1) Sebagai bahasa resmi pemerintahan
 - 2) Sebagai bahasa pengantar di dunia pendidikan
 - 3) Sebagai alat penghubung pada tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan
 - Sebagai alat penghubung kebudayaan, ilmu pengetahuan dan teknologi.

.

⁷³ Mudlofar, M, *Bahasa dan Sastra Indonesai*, (Surabaya: Pustaka Gama, 2010), 6-7.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di PGMI

Pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi prodi PGMI terdiri dari tiga mata kuliah, yaitu bahasa Indonesia I, bahasa Indonesia II dan pembelajaran bahasa Indonesia MI. Masing-masing kuliah bahasa Indonesia dijelaskan Standar Kompetensi (SK), sebagi berikut:⁷⁴

- Mata kuliah bahasa Indonesia I, Mahasiswa memiliki pengetahuan yang memadai tentang empat keterampilan berbahasa yakni keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.
- 2) Mata kuliah bahasa Indonesia II, Mengapresiasikan karya sastra Indonesia dalam berbagai jenis dan bentuk.
- 3) Mata kuliah pembelajaran bahasa Indonesia MI, Memahami pengertian dan implikasi landasan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di MI yang berbasis perkembangan mahasiswa MI, mengembangkan bahan dan media PBSI merancang serta melaksanakan PBSI.

⁷⁴ Sebaran Kurikulum SI-Prodi PGMI STAI Daruttaqwa.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Edu-Game* Monopoly Keterampilan Berbicara Pada Bidang Studi Bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik", yakni menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan, dikarenakan pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa media *edu-game monopoli*.

Menurut Sugiyono bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tertentu. P Setyosari menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengambangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁷⁵

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk, serta menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk tertentu dengan tujuan tertentu. Menurut Sudjana dalam Trianto menyatakan bahwa dalam mengembangan suatu perangkat pembelajaran maka diperlukan model

⁷⁵P Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2013), , 277.

pengembangan.⁷⁶ Adapun macam-macam model pengembangan media pembelajaran ialah model Dick &Carry, model 4-D, model kemp, ADDIE, dan Assure.

B. Model Pengembangan

Pengembangan media *edu-game* monopoly keterampilan berbicara ini menggunakan model pengembangan prosedural yang merujuk pada model pengembangan sistem pembelajaran model Dick & Cary. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur prosedural yang harus dilakukan oleh pengembang untuk menghasilkan produk tertentu.⁷⁷

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan Dick & Carry adalah karena model ini sangat sesuai bagi pemula dalam melakukan penelitian pengembangan, dikarenakan tahapan-tahapan model ini sudah sistematis. Model Dick & Carry merupakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carry.

Adapun tahapan model pengembangan Dick & Carry terdapat 10 langkah, diantaranya adalah:⁷⁹

1. Menganalisis kebutuhan dan tujuan

Analisis kebutuhan merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menentukan tujuan produk yang akan dihasilkan. Pada tahap ini pengembang berusaha mencari hal-hal yang terkait kondisi riil mahasiwa di kelas. Peneliti berusaha mencari kesenjangan yang terjadi dan

⁷⁹ Ibid.,284-290.

⁷⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media, 2009), 178.

⁷⁷ P. Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan, 284

⁷⁸ Rohman dan Sofan Amri, Setrategi dan Design Pengembangan, 215.

menawarkan suatu alternatif untuk membantu memecahkan permasalahan yang ada.

2. Analisis Pembelajaran

Pada tahap ini pengembang melakukan analisis pembelajaran yang meliputi keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian hasil analisis ini dikembangkan melalui produk pengembangan.

3. Analisis pembelajar (siswa/mahasiswa)

Analisis pembelajar meliputi kemampuan, sikap, karakteristik awal mahasiswa dalam pembelajaran. Pada poin 2 dan 3 dapat dilakukan secara bersamaan.

4. Merumuskan tujuan performansi

Tahap merumuskan tujuan performansi dilakukan dengan cara menjabarkan tujuan umum ke tujuan khusus yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran. Tujuan ini menggambarkan tujuan khusus suatu produk yang dikembangkan.

5. Mengembangkan instrumen

Pengembangan instrumen ini berkaitan dengan tujuan operasional yang ingin dicapai berdasarkan indikator-indikator tertentu dalam proses pembelajaran, yakni setelah digunakannya produk pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran setelah proses pembelajaran.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran

Pada tahap ini pengembang menentukan dan merancang strategi pembelajaran, yang secara khusus dikembangkan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Pada pengembangan strategi ini, harus disesuaikan dengan produk yang dikembangkan.

7. Mengembangkan dan memilih media pembelajaran

Tahap ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pengembang dalam mengembangkan dan memilih media pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif

Tahap merancang dan melakukan evaluasi formatif merupakan tahapan yang dilakukan untuk mengevaluasi hasil produk pengembangan. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh tim ahli dan uji coba. Menurut Dick & Carry dalam P. Setyosari menyatakan bahwa uji coba terdiri dari 3 tahap, yaitu uji coba pada perorangan 1-3 orang, uji coba pada kelompok kecil, 5-8 orang, dan uji coba lapangan terdiri dari 16-30 orang. Evaluasi formatif ini merupakan kegiatan yang digunakan untuk menilai keefektifan sutau produk yang telah dihasilkan. Tahap ini digunakan untuk bahan revisi pada tahap ke 9.

9. Melakukan revisi

Tahap ini dilakukan setelah dilaksanakannya evaluasi formatif. Revisi ini digunakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

10. Evaluasi sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan dengan tujuan untuk menentukan efektifitas suatu produk secara keseluruhan.

C. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini, pengembang melakukan prosedur atau tahapan pengembangan hanya sampai pada tahap evaluasi formatif yang selanjutnya dilakukan revisi. Alasan pengembang sampai pada tahap ini dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan, hal ini menurut P. Setyosari bahwa penelitian model Dick & Carry dalam kondisi tetentu dianggap cukup pada tahap evaluasi formatif. ⁸⁰

Adapun langka-langkah pengembangan produk yang peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan ini yang diadaptasi dari model Dick & Carry, sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan tujuan

Pada tahap ini peneliti mencari kebutuhan yang ada dilapangan untuk menentukan tujuan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini pengembang melakukan observasi secara langsung di kelas PGMI di STAI Daruttaqwa, khususnya pada mahasiswa semester II. Pada kegiatan observasi ini, pengembang melakukan pencatatan secara langsung mengenai kondisi riil yang terjadi dalam proses pembelajaran, kemudian pengembang menawarkan alternatif untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas.

⁸⁰ P Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan*, 288.

2. Mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik mahasiswa

Pada tahap identifikasi pembelajaran dan karakteristik mahasiswa pengembang melakukan identifikasi keterampilan dan tugas yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia I di PGMI STAI Daruttaqwa, serta karakteristik mahasiswa semeseter II prodi PGMI STAI Daruttaqwa. Tahap ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, selanjutnya tujuan pembelajaran tersebut disampaikan dalam bentuk rancangan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3. Merumuskan tujuan performansi

Pada tahap perumusan tujuan performansi ini, pengembang melakukan penjabaran-penjabaran Kompetensi Dasar (KD) mata kuliah bahasa Indonesia I kedalam tujuan operasioanal, khususnya pada materi keterampilan berbicara. Tujuan operasioanal ini diungkapkan dalam produk yang akan dikembangkan.

4. Mengembangkan instrumen

Tahap mengembangan instrumen ini dilakukan untuk mengukur keterampilan berbiacara mahasiswa semester II PGMI STAI Daruttaqwa. Pengembangan instrumen ini dilakukan oleh pengembang setelah merumuskan tujuan performansi. Pengembang menyusun instrumen dari tujuan operasional berdasarkan indikator pada materi keterampilan berbicara.

5. Mengembangkan strategi pembelajaran

Pada pengembangan strategi pembelajaran harus disusun dan disesuaikan dengan produk media yang akan dikembangkan. Strategi pembelajaran digunakan untuk membantu tercapaianya indikator dalam proses pembelajara pada mata kuliah bahasa Indonesia I di PGMI STAI Daruttaqwa.

6. Mengembangkan dan memilih media pembelajaran

Pengembangan media dilakukan untuk memilih dan membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pengembangan media digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

7. Melakukan evaluasi formatif

Tahap merancang dan melakukan evaluasi formatif merupakan tahapan yang dilakukan pengembang yang meliputi kegiatan validasi dan uji coba. Kegiatan validasi dilakukan oleh oleh tim ahli dan uji coba dilakukan pada mahasiswa semester II di PGMI STAI Daruttaqwa.

Kegiatan validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli media dan ahli materi bahasa Indonesia. Adapun kriteria dan kualifikasi para ahli dijabarkan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Validator

No	Ahli	Kriteria			
1.	Ahli media	♣ Kualifikasi pendidikan S2/S3 desain			
		media/teknologi pembelajaran			

		+	Memiliki keahlian dalam mendesain dan
			menilai media pembelajaran
2.	Ahli materi	+	Kualifikasi pendidikan S2/S3 bahasa
	bahasa		Indonesia
	Indonesia	4	Memiliki keahlian dalam menulis dan
			menilai karya ilmiah.

