

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNER*
WORD BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MUATAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III DI SEKOLAH DASAR NO. 9
BENOA KABUPATEN BADUNG TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh

Ni Kadek Ria Anggita Sari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk Media Pembelajaran *Spinner Word*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun Media Pembelajaran *Spinner Word* pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III dan (2) mengetahui validitas Media Pembelajaran *Spinner Word* pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan diantaranya (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Penelitian terbatas sampai pada tahap uji coba perorangan, dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan untuk melibatkan banyak siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian yaitu metode non tes dengan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pengembangan meliputi hasil (1) deskriptif proses pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word*. (2) Media Pembelajaran *Spinner Word* dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari ahli isi pembelajaran memperoleh persentase sebesar (90,90%) dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar (85%) dengan kualifikasi baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar (90,62%) dengan kualifikasi sangat baik dan penilaian siswa melalui uji coba perorangan dengan tiga orang siswa memperoleh persentase sebesar (91,66%) dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Spinner Word* pada Muatan Bahasa Indonesia valid digunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci: *spinner word*, kontekstual, bahasa Indonesia

ABSTRACT

Development research was conducted to develop a Word Spinner Learning Media product. The aims of this study are to: (1) describe the design of the Spinner Word Learning Media for Class III Students' Indonesian Content and (2) find out the validity of the Spinner Word Learning Media for Class III Students' Indonesian Content. This development research uses the ADDIE development model with five stages including (analyze, design, development, implementation, evaluation). The research was limited to the individual trial stage, due to the Covid-19 pandemic conditions which made it impossible to involve many students. The method of data collection in this research is the non-test method with a questionnaire. The data analysis technique used quantitative descriptive techniques and qualitative descriptive data analysis techniques. The results of the development research include the results of (1) descriptive of the process of developing Spinner Word Learning Media. (2) The Spinner Word Learning Media is declared valid based on the assessment of the learning content experts getting a percentage of (90.90%) with very good qualifications, learning design experts getting a percentage of (85%) with good qualifications, learning media experts getting a percentage of (90.62%) with very good qualifications and student assessment through individual trials with three students obtaining a percentage of (91.66%) with very good qualifications. From the test results, it can be concluded that the Spinner Word Learning Media on Indonesian Language Content is valid for use in the learning process.

Keywords: spinner word, contextual, Indonesian

