

**PENGEMBANGAN MEDIA *KALCER* BERBASIS MONOPOLI PADA
MATERI IPAS KELAS IV SDN 2 GELUMBANG**

ANNASTASIA AUSTIN

2020143500

Abstrak

Permasalahan yang ada dalam penelitian yaitu ketersediaan media dimana media yang digunakan belum bervariasi dalam sistem pembelajaran karena masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *kalcer* berbasis monopoli yang valid, praktis, dan efektif. Metode pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Terdapat tiga aspek yang dinilai dalam kevalidan ini, yaitu kevalidan media, materi, bahasa. Dari ketiga validasi tersebut diperoleh nilai kevalidan sebesar 90,47% dengan kriteria “sangat valid”. Berdasarkan uji coba One to One Evaluation diperoleh hasil 91,4% dengan kriteria “sangat praktis”, berdasarkan uji coba Small Group Evaluation diperoleh hasil 93,2% dengan kriteria “sangat paraktis” dan berdasarkan keefektifan media yaitu memperoleh hasil 76,451 dan lebih dari 76 dengan kriteria “sangat Efektif”. Penelitian memiliki pembaharuan dari segi materi yang biasa dibahas lebih secara menyeluruh dari setiap pulau di Indonesia sedangkan dalam penelitian saya lebih menekankan kebudayaan yang berasal dari pulau sumatra sehingga memberikan pengetahuan yang lebih mendalam dalam penggunaan media *kalcer* berbasis monopoli. Penggunaan kartu permainan dalam media *kalcer* berbasis monopoli lebih menarik, mudah dipahami, gambar yang lebih beragam serta penggunaan corak dalam kartu tersebut lebih menarik sehingga peserta didik memiliki ketertarikan dalam bermain media *kalcer* berbasis monopoli.

Kata kunci: Media *kalcer* , Pengembangan media