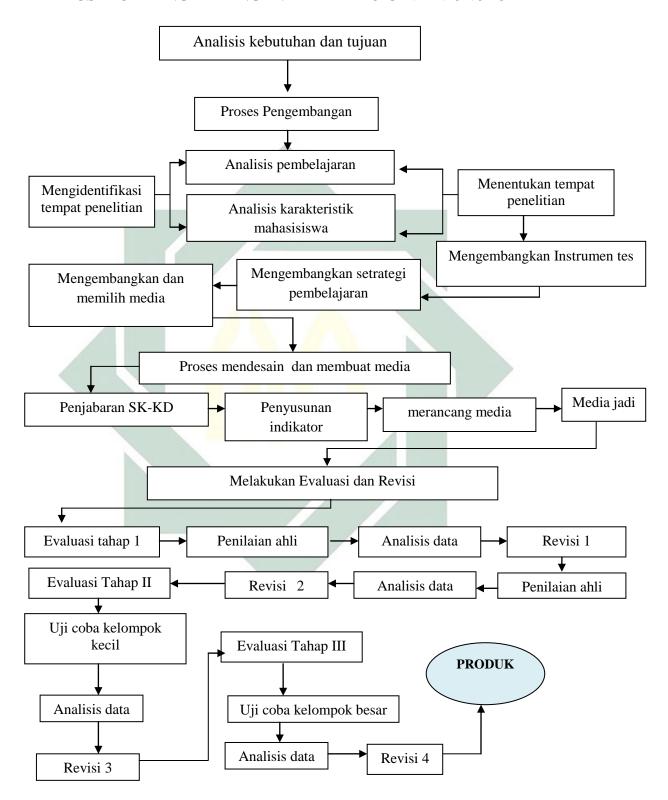
Pada tahap evaluasi formatif ini, dilakukan uji coba sebanyak 2 langkah yang pertama yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang dan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 23 orang. Kegiatan uji coba dilakukan oleh pengembang terdiri dari dua langkah, hal ini dikarenakan media yang akan pengembang kembangkan tidak dapat digunakan untuk perorangan. Kegiatan evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sutau produk yang telah dikembangkan.

8. Revisi

Tahap revisi dilakukan setelah dilaksanakannya evaluasi formatif. Revisi ini digunakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Di bawah ini dikembangkan prosedur pengembangan media *edu-game monopoly* dalam bentuk bagan yang diadaptasi dari model Dick & Carry.

PROSEDUR PENGEMBANGAN MEDIA EDU-GAME MONOPOLY



D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini dilakukan pada mahasiswa kelas A semester II di strata 1 PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik. Adapun jumlah mahasiswa pada uji coba kelompok kecil yaitu 5 mahasiswa yang terdiri dari 5 perempuan dan subyek uji coba kelompok besar yaitu 23 mahasiswa yang terdiri dari 2 laki-laki dan 21 perempuan. Peneliti memilih mahasiswa kelas A karena keterampilan berbicara mahasiswa masih rendah.

E. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Tempat penelitian dilaksanakan di Strata I PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik.

F. Jenis Data

Pada penelitian pengembangan ini, jenis data yang digunakan adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Kedua jenis data ini digunakan untuk menentukan prosedur pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Adapun data tersebut diperoleh dari beberapa kegiatan, sebagai berikut:

1) Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang menunjukkan kualitas atau mutu sesuatu yang ada, baik keadaan, proses, peristiwa/kejadian dan lainnya yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan atau berupa kata-kata.⁸¹

⁸¹ Eko Putro, Widoyoko, *Teknik Penyususnan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), 18.

Data kualitatif diperoleh peneliti dari masukan perbaikan produk dari beberapa ahli, kegiatan wawancara dengan dosen pengempuh dan mahasiswa semester II PGMI, kegiatan observasi mengenai kondisi awal proses pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia, dan dokumentasi.

2) Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berwujud angka-angka sebagai hasil observasi atau pengukuran.⁸² Data kuantitatif diperoleh peneliti dari penilaian kevalidan media oleh tim ahli, kegiatan penialaian aktifitas mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan produk pengembangan, angket respon mahasiswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan produk pengembangan, dan hasil tes formatif.

G. Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam suatu penelitian, dikarenakan tujuan yang paling utama dari suatu penelitian adalah mendapatkan data. Dengan demikian teknik pengumpulan data sangat diperlukan untuk memperoleh data yang sesuai dengan standar data yang sudah ditetapkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Adapun secara jelas dideskripsikan sebagai berikut:

⁸² Ibid 21

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 224.

a) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab baik secara langsung atau tidak langsung kepada responden untuk tujuan tertentu. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dengan cara bertanya jawab secara langsung kepada narasumber yakni dosen mata kuliah dan mahasiswa. Teknik pengumpulan data ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data kebutuhan belajar mahasiswa, proses pembelajaran, dan karakteristik pembelajar (mahasiswa).

Bentuk wawancara yang digunakan yakni wawancara tidak tersetrukutur. Dalam hal ini pertanyaan yang digunakan dalam wawancara tidak terperinci, namun terpusat pada pokok permasalahan yang akan diteliti. Alasan peneliti menggunakan bentuk wawancara ini untuk mendapatkan jawaban yang konkrit dan dapat mempermudah peneliti melakukan wawancara kepada terwawancara.

b) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, objektif, dan rasional mengenai berbagai situasi. ⁸⁵ Teknik observasi peneliti laksanakan untuk mengumpulkan data kepraktisan produk pengembangan, yakni aktifitas mahasiswa selama digunakannya media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran.

85 Ibid., 231.

⁸⁴ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011), 233.

Teknik observasi yang digunakan peneliti yaitu jenis observasi nonpartisipasi yakni peneliti hanya sebagai pengamat. Jenis observasi ini menggunakan observasi sistematis. Observasi sistematis adalah observasi yang dilakukan dengan suatu perencanaan yang terperinci. Jenis observasi ini digunakan karena peneliti mengetahui variabel yang akan diamati.

c) Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data tentang kebutuhan awal proses pengembanagan, serta data-data lain yang berhubungan dengan penelitian pengembangan ini.

d) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh data tertulis. Repada responden untuk memperoleh data tertulis. Repada tertulis data dalam bentuk angket digunakan untuk mengumpulkan data validitas produk pengembangan media *edu-game* monopoly yakni validitas dari ahli media dan ahli materi bahasa Indonesia, serta respon mahasiswa setelah digunakannya media pengembangan.

e) Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek yang berupa keterampilan, pengetahuan, bakat, dan minat, baik yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁸⁷ Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keefektifan produk

⁸⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 199.

⁸⁷ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 50.

pengembangan yang diperoleh dari hasil belajar mahasiswa. Tes ini digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara mahasiswa semester II PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik, yang dilakukan setelah digunakannya media *edu-game* monopoly dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mudah, dan dengan hasil yang cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah untuk di olah.⁸⁸ Instrumen yang digunakaan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini, diantaranya adalah:

a) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan draf panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan pewawancara kepada terawancara untuk melakukan penggalian data dan penggalian informasi. Adapun bentuk butir-butir pedoman wawancara dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

 $^{^{88}}$ Zainal Arifin, $Penelitian\ Pendidikan\ Metode,\ 235.$

Tabel 3.2

Instrumen Wawancara untuk Dosen Pengampuh Mata Kuliah

Bahasa Indonesia I PGMI Semester II

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Bagaiman pengajaran mata kuliah bahasa Indonesia secara umum?
2.	Bagaimana kondisi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia?
3.	Media apa saja yang pernah digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia?
4.	Apakah media yang diguanakan sudah cukup membantu untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa?
5.	Hambatan apa yang sering dialami dalam proses pembelajaran di kelas?
6.	Bagaimana karakteristik mahasiswa PGMI semester II?
7.	Apakah mahasiswa selalu aktif bertanya ketika proses pembelajaran?

Tabel 3.3
Instrumen Wawancara untuk Mahasiswa Semester II STAI
Daruttaqwa Suci Manyar Gresik

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Bagaimana kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia?
2.	Bagaiaman minat anda pada pembelajaran bahasa Indonesia?
3.	Media apa saja yang pernah digunakan dalam proses
	pembelajaran bahasa Indonesia?
4.	Apakah media yang digunakan sangat menarik?
5.	Apakah anda aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
6.	Media apa saja yang anda sukai?
7.	Apakah anda terampil dalam berbicara?

