

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* materi bangun datar kelas III SDN 32 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa permainan edukasi berbasis *wordwall* untuk materi bangun datar kelas III SDN 32 Palembang yang teruji valid, praktis, dan efektif dimana dapat digunakan untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu, 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 3 orang validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, kemudian siswa kelas III SD yang berjumlah 22 orang yang dimana pada tahap pengujian *one to one* sebanyak 3 siswa, dan tahap pengujian *small group* sebanyak 8 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi oleh validator dan lembar angket praktis untuk siswa. Berdasarkan hasil penelitian angket untuk validator diperoleh nilai keseluruhan sebesar 88,22% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon siswa dari tahap pengujian *one to one* dan *small group* diperoleh nilai keseluruhan dengan rata – rata nilai 96,17% dengan kategori sangat praktis. Serta pengujian yang lapangan *field test* yang dimana dilakukan uji *postest* didapat nilai dengan persentase rata – rata dari nilai keseluruhan yaitu 95% dengan kategori tinggi (sangat efektif). Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa media pembelajaran berupa media interaktif permainan edukasi berbasis *wordwall* materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan sudah tergolong media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci : Bangun Datar, Media Pembelajaran, *Wordwall*