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 instruemen dalam observasi ini berupa *rating skale*, 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			ian	
		1	2	3	4	5
1.	Mahasiswa menyiapkan media edu-game monopoly					
2.	Mahasiswa membaca peraturan permainan media <i>edu-game monopoly</i> .					
3.	Mahasiswa mengoperasikan media <i>edu-</i> game monopoly					
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:

Tabel 3.5
Instrumen Kegiatan Dokumentasi

No	Kegiatan dokumentasi	Sudah	Keterangan
1.	Jumlah mahasiswa		
2.	Silabus mata kuliah bahasa Indonesia		
3.	RPS mata kuliah bahasa Indonesia		
4.	Sumber belajar bahasa Indonesai		

d) Pedoman Angket

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui validasi produk dari ahli media dan ahli materi bahasa Indonesia mengenai produk pengembangan, serta respon mahasiswa setelah digunakannya produk pengembangan dalam proses pembelajaran. Bentuk instrumen penilaian validasi tim ahli menggunakan *rating skale*, sedangkan instrumen respon mahasiswa menggunakan *chek list*. Adapun instrumen yang digunakan dalam butir-butir angket, sebagai berikut:

1) Lembar Validasi Oleh Tim Ahli

Tabel 3.6
Instrumen Penilaian Ahli Materi Bahasa Indonesia

No	Keterangan	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media dengan materi					
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar					
3.	Kesesuaian media dengan indikator pembelajaran					
4.	Kesesuaian penggunaan gambar dengan					

	materi			
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan			
	kaidah bahasa indonesia			
6.	Tulisan pada permainan muda dibaca			
7.	Bahasa yang digunakan pada media edu-			
	game monopoly mudah dipahami			
8.	Penulisan kata atau kalimat pada media			
	edu-game monopoly 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 edu-game					
	monopoly 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 Permaianan
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan media
	edu-game monopoly
11.	Petunjuk penggunaan media muda
	dipahami
12.	Kemudahan dalam menggunakan media
	edu-game monopoly
	Media Permaianan
13.	Kecocokan penggunaan media di ruang
	kelas
14.	Kesesuian 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	Keteran
				gan
1.	Apakah media edu-game monopoly			
	membuat anda semangat dan aktif			
	belajar?			
2.	Apakah media edu-game monopoly			
	memotivasi anda untuk meningkatkan			

	keterampilan berbicara?
3.	Apakah media edu-game monopoly
	dapat memudahkan anda untuk belajar
	keterampilan berbicara ?
4.	Apakah media edu-game monopoly
	sangat menarik digunakan dalam
	pembelajaran?
5.	Apakah Anda mengikuti proses
	pembelajaran dari awal sampai akhir?

e) Pedoman Penialaian Tes

Tes dialakukan setelah digunakannya produk pengembangan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Tes ini berupa tes unjuk kerja (*Performance*), Adapun bentuk instrumen penilaian unjuk kerja menggunakan *rating scale*, diantaranya adalah: ⁸⁹

Tabel 3.9

Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Indikator		Aspek yang Dinilai			Keterangan		
		A	b	c	D	e	Skor	
1.	Bercerita							
	Pengalaman							
2.	Membawakan							
	Acara							
3.	Berpidato							
4.	Berdiskusi							
	Nilai:							
	Keterangan Aspek yang Dinilai							

⁸⁹ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi*, (Yogjakarta: BPFE, 2016), 451-461.

Bercerita Pengalaman			Berpidato	
a. Menggunakan	bahasa	a.	Menggunakan bahasa Indonesia	
Indonesia yang	g baik dan benar		yang baik dan benar	
b. Kesesuaian		b.	Keakuratan dan keluasan	
c. Ketepatan mal	kna dari seluruh		gagasan	
cerita	CAL	c.	Keruntutan penyampaian	
d. Ketepatan kata	a dan kalimat		gagasan	
e. Kelancaran		d.	Ketepatan kata dan kalimat	
		e.	Ketepatan stile penuturan	
Membawa	kan Acara	Berdiskusi		
a. Menggunakan	bahasa	a.	Menggunakan bahasa Indonesia	
Indonesia yang	g baik dan benar		yang baik dan benar	
b. Keakuratan da	nn keas <mark>lian</mark>	b.	Kemampuan berargumentasi	
informasi		c.	Keakuratan argumentasi	
c. Keruntutan pe	nya <mark>mp</mark> aian	d.	Keruntutan Penyampaian	
informasi			ga <mark>gas</mark> an	
d. Ketepatan kata	a da <mark>n kalima</mark> t	e.	Ketepatan kata dan kalimat	
e. Kelancaran				

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdapat tiga macam, diantaranya adalah:

1) Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui gambaran secara umum prosedur penelitian pengembangan, yakni dengan cara mencatat semua langkah-langkah pengembangan media *edu-game monopoly* dari awal sampai akhir penelitian, sehingga produk pengembangan dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif.

2) Analisis Validitas

Analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan media edu-game monopoly keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia I oleh validator yaitu ahli media dan ahli materi bahasa Indonesia. Skala yang digunakan untuk memberi penilaian adalah 1-5, adapun kriteria skala penilaian adalah, sebagai berikut:

Tabel 3.10 Skala penialian

Skor	5	4	3	2	1
Ket.	Snagat	Baik	Cukup	Kurang	Tidak
4	Baik	N /			Baik

Rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:90

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x100\%$$

P = ProsentaseKeterangan:

 $\sum x =$ Total jumlah skor jawaban responden

 $\sum xi$ = Total jumlah skor ideal

Adapun kriteria yang digunakan untuk pengambilan sebuah keputusan dalam merevisi media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu:91

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 $^{^{90}}$ Nana Sudjana, Dasar-Dasar
 Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Sinar Baru Algesindo),
30. 91 .,Ibid,135.

Tabel 3.11 Kriteria kelayakan media pembelajaran

Prosentase 100%	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
81% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
61% - 81%	Valid	Tidak Revisi
41% - 60%	Cukup Valid	Perlu Revisi
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi
≤ 20%	Tidak Valid	Tidak layak

3) Analisis Kepraktisan

Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan yang diketahui dari aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan produk pengembangan. Skala yang digunakan anatara 1-5 yang dijelaskan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 3.12 Skala penialian

Skor	5	4	3	2	1
Ket.	Sangat	Baik	Cukup	Kurang	Tidak
	Baik				Baik

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$(prosentase\ pengamat)\ P = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} x 100\%$$

Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran ⁹²

Prosentase Ketuntasan	Kriteria
91% -100 %	Sangat Baik
81% - 90%	Baik
71% - 80%	Cukup
61% -70%	Kurang
≤60%	Sangat Kurang

4) Analisis Keefektifan

Teknik analisis ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan. Kualitas media dapat dikatakan efektif dapat diketahui dari respon mahasiswa dan hasil belajar mahasiswa.

Skala penilaian yang digunakan untuk menilai respon mahasiswa, sebagai berikut:

Tabel 3.14 Skala penialian

"Ya"	"Tidak"
Apabila sesuai	Apabila tidak sesuai

Adapun rumus yang digunakan untuk menganilisis respon mahasiswa, sebagai berikut:

$$P (Prosentase) = \frac{Jumlah mahasiswa menjawab "ya"}{jumlah pertanyaan} x100\%$$

⁹² Sunarti dan Selly Rahmawati, *Penilaian Kurikulum 2013*, (Yogayakarta: ANDY, 2014), 56.

Skala penilaian yang digunakan untuk menilai hasil belajar mahasiswa yaitu anatara 1-5 yang dijelaskan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Tabel 3.15 Skala penialian

Skor	5	4	3	2	1
Ket.	Snagat	Baik	Cukup	Kurang	Tidak
	Baik				Baik

Rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil belajar mahasiswa, yaitu:

$$P (Prosentase) = \frac{skor perolehan}{skor maksimal} x100\%$$

Tabel 3.16 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran⁹³

Prosentase Ketuntasan	Kriteria
80 < p	Sangat Baik
60 < p ≤ 80	Baik
40 < p ≤ 60	Cukup Baik
20 < p ≤ 40	Kurang Baik
p ≤ 20	Tidak baik

-

 $^{^{93}}$ Eko widoyoko, $\it Evaluasi$ Progaram Pembelajaran, 242 .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Paparan Data dan Analisis Prosedur Pengembangan Media *Edu-Game*Monopoly

1. Prosedur Pengembangan Media Edu-Game Monopoly

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media permaianan monopoly yang didesain untuk mata kuliah bahasa Indonesia pada aspek terampil berbicara untuk mahasiswa semester II prodi PGMI di STAI Daruttaqwa. Adapun tujuan pengembangan media ini adalah agar mahasiswa dapat meningatkan keterampilan yang dimiliki dengan baik. Keterampilan yang dikembangkan pada media permainan ini terdapat 4 indikator, yaitu bercerita pengalaman, membawakan acara, berpidato didepan kelas, dan berdiskusi.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media edu-game monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia, khususnya pada mata kuliah bahasa Indonesia I adalah model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Dick & Carry. Tahapan model pengembangan yang digunakan oleh pengembang hanya terbatas pada tahap evaluasi formatif, hal ini dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya pengembang dalam melakukan penelitian pengembangan ini.

Tahapan model pengembangan yang peneliti gunakan untuk melakukan penelitian pengembangan media *edu-game monopoly* terdapat delapan tahap, yaitu; 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.

Adapun rincian waktu pengembangan media pembelajaran ini dijabarkan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.1

Rincian Waktu dan Kegiatan Pengembangan

Tanggal	T ah <mark>ap</mark>	Hasil Kegiatan
	Pe <mark>ngembanga</mark> n	
15 April	Menganalisis	Mengetahui kondisi riil proses
2017	kebutuhan dan	pembelajaran di semester II
	tujuan	PGMI.
		Mengetahui permasalahan yang
		ada dalam proses pembelajaran
		di semester II PGMI STAI
		Daruttaqwa.
		Mengetahui pemecahan masalah
		proses pembelajaran yanga ada
		di semester II PGMI STAI
		Daruttaqwa.
15 April	Mengidentifikasi	Mengetahui materi dan tugas
2017	pembelajaran dan	yang ada pada mata kuliah
	karakteristik	bahasa Indonesia I

	mahasiswa.	Mengetahui Standar
		Kompetensi (SK) dan Indikator
		materi bahasa Indonesia
		Mengetahui kemampuan awal
		dan karakter mahasisiwa.
16 April	Merumuskan	Mengetahui tujuan operasional
2017	tujuan performansi	yang ada pada mata kuliah
		bahsa Indonesia aspek terampil
		berbicara.
16 April	Mengembangkan	Menghasilkan instrumen
2017	instrumen	penilaian materi keterampilan
		berbicara.
17 April	Menge <mark>mb</mark> angkan	Menentukan strategi
2017	strategi	pembelajaran yang sesuai
	pemb <mark>el</mark> ajaran	de <mark>nga</mark> n media <i>edu-game</i>
		mo <mark>no</mark> poly
20 April	Mengembangkan	➤ Menghasilkan media edu-game
217	media	monopoly keterampilan
	pembelajaran	berbicara.
10 Mei	Melakukan	Mengetahui kevalidan media
2017	evaluasi	media edu-game monopoly
		Mengetahui kepraktisan media
		edu-game monopoly
		Mengetahui keefektifan media
		edu-game monopoly
		Mengetahui kekurangan media
		media edu-game monopoly
30 Mei	Revisi	➤ Memperbaiki kekurangan media
2017		edu-game monopoly

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 pembeajaran 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.

Hal ini dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang memotivasi mahasiswa untuk aktif dalam pembelajaran dan masih minimnya keterampilan berbicara yang dimiliki oleh mahasiswa. Oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan keterampilan berbicara yang dimiliki oleh mahasiswa semester II di PGMI STAI Daruttaqwa. Adapun cara yang dilakukan pengembang dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

b) Mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik mahasiswa

Kegiatan mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik mahasiswa merupakan tahap kedua dalam proses penelitian pengembangan ini. Pada tahap kedua dilakukan oleh pengembang dengan cara mengidentifikasi mata kuliah bahasa Indonesia dan mengidentifikasi karakteristik mahasiswa semester II di PGMI STAI Daruttaqwa. Pada tahap ini pengembang menjabarkan kompetensi dasar materi keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia.

Adapun kompetensi dasar materi bahasa Indonesia yang digunakan pengembang dalam menghasilkan produk pengembangan yaitu mahasiswa dan mahasiswi memiliki keterampilan berbicara bahasa indonesia baik dialog maupun monolog. Indikator materi keterampilan berbicara yaitu mahasiswa terampil menceritakan pengalaman, mahasiswa terampil membawakan acara, mahasiswa

terampil berpidato di depan kelas, mahasiswa terampil diskusi dan berdebat. Pada pengembangan media ini, pengembang menggunakan keempat indikator

Tahap identifikasi karakteristik mahasisiwa semester II di PGMI STAI Daruttaqwa, peneliti melakukan kegiatan observasi kepada mahasiswa bahwa kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa adalah kemampuan kognitif, akan tetapi pada aspek psikomotorik masih perlu dikembangkan. Pada umumnya mahasiswa hanya dapat menjawab soal-soal atau pertanyaan yang disampaikan oleh dosen saja, namun mahasiswa belum bisa memberi pertanyaan, argumen atau tanggapan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa menunjukkan bahwa karakter secara khusus yang dimiliki oleh mahasisiwa semester II di PGMI STAI Daruttaqwa adalah mahasiswa senang dengan *game* atau permainan. Oleh karena itu pengembang berkeinginan agar pembelajaran dikembangkan dalam bentuk permainan, agar mahasiswa menjadi aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

c) Merumuskan tujuan performansi

Pada tahap perumusan tujuan performansi adalah tahap ketiga setelah dilakukan identifikasi pembelajaran pada mata kuliah bahasa Indonesia I khususnya pada aspek terampil berbicara. Adapun rumusan tujuan performansi secara jelas digambarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel. 4.2

Kompetensi Dasar dan Tujuan Performansi Materi Keterampilan berbicara

Kompetensi Dasar		Tujuan Performansi
Mahasiswa dan	*	Mahasiswa dan mahasiswi dapat
mahasiswi memiliki		menceritakan pengalaman dengan
keterampilan berbicara	_	baik.
bahasa indonesia baik	*	Mahasiswa dan mahasiswi dapat
dialog maupun monolog		berpidato di depan kelas dengan
		baik.
	*	Mahasiswa dan mahasiswi dapat
		membawakan acara dengan baik
		dan b <mark>en</mark> ar.
	*	Maha <mark>sis</mark> wa dan mahasiswi dapat
		berdis <mark>ku</mark> si dengan baik,

d) Mengembangkan instrumen

Tahap mengembangkan instrumen merupakan tahap keempat dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa setelah dilakukan perumuasan tujuan performansi. Pengembangan instrumen disesuaikan dengan tujuan khusus yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran.

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 menghasilakan media pembelajaran yang dapat memotivasi mahasiswa agar aktif dalam proses pembelajaran, yakni berupa media permaianan. Sesuai dengan media permainan yang akan peneliti kembangkan maka strategi yang sesuai adalah strategi pembelajaran *coperatif*. Strategi *coperatif* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakuakan secara bersama dan kelompok-kelompok kecil yang disusun secara heterogen.

f) Mengembangkan dan memilih media pembelajaran

Pada tahap pengembangan media ini merupakan tahap yang dilakukan oleh pengembang untuk mengahasilkan suatu produk pengembangan. Produk yang dihasilkan berupa media permaianan yang didesain untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang dimiliki mahasiswa PGMI STAI Darutaqwa. Media permainan yang pengembang hasilkan adalah media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara (Monera)

Adapun deskripsi media *edu-game monopoly* yang dihasilkan diantaranya adalah:

1) Tampilan luar



Gambar 4.1 Tampilan Media Edu-Game Monopoly

Tampilan gambar pada papan permainan. Berukuran 40 cm x 40 cm, menggunakan kertas lactobus.



Gambar 4.2 Tampilan Luar dan Dalam Papan Media Edu-Game

Monopoly

Tampilan luar media permainan monopoly dibuat dengan menggunakan papan kayu yang berukuran 3 ml. pada tepi papan dilapisi dengan almini. Papan permaianan didesain seperti catur untuk mempermudah menyimpan peralatan permaianan monopoly.

2) Dadu



Gambar 4.3 Dadu

Dadu berjumlah 2 buah, dadu ini digunakan untuk melakukan permainan monopoly dalam menuntukan jumlah petak yang harus dilewati pemain.

3) Bidak-bidak mewakili pemain



Gambar 4.4 Bidak-Bidak Mewakili Pemain

Bidak-bidak ini digunakan untuk mewakili pemain dalam melakukan permaianan monopoly. Jumlah bidak terdiri dari 5 buah dengan karakter yang berbeda-beda, agar dapat membedakan setiap pemain. Bidak-bidak ini terbuat dari kertas gelombang yang berbentuk boneka buah.

4) Uang maianan



Gambar 4.5 Uang Mainan

Uang mainan ini digunakan untuk pemaian dalam mengumpulkan properti dan memperoleh hadiah dalam kartu kesempatan. Uang monopoly ini berjumlah 1. 880.000 yang terdiri dari uang Rp 1.000 berjumlah 10, Rp 2.000 berjumlah 10, Rp

5.000 berjumlah 10, Rp 10.000 berjumlah 10, Rp 20.000 berjumlah 10, Rp 50.000 berjumlah 10, dan Rp 100.000 berjumlah 10.

5) Kartu tugas.



Gambar: 4.6 Kartu tugas

Kartu tugas merupakan tugas yang harus dilakukan pemain untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Kartu tugas berjumlah 14 kartu yang terdiri dari; 4 kartu tugas bercerita, 4 kartu tugas membawakan acara, 3 kartu tugas berpidato, dan 3 kartu tugas diskusi.

6) Kartu Kesempatan

Kartu Kesempatan

Anda memenangkan lombah debat. Hadiah 20.000 bisa anda bawa pulang.

Gambar: 4.7 Kartu Kesempatan

Kartu kesempatan ini merupakan kartu yang digunakan oleh pemain untuk mendapatkan beberapa kesempatan dan hadiah.

7) Peraturan Permaianan Media Edu-Game Monopoly



Gambar: 4.8 Petunjuk Penggunaan Media E-du-Game

Monopoly

Peraturan permainan digunakan oleh pemian sebagai panduan dalam menggunakan permainan monopoly

g) Melakukan evaluasi

Tahap evaluasi meupakan tahap ketujuh dalam pengembangan. Kegiatan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *edu-game monopoly*. Langkah pertama dalam melakukan tahap evaluasi adalah kegiatan validasi, kegiatan validasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk yang dihasilkan. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi bahasa Indonesia.

Setelah kegitan validasi sudah dilakukan, maka kegiatan selanjutnya adalah proses uji coba. Uji coba dilakukan 2 kali yakni uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 4 mahasiswa dan uji coba lapangan yang terdiri dari 23 mahasiswa. Pada uji coba kelompok kecil ditemukan beberapa kekurangan pada media *edu-game monopoly*, yaitu pada kartu tugas, penulisan rektor diganti dengan ketua, hal ini dikarenakan tempat penelitian yakni PTAIS (Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta).

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk pengembangan. Uji coba dilakukan pada mahasiswa semester II PGMI STAI Daruttaqwa. Pertemuan selanjutnya adalah proses evaluasi formatif. Kegaiatan evaluasi formatif merupakan kegiatan yang dilakukan pada setiap akhir proses pembelajaran pada setiap materi atau pokok bahasan.

h) Revisi

Kegiatan revisi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah proses validasi dan uji coba. Kegiatan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan produk yang dihasilkan, agar media pembelajaran layak untuk digunakan.

B. Paparan Data dan Analisis Validasi Media Edu-Game Monopoly

Validasi merupakan kegiatan yang digunakan untuk menilai tingkat kevalidan suatu produk tertentu. Validasi media permaianan ini dilakukan sebelum dilakukan kegiatan uji coba. Kegiatan validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli materi bahasa Indonesia dan ahli media pembelajaran. Valiadasi materi bahasa Indonesia dilakukan oleh 2 validator dan validasi media dilakukan oleh 1 validator. Adapun identitas validator dijelaskan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3

Data Validator Media Edu-Game Monopoly

Keahli/Bidang	Nama Validator	Pendidikan terakhir
Ahli materi bahasa	1. Dr. M. Mudlofar,	S3 Bahasa Indonesia
Indonesia	M.Pd	Universitas Negeri
		Surabaya
	2. Dr. Asep Abbas	S3 Linguistik
	Abdullah, M.Pd	
Ahli media	1. Dr. Sihabuddin,	S3 Teknologi
pembelajaran	M.Pd. I	Pembelajaran UIN
		Malang

1. Validasi Ahli Materi Bahasa Indonesia

Validasi dilakuakan oleh pengembang dengan menggunakan lembar angket yang terdiri dari 10 item dengan skor maksimal 50. Skala yang digunakan untuk memberi penilaia media yaitu dengan menggunakan skor terendah 1 dan skor tertinggi 5. Validasi media *edu-game monopoly*

dilakukan sebelum revisi dan sesudah revisi. Adapun tugas validator ahli materi bahasa Indonesia ialah untuk menilai media *edu-game monopoly* yang telah dihasilkan oleh pengembang. Lembar penilaian ahli materi bahasa Indonesia meliputi aspek isi dan bahasa.

Pada kegiatan validasi media *edu-game monopoly* oleh ahli meteri dilakukan oleh dua validator yaitu validator I bapak Dr. M. Mudlofar, M.Pd dan validator II bapak Dr. Asep Abbas Abdullah, M.Pd. Adapun hasil validasi yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 4

Hasil validasi ahli materi bahasa Indonesia oleh validator I

No	Keterangan	$\sum x$	$\sum x i$	P (%)	Kriteria Valid
1.	Kesesuaian media dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid
2.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	5	5	100%	Sangat Valid
3.	Kesesuaian media dengan indikator pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
4.	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi	4	5	80%	Valid
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia	4	5	80%	Valid
6.	Tulisan pada permainan muda dibaca	5	5	100%	Sangat Valid
7.	Bahasa yang digunakan pada	4	5	80%	Valid

	media edu-game				
	monopoly mudah				
	dipahami				
8.	Penulisan kata atau	3	5	70%	Valid
	kalimat pada media				
	edu-game monopoly				
	menggunakan ejaan				
	yang benar				
9.	Soal yang digunakan	4	5	80%	Sangat Valid
	sesuai dengan	4			
	indikator				
	pembelajaran				
10.	Soal yang digunakan	4	5	80%	Valid
	mudah dipahami				
Jum	lah	42	50	84%	Sangat Valid

Tabel 4. 5

Hasil validasi ahli materi bahasa Indonesia oleh validator II

No	Keterangan	$\sum x$	$\sum x i$	P (%)	Kriteria Valid
1.	Kesesuaian media	4		80%	Valid
	dengan materi				
2.	Kesesuaian media	4	5	80%	Valid
	dengan kompetensi				
	dasar				
3.	Kesesuaian media	4	5	80%	Valid
	dengan indikator				
	pembelajaran				
4.	Kesesuaian	4	5	80%	Valid
	penggunaan gambar				
	dengan materi				
5.	Bahasa yang	4	5	80%	Valid
	digunakan sesuai				
	dengan kaidah				
	bahasa indonesia				
6.	Tulisan pada	4	5	80%	Valid
	permainan muda				

	dibaca				
7.	Bahasa yang	4	5	80%	Valid
	digunakan pada				
	media edu-game				
	monopoly mudah				
	dipahami				
8.	Penulisan kata atau	4	5	80%	Valid
	kalimat pada media				
	edu-game monopoly	1			
	menggunakan ejaan				
	yang benar				
9.	Soal yang digunakan	4	5	80%	Valid
	sesuai dengan				
	indikator				
	pembelajaran				
10.	Soal yang digunakan	4	5	80%	Valid
	mudah dipahami				
Jum	lah	40	50	80%	Valid

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi Bahasa Indonesia

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa jumlah penilaian media edu-game monopoly pada aspek isi dan bahasa mendapat skor 42 dengan skor maksimal 50. Perhitungan prosentase dilakukan dengan menggunakan rumus: $P = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$. Dengan demikian dari perhitungan hasil validasi bahasa Indonesia oleh validator I menunjukkan bahwa pada aspek isi dan bahasa memperoleh skor 84%. Sesuai dengan tabel 3.10 bahwa kriteria kelayakan media pembelajaran media ini dapat dikategorikan sangat valid dan tidak revisi.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut media ini dapat dikatakan valid, akan tetapi ahli materi bahasa Indonesia juga memberi saran dan

komentar kepada pengembang untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan. Menurut Validator I bahwa media *edugame monopoly* cukup menyenangkan dan memotivasi peserta didik (mahasiswa). Validator juga memberi saran bahwa pada petunjuk penggunaan media *edu-game monopoly* sebaiknya ditambahkan dengan 1 poin, yaitu setiap pemain harus memberi komentar mengenai keterampilan berbicara salah satu pemain lain. Hasil revisi media *edu-game* monopoly dijelaskan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.6

Revisi Produk Menurut Validator I

Pemberi Saran	Revisi				
Ahli materi	Petunjuk permainan ditambah satu poin.				
bahasa Indonesia	Setelah proses pembelajaran selesai, maka				
	setiap pemain harus memberi komentar				
	tentang keterampilan berbicara salah satu				
	pemain lain.				

Pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa jumlah penilaian media *edugame monopoly* pada aspek isi dan bahasa mendapat skor 40 dengan skor maksimal 50. Perhitungan prosentase dilakukan dengan menggunakan rumus: $P = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$. Dengan demikian dari perhitungan hasil validasi oleh validator II menunjukkan bahwa pada aspek isi dan bahasa memperoleh skor 80%. Sesuai dengan tabel 3.10 bahwa kriteria kelayakan

media pembelajaran media ini dapat dikategorikan valid dan tidak revisi. Menurut validator II ahli materi bahasa Indonesia bahwa media ini tidak ada revisi dan dapat dikatakan valid.

3. Validasi Ahli Media

Pada validasi ini pengembang menggunakan lembar angket untuk memperoleh data hasil penilaian oleh ahli media dengan menggunakan 15 item penilaian. Skor penilaian validasi media ini menggunakan skor terendah 1 dan skor tertinggi 5, dengan skor maksimal 75. Tugas validator ahli media yaitu untuk menilai kevalidan media *edu-game monopoly* yang telah dihasilkan pada aspek format yang terdiri dari 9 item dengan skor maksimal 15, petunjuk yang terdiri dari 3 item, dan media *edu-game monopoly* terdiri dari 3 item dengan skor maksimal 15.

Kegiatan validasi I ini dilakukan oleh Dr sihabuddin, M.Pd sebagai vaidator I. Adapun hasil validasi media *edu-game monopoly* oleh ahli media dijelaskan dalam bentul tabel, sebagai berikut:

Tabel 4. 7

Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Keterangan	$\sum x$	$\sum x i$	P (%)	Kriteria Valid
Form	nat dan Tampilan				
1.	Kesesuaian letak, huruf	4	5	80%	Valid
	dan ukuran gambar				
2.	Keseimbangan warna	4	5	80%	Valid
	tampilan media				
3.	Kesesuaian ukuran	5	5	100%	Sanagat Valid
	gambar				

4.	Kesesuaian pemilihan	3	5	80%	Valid
_	gambar dengan materi	4	_	000/	37 1' 1
5.	Ukuran papan media	4	5	80%	Valid
	edu-game monopoly				
	sesuai dengan fungsi				
	praktis sebagai media				
	pembelajaran	4	_	000/	37 1' 1
6.	Kesesuaian pemilihan	4	5	80%	Valid
7	desain media	4	-	000/	37-11.4
7.	Kesesuaian pemilihan	4	5	80%	Valid
	judul media		-	1000/	G
8.	Kemenarikan kemasan	5	5	100%	Sangat Valid
	media secara utuh			10011	
9.	Kesesuaian penggunaan	5	5	100%	Sangat Valid
	peralatan (dadu, bidak-				
	bidak mewakili				
	pemaian, kartu soal,				
	kartu kesempatan, kartu				
	sertifikat, uang mainan)				
_	dengan fungsi pr <mark>akt</mark> is				
	turan Permaianan		-	700/	X7 1' 1
10.	Kejelasan petunjuk	3	5	70%	Valid
	penggunaan media edu-				
1.1	game monopoly	4	-/	000/	37.11.1
11.	Petunjuk penggunaan	4	5	80%	Valid
10	media muda dipahami	_/_		0004	77.11.1
12.	Kemudahan dalam	4	5	80%	Valid
	menggunakan media				
3.5	edu-game monopoly				
	ia Permaianan			1000/	C
13.	Kecocokan penggunaan	5	5	100%	Sangat Valid
1.4	media di ruang kelas	4		000/	37 11 1
14.	Kesesuian media	4	5	80%	Valid
	dengan mata kuliah				
	bahasa Indonesia pada				
	materi keterampilan				
	berbicara.				
15.	Kesesuaian media	4	5	80%	Valid
15.	Kesesuaian media untuk mahasiswa SI PGMI	4	5	80%	Valid

Jumalah	62	75	82,7%	Valid
---------	----	-----------	-------	-------

4. Analisis Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek format media mendapat skor penilaian 38 dengan skor maksimal 45, perhitungan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus: $P = \frac{38}{45} \times 100\%$ = 84%. Dengan demikian sesuai tabel 3.10 bahwa media *edu-game monopoly* pada aspek format dapat dikatakan sangat valid dan tidak revisi. Aspek petunjuk penggunaan media mendapat skor penilaian 11 dengan skor maksimal 15, perhitungan dilakukan dengan menggunakn rumus: $P = \frac{11}{15} \times 100\%$ = 73,3%. Dengan demikian sesuai tabel 3.10 menunjukkan bahwa media *edu-game monopoly* pada aspek petunjuk penggunaan dapat dikatakan valid dan tidak revisi. Aspek media permainan mendapat skor penilaian 13 dengan skor maksimal 15, perhitungan dilakukan dengan menggunakn rumus: $P = \frac{13}{15} \times 100\%$ = 86,7%. Dengan demikian sesuai tabel 3.10 menunjukkan bahwa media *edu-game monopoly* pada aspek media permainan dapat dikatakan sangat valid dan tidak revisi.

Penialian media *edu-game monopoly* menurut ahli media secara keseluruhan mendapat skor 62, dengan skor maksimal 75. Penghitungan dapat digunakan rumus: $P = \frac{62}{75} \times 100\% = 82,7\%$. Dengan demikian sesuai tabel 3.10 menunjukkan bahwa media *edu-game monopoly* secara keseluruhan menurut ahli media dapat dikatakan sangat valid dan tidak

revisi. Pada saat validasi ahli media tidak memberi masukan bagi pengembang, menurut validator bahwa media *edu-game monopoly* tidak terdapat saran atau masukan untuk pengembang karena media ini dapat dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Paparan Data dan Analisis Kepraktisan Media Edu-Game Monopoly

Kepraktisan media dapat diketahui dari aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *edu-game monopoly* yang telah dihasilkan oleh pengembang. Setelah media divalidasi oleh ahli, maka dilakukan uji coba kepada mahasiswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Uji coba dilakukan pada tanggal 22 mei 2017.

1. Aktivitas Mahasisiwa

Kegiatan Observasi aktivitas mahasiswa dilakukan oleh dosen pengampu mata kulaih bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa yaitu Ismawati, M.Si dan Pengemabang. Lembar observasi terdiri dari 5 item dengan skor maksimal 25. Skor penilaian validasi media ini menggunakan skor terendah 1 dan skor tertinggi 5.

Tabel 4. 8

Data Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa

No	Nama	Kegiatan Mahasiswa					Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Alfi A'yun Nadhifah	4	4	3	4	4	19
2.	Aminatuz Zuhriyah	4	4	4	5	5	22
3.	Anis Nurlailiyah	4	4	4	3	3	18

4.	Ayu Diati Ningsih	5	4	3	4	3	19
5.	Diah Ayu Ernanda	5	4	5	5	5	24
6.	Eki Putri W	4	4	4	4	5	21
7.	Liana Wati	3	4	4	4	3	18
8.	Luluk Fatmawati	5	4	5	4	4	22
9.	Suci Arofah	4	4	5	4	5	22
10.	Melyn Sulistiyowati	4	4	5	4	3	20
11.	Nur Lailatul Faizah	4	3	4	3	3	17
12.	Nur Maimun Fadli	5	5	4	5	4	23
13.	Nanda Nurrohamatun N	5	4	4	4	5	22
14.	Raudlotul Ulum	5	4	5	5	4	23
15.	Robikatul Adawiyah	4	4	3	4	5	20
16.	Samsul Arifin	3	5	5	4	4	21
17.	Siti Anisatur Rohma	5	4	5	4	4	22
18.	Siti Qomariyah	5	4	4	5	4	22
19.	Siti Salasatul Jaz <mark>ar</mark> iyah	3	4	4	3	4	18
20.	Umi Masriatun	5	5	5	5	5	25
21.	Uswatun Khasanah	4	4	4	3	3	18
22.	Uzlifatul Jannah	5	4	5	4	5	23
23.	Zahrotul Mufidah	3	5	4	4	4	20
	Jumalah	102	97	100	95	99	493

Keterangan:

Aspek penilaian 1 : Mahasiswa menyiapkan media *edu-game monopoly* dengan tepat.

Aspek penilaian 2: Mahasiswa membaca peraturan permainan media edu- $game\ monopoly.$

Aspek penilaian 3 : Mahasiswa dapat mengoperasikan media *edu-game monopoly*.

Aspek penilaian 4 : Mahasiswa mematuhi langkah-langkah dalam pembelajaran.

Aspek peniaian 5 : Mahasiswa terampil berbicara sesuai dengan perintah kartu soal.

2. Analisis Data Aktivitas Mahasisiwa

Berdasarkan data pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa pada aspek penilaian 1 mendapat skor 102 dengan skor maksimal 115. Dengan demikian, dapat dihitung dengan menggunakan rumus : $P = \frac{102}{115} x 100\% = 88,7\%$, sesuai dengan tabel 3.12 bahwa aktivitas mahasiswa pada pembelajaran dikategorikan sangat baik. Pada aspek penilaian 2 mendapat skor 97 dengan skor maksimal 115. Dengan demikian dapat dihitung dengan menggunakan rumus : $P = \frac{97}{115} x 100\% = 84,3\%$, sesuai dengan tabel 3.12 bahwa aktivitas mahasiswa pada pembelajaran dikategorikan sangat baik. Pada aspek penilaian 3 mendapat skor 100 dengan skor maksimal 115. Dengan demikian dapat dihitung dengan menggunakan rumus : $P = \frac{100}{115} x 100\% = 87\%$, sesuai dengan tabel 3.12 bahwa aktivitas mahasiswa pada pembelajaran dikategorikan baik. Pada aspek penilaian 4 mendapat skor 95 dengan skor maksimal 115. Dengan demikian dapat dihitung dengan menggunakan rumus : $P = \frac{95}{115} x 100\% = 82,6\%$, sesuai dihitung dengan menggunakan rumus : $P = \frac{95}{115} x 100\% = 82,6\%$, sesuai

dengan tabel 3.12 bahwa aktivitas mahasiswa pada pembelajaran dikategorikan sangat baik. Selanjutnya pada aspek penilaian 5 mendapat skor 99 dengan skor maksimal 115 dapat dihitung dengan menggunakan rumus : $P = \frac{99}{115} x100\% = 86,1\%$, sesuai dengan tabel 3.12 bahwa aktivitas mahasiswa pada pembelajaran dikategorikan baik.

Skor secara keseluruhan dari aktivitas mahasiswa semester II di PGMI STAI Daruttaqwa dalam kegitan pembelajaran dengan menggunakan media edu-game monopoly adalah 493 dengan skor maksimal secara keseluruhan adalah 575. Dengan demikian, dapat dihitung dengan menggunakan rumus: $P = \frac{473}{575} \times 100\% = 82,3\%$. Sesuai dengan tabel 3.12 bahwa media edu-game monopoly keterampilan berbicara ini dapat dikategorikan baik dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Paparan Data dan Analisis Keefektifan Media Edu-Game Monopoly

Keefektifan suatu produk pengembangan dapat diketahui dari hasil belajar dan respon mahasisiwa.

1. Data Hasil Belajar Mahasiswa

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa setelah dilakukan proses pembelajaran. Pengukuran hasil belajar mahasiswa dilakukan oleh pengembang setelah dilakukan proses uji coba dengan menggunakan media *edu-game monopoly*. Bentuk tes yang digunakan pada

penelitian pengembangan ini adalah tes unjuk kerja, hal ini sesuai dengan indikator dalam materi keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia I. Adapun hasil belajar mahasiswa terdiri dari 4 indikator, diantaranya adalah: terampil bercerita pengalaman, terampil membawakan acara, terampil beripdato di depan kelas, dan terampil diskusi.

Skor penilaian yang digunakan untuk memberi penilaian terhadap hasil belajar mahasiswa yaitu skor terenda 1 dan skor tertinggi 5. Pada pengukuran keterampilan berbicara mahasiswa, maka dilakukan penilaian *pre-tes* dan *pos-tes* setelah digunakan media *edu-game monopoly*. Adapun data hasil belajar mahasiswa yang diperoleh sebelum dan setelah digunakannya media *edu-game monoply* dijelaskan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.9

Data Hasil Pre-Tes

No	Nama		Indikator			
		1	2	3	4	
1.	Alfi A'yun Nadhifah	16	12	11	14	53
2.	Aminatuz Zuhriyah	16	14	14	16	60
3.	Anis Nurlailiyah	15	15	13	14	57
4.	Ayu Diati Ningsih	14	11	11	15	51
5.	Diah Ayu Ernanda	16	14	14	14	58
6.	Eki Putri W	13	10	11	11	45
7.	Liana Wati	16	12	13	13	54
8.	Luluk Fatmawati	15	11	13	12	51
9.	Suci Arofah	13	11	11	12	47
10.	Melyn Sulistiyowati	17	17	17	19	70

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				
		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	

10.	Melyn Sulistiyowati	25	21	20	22	88
11.	Nur Lailatul Faizah	19	18	19	20	76
12.	Nur Maimun Fadli	21	20	20	21	82
13.	Nanda Nurrohamatun N	25	21	22	24	92
14.	Raudlotul Ulum	23	20	20	21	84
15.	Robikatul Adawiyah	21	18	19	23	81
16.	Samsul Arifin	24	21	21	20	86
17.	Siti Anisatur Rohma	25	21	20	23	89
18.	Siti Qomariyah	23	20	20	24	87
19.	Siti Salasatul Jazariyah	22	17	17	19	75
20.	Umi Masriatun	21	19	18	22	80
21.	Uswatun Khasanah	17	16	18	16	67
22.	Uzlifatul Jannah	23	20	20	21	84
23.	Zahrotul Mufidah	25	22	21	23	91
Jum	lah	505	<mark>44</mark> 6	448	476	1875

2. Analisis Hasil Belajar Mahasiswa

Pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa jumlah skor *pre-tes* mendapat 1283 dengan skor maksimal 2300. Dengan demikian dapat dihitung dengan menggunakan rumus : $P = \frac{1283}{2300} \times 100\% = 55,8\%$, sesuai dengan tabel 3.15 bahwa *pre-tes* dikategorikan cukup akan tetapi masih perlu peningkatan. Selanjutnya pada jumlah skor *post-tes* mendapat skor 1875 dengan skor maksimal 2300 dapat dihitung dengan menggunakan rumus : $P = \frac{1875}{2300} \times 100\% = 81,5\%$, sesuai dengan tabel 3.15 bahwa hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran dikategorikan sangat baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa semester II di PGMI STAI Daruttaqwa dalam kegitan pembelajaran dengan menggunakan media *edu-game monopoly* mengalami peningkatan. Media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara ini dapat dikategorikan sebagai media yang efektif.

3. Hasil Respon Mahasisiwa

Respon mahasiswa merupakan tanggapan mahasiswa setelah digunkan media *edu-game monopoly*. Untuk mengukur respon mahasiswa, pengembang menggunakan angket yang terdiri dari 5 pertanyaan dengan 2 alternatif jawaban yaitu "ya" dan "tidak", Angket respon mahasiswa disebarkan ketika selesai proses pembelajaran menggunakan media *edu-game monopoly*. Adapun hasil penyebaran angket respon mahasiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *edu-game monopoly*, sebagai berikut:

Tabel 4.11

Data Hasil Respon Mahasiswa

No	Pertanyaan	Jumlah Total
		Jawaban Responden
1.	Apakah media edu-game monopoly	
	membuat anda semangat dan aktif	87%
	belajar?	
2.	Apakah media edu-game monopoly	
	memotivasi anda untuk meningkatkan	91,3%

	keterampilan berbicara?	
3.	Apakah media edu-game monopoly	
	dapat memudahkan anda untuk belajar	82,6%
	keterampilan berbicara?	
4.	Apakah media edu-game monopoly	
	sangat menarik digunakan dalam	87%
	pembelajaran?	
5.	Apakah Anda mengikuti proses	
	pembelajaran dari awal sampai akhir?	96%
Jumlah		443,9%
Rata-rata		88,8%

4. Analisis Data Hasil Respon Mahasiswa

Berdasarkan data pada tabel 4.14 menunjukkan bahwa jumlah skor keseluruhan respon mahasiswa adalah 443,9, dan rata-rata respon mahasiswa adalah 88,8%. Sesuai dengan tabel 3.15 bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media *edu-game monopoly* mendapat respon dari mahasiswa sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh motivasi dan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *edu-game monopoly*. Menurut mahasiswa media ini sangat menarik dan dapat memberikan motivasi untuk belajar agar terampil berbicara.

E. Pembahasan Pengembangan Media Edu-Game Monopoly

Pengembangan media pembelajaran pada masa dewasa ini masih sangat dibutuhakan. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagai calon pendidik yang berkualitas dan profesional dalam bidangnya masingmasing, 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 upayah peningkatan keterampilan berbicara yang dimiliki mahasiswa dengan cara mengambangkan 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 penggembangan 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 Indonesi 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, kemudia 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 *coperatif* dimana mahasisswa 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*. Kefektifan media *edu-game monopoly* diketahui dari hasil belajar mahasiswa setelah digunakannya media media *edu-game monopoly* dan respon mahasiswa pada pembelajaran dengan menggunakan media *edu-game monopoly*.

Bentuk media *edu-game monopoly* yang telah dikembangkan oleh pengembang setelah dilakukan revisi dan uji coba dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.9

Media Edu-Game Monopoly Keterampilan Berbicara

2. Kevalidan Media Edu-Game Monopoly

Penialaian tingakat kevalidan media *edu-game monopoly* dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu 1 orang ahli materi bahasa Indonesia dan 1 orang ahli media.

a. Kevalidan Media *Edu-Game Monopoly* Menurut Ahli Materi Bahasa Indonesia

Berdasarkan data tabel 4.4 bahwa hasil validasi ahli materi pada aspek isi dan bahasa mendapat skor prosentase 84%. Dengan demikian, sesuai dengan tabel 3.10 bahwa media *edu-game monopoly* dapat dikategorikan sangat valid. Menurut ahli materi bahasa

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

menyiapkan media edu-game monopoly dengan tepat 84,3%, membaca permainan 87%, peraturan media edu-game monopoly dapat mengoperasikan media edu-game monopoly 82,6%,, mematuhi langkahlangkah dalam dalam pembelajaran dengan baik 90,4%, dan terampil berbicara sesuai dengan perintah kartu soal 86,1%,. Menurut observar bahwa pada proses pembelajaran mahasiswa dapat menyusun media game monopoly dengan sangat baik, hal ini dikarenakan media ini sangat mudah dalam penggunaanya. Pada kegiatan pembelajaran masih terdapat mahasiswa yang kesulitan berbicara sesuai tugas pada kartu, hal ini dikarenakan tidak ada persiapan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam berbicara. Namun dengan menggunakan media ini dapat memotivasi mahasiswa untuk terampil berbicara.

4. Keefektifan Media Edu-Game Monopoly

Keefektifan media pembelajaran dapat diketahuia dari hasil belajar dan respon mahasiswa. Hasil belajar dan respon diketahui dari uji coba. Uji coba dilakukan pada 23 mahaisswa PGMI STAI daruttaqwa. Menurut Nivven, bahwa karakteristik suatu media yang efektif adalah ketika siswa dapat mengapresiasikan program pembelajaran dan program pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan dan harapan. 94

⁹⁴ Selvira Hestari, dkk, "Validitas, Keprkatisan, dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik Pada Materi Mutasi Gen", "dalam" Http://Ejurnal Unesa.ac.id. Vol 5 Januari 2016, [diakses pada tanggal 20 Maret 2017], 8.

a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh mahasiswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diketahui dari proses evaluasi. Bentuk evaluasi yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah tes unjuk kerja (*performance*). Tes unjuk kerja yang digunakan yaitu terdiri dari 4 indikator aspek terampil berbicara, pada masing-masing indikator memiliki aspek kriteria penilaian yang terdiri dari 5 poin.

Berdasarkan data pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa pada tahap *pre-tes* terdapat 20 mahaasisswa yang belum tuntas dan 3 mahasiswa yang tuntas. Pada tahap *post-tes*terdapat 2 mahasiswa yang belum tuntas dan 21 mahasiswa dikatakan tuntas, hal ini dikarenakan mereka masih malu-malu dalam berbicara dan demam panggung. Oleh karena itu diperlukan untuk membiasakan mahasiswa untuk terampil berbicara. Pada skor hasil tes belajar mahasiswa dalam indiaktor membawakan acara termasuk rendah dari keempat indikator, dikarenakan mahasiswa masih belum terbiasa dalam membawakan acara. Adapun secara keseluruhan nilai prosentase *pre-tes* adalah 55,8% dikategorikan kurang dan nilai *post-tes* adalah 81,5% dikategorikan sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa melalui media *edu-game monoply* mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan

⁹⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2013, 5.

berbicara. Dengan demikian media *edu-game monopoly* dapat dikatakan efektif.

b. Respon Mahasisiwa

Respon mahasiswa dapat dikeahui dari proses uji coba dengan menggunakan media *edu-game monopoly*. Untuk mengukur respon mahasiswa pada proses pembelajaran yakni dengan menggunakan angket yang berisi 5 pertanyaan dan disebarkan kepada mahasiswa setelah proses pembelajaran melalui media *edu-game monopoly*.

Berdasarkan data pada tabel 4.10 bahwa hasil prosentase tiap aspek adalah media *edu-game monopoly* membuat mahasiswa semangat dan aktif belajar 87%, media *edu-game monopoly* dapat memotivasi mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara 91,3%, media *edu-game monopoly* dapat memudahkan mahasiswa untuk belajar keterampilan berbicara 82,6%, media *edu-game monopoly* sangat menarik digunakan dalam pembelajaran 87%. mahasiswa mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir 96%. Adapun hasil respon mahsiswa secara keseluruhan adalah 88,8%, hal ini menunjukkan bahwa respon mahasiswa sangat baik dan hampir semua mahasiswa menunjukkan respon yang positif. Dengan demikian media ini dapat dikatakan efektif.

Berdasarkan pada pembahasan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Edu-Game Monopoly Keterampilan berbicara Pada Mata Kuliah Bhasa 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 penjelasnnya 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 permaianan sehingga tidak membosankan
- 6) Menumbuhkan rasa senang belajar pada mahasiswa

Adapun kekurangan media edu-game monopoly diantaranya adalah:

- 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 dikarenkan 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) pengembangkan instrumen, 5) mengembangkan setrategi 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

dengan hasil prosentase 82,7%. Dengan demikian, bahwa media *edugame monopoly* keterampilan berbicara atau monera dapat dikatakan layak digunakan tanpa revisi.

- Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh 23 mahasiswa menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media *edu-game* monopoly dikategorikan baik atau praktis dengan hasil prosentase 82,3%.
- 4. Tingkat efektifitas media berdasarkan hasil evaluasi memperoleh hasil pre-tes 55,8 % dan pos-tes 81,5%, dengan demikian diperoleh hasil pos-tes > pre-tes sehingga kemampuan berbicara mahasiswa setelah uji coba mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa tingkat respon mahasiswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media edu-game monopoly dapat dikategorikan sangat baik dengan hasil prosentase 88,8%.

B. Saran

Adapun beberapa saran pengembang terhadap produk yang telah dikembangkan agar dapat dimanfaatkan dengan baik, sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil pengembangan media *edu-game monopoly* keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia, disarankan:

a. Pengguna media diharapkan terlebih dahulu membaca petunjuk penggunaan media sebelum menggunakan media edu-game monopoly.

- b. Pengguna diharapkan mengikuti petunjuk penggunaan media *edu- game monopoly*.
- c. Mahasiswa diharapkan membaca dan menggunakan sumber belajar lain untuk mendukung penggunaan media *edu-game monopoly* misalnya modul, buku ajar, dan buku bahasa Indonesia.

2. Saran Diseminasi

Penelitian dan pengembangan media ini dilaksanakan pada uji coba terbatas, yaitu pada 23 mahasiswa semester II PGMI di STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik. Oleh karena itu disarankan untuk menyebarkan produk dalam skala yang lebih luas, akan tetapi penyebaran produk pengembangan harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi sasaran, serta karakteristik mahasiswa agar penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Produk media *edu-game monopoly* ini terbatas pada pokok pembahasan terampil berbicara, maka disarankan kepada pengembang lainnya dapat membuat produk media *edu-game monopoly* untuk mata kuliah dan pokok pembahasan lainnya.

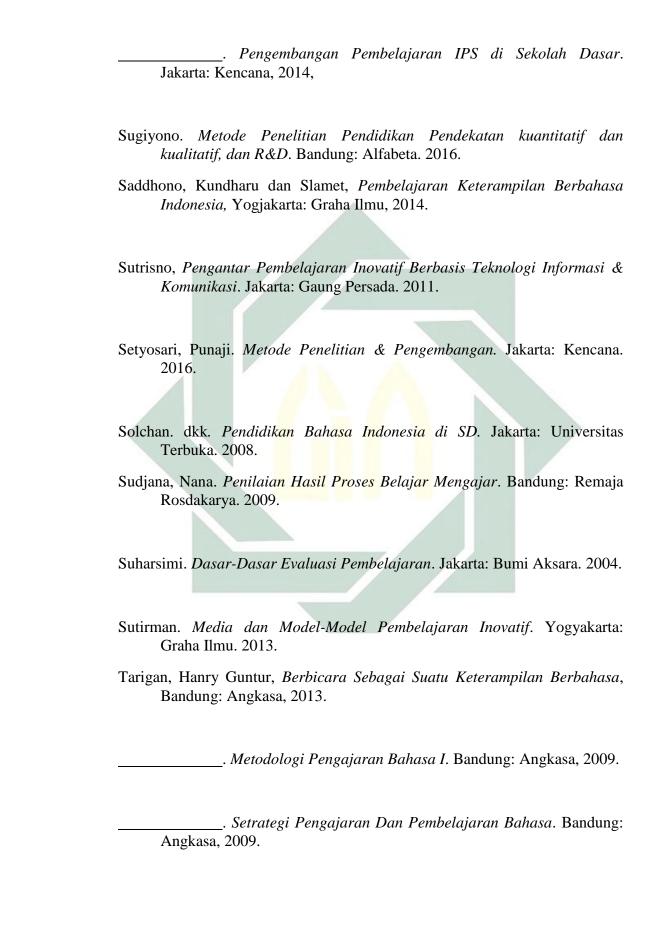
Daftar Pustaka

- Alfin, Jauharotin. *Keterampilan Dasar Berbahasa*, Surabaya: Pustaka Intelektual. 2009.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya. 2011.
- Arifin, Zainal dan Amran Tasai. *Cermat Berbahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Akademika presindo. 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipat. 2010.
- Arsyad. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi. 2012.
- Ataillah, Ahmad. *Mutu Menikam dari Kitab Al Hikam*. "terj." Djamaluddin. Surabaya: Mutiara Ilmu. 2010.
- Dalimanugari, Daluti. "Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa MI/SD DI Gunung Kidul". Tesis- UIN Sunan Kalijogo, Yojakarta, 2015, dalam http//: digilib uin-suka.ac.id, asp, 28 Februari 2017.
- Damyanti, Rini dan Tri Indrayanti. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Surabaya: Victory Inti Cipta. 2015.

- Dick, Walker & Lou Carey. The Systematic Design of Instruction. Illionis: Harper Collins Collage Publiser. 1985.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Beajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Farisia, Hernik. "Pengembangan Modul Kompetensi Berbicara Mahasiswa Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabayah". Tesis-Pascasarjana UIN Sunan Ampel, Surabay, 2010).
- Fitriyawani, F. "Penggunaan Media Permainan Monopoly melalui pembelajaran Koperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah". Didaktika, Vol 13, No 2, 2013, dalam http//:portalgaruda.org, asp, 05 Maret 2017.
- Hamdani. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia. 2011.
- Hamalik, Omar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem.* Jakarta: Bumi Aksara. 2014.
- Selvira, Hestari. "Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik Pada Materi Mutasi Gen." Bioedu, Vol 5, No. 1, 2016, dalam http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu, 17 Maret 2017.
- Kusaeri. Acuan & Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2014.
- Mudlofar, M. Bahasa dan Sastra Indonesai. Surabaya: Pustaka Gama. 2010.
- Muslih, Masnur. *Garis-Garis Besar Tata Bahsa Baku*. Bandung: PT Refika Aditama. 2010.

- Mulyani, Novi. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Diva Press. 2016.
- Mulyati, Yeti, dkk. *Bahasa Indonesia*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka. 2014.
- Munadhi, Yudi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2010.
- Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya. 2012.
- Nendy, dkk, "Pengembangan Media Educational Game Monopoli Fisika Asik (MOSIK)" Pada Pembelajaran IPA di SMP", dalam http://:jurnal.arraniry.ac.id. asp 02 Maret 2017.
- Ngalimun dan Noor Alfullaila. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2014.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Penilaian Pembelajaran Bahsa Berbasis Komptnsi*, Yogyakata: BPFE. 2016.
- Pamungkas, Sri. Bahasa Indonesia dalam Berbagai Prespektif Dilengkapi dengan Teori, Aplikasi, dan Analisis Pengguna Bahasa Saat Ini. Yogakarta: ANDI. 2012.
- Rohma, Saidatul, "Pengembangan Media Pembelajaran Ritaton dalam Pembelajaran Fikih di Kelas 2 MI Nurul Huda Kedungkandang Malang." Tesis-Pascasarjana UIN Malang, Malang, 2016).
- Rohman, Muhammad dan Sofun Amri. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2013.

- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.
- Saddhono, Kundharu dan Slamet. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014.
- Sadiman, Arif dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.
- Sagala, Syaiful. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Solchan, dkk. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2008.
- Suciati, dkk, "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar)". *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 2, (Oktober 2015).
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Bandu Algesindo. 2010.
- Sudjana dan Ahmad Rifai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2010.
- Sunarti, Selly Rahmawati. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ANDI. 2014.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana. 2013.



Tim LAPIS PGMI. 25 Bahan Ajar PGMI Bahasa Indonesia I. Surabaya: Amanah Sejahtera. 2009.		
25 Bahan Ajar PGMI Bahasa Indonesia II. Surabaya: Amanah Sejahtera. 2009.		
25 Bahan Ajar PGMI Pembelajaran Bahasa Indonesia MI. Surabaya: Amanah Sejahtera. 2009.		
Trianto. <i>Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi</i> Kontruktivisme.Jakarta: Prestasi Pustaka. 2007.		
Trianto. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Prenada Media. 2009.		
Widoyoko, Eko Putro. <i>Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidikan</i> . Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2016.		
Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017.		
Wolfolk, Anita. Diterjemahkan oleh, Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto. <i>Educational Psychology Active Learning</i> . Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2009.		
Zetizen."MonopolyTradisional atau Online?". www.pontianakpost.ac.id, (02 Maret 2017).		
Zulella. <i>Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar</i> . Bandung: Remaja Rosdakarya. 2013.		