



**“PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR E-LKPD BERBASIS *GAME WORDWALL*
PADA MATERI CAMPURAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS
PESERTA DIDIK DI KELAS VIII”**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan IPA

Oleh :

Lely Yanuarta

NIM 2110129120009

**JURUSAN PENDIDIKAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
NOVEMBER 2025**

HALAMAN PENGESAHAN

**SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR *E-LKPD* BERBASIS *GAME*
WORDWALL PADA MATERI CAMPURAN UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI SAINS PESERTA DIDIK DI KELAS VIII**

Oleh :
Lely Yanuarta
NIM 2110129120009

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 13 Oktober 2025 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji :
Ketua Penguji/Pembimbing I

Anggota Dewan Penguji
Ikhwan Khairu Sadiqin, M.Pd



Yudha Irhasyuarna, M. Pd.
NIP. 19690616 199403 1 002

Sekretaris Penguji/Pembimbing II



Ellyna Hafizah, M.Pd
NIP. 19900326 202421 2 045

Mengesahkan,
Ketua Jurusan Pendidikan IPA
Universitas Lambung Mangkurat



Dr. Syolihah Annur, M.Pd.
NIP. 19791107 200501 1 004

PERYANTAAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, November 2025



Lely Yanuarta

NIM 2110129120009

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR E-LKPD BERBASIS *GAME WORDWALL* PADA MATERI CAMPURAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS PESERTA DIDIK DI KELAS VIII (Oleh : Lely Yanuarta; Pembimbing : Yudha Irhasyuarna., Ellyna Hafizah;2025; 177 halaman)

ABSTRAK

Literasi sains merupakan kemampuan memahami konsep ilmiah, menerapkan pengetahuan untuk memecahkan masalah, serta mengambil keputusan berdasarkan bukti ilmiah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-LKPD berbasis *game Wordwall* pada materi campuran guna meningkatkan literasi sains peserta didik kelas VIII SMP. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan pendekatan Research and Development (R&D). Implementasi dilakukan pada 28 siswa kelas VIII C SMPN 1 Alalak tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons siswa, dan tes literasi sains berbasis PISA, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi memperoleh skor rata-rata 0,92 (kategori sangat valid), kepraktisan sebesar 90% (sangat praktis), serta efektivitas dengan nilai N-Gain 0,71 (kategori tinggi). Temuan menunjukkan bahwa penggunaan e-LKPD berbasis *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan fenomena ilmiah, mengevaluasi penyelidikan, serta menafsirkan data secara ilmiah. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media e-LKPD berbasis *game Wordwall* valid, praktis dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran inovatif yang interaktif dan menarik, serta relevan dengan kurikulum merdeka dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: e-LKPD, *game Wordwall*, literasi sains, campuran

DEVELOPMENT OF WORDWALL-BASED E-LKPD LEARNING MEDIA ON MIXTURE MATERIAL TO IMPROVE SCIENTIFIC LITERACY OF GRADE VIII STUDENTS (By: Lely Yanuarta; Advisor: Yudha Irhasyuarna., Ellyna Hafizah.;2025; 177 page)

ABSTRACT

Scientific literacy is the ability to understand scientific concepts, apply knowledge to solve problems, and make decisions based on scientific evidence. This study aims to develop an e-LKPD (Electronic Student Worksheet) based on the wordwall game for the topic of mixtures to enhance the scientific literacy of eighth-grade students. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) with a Research and Development (R&D) approach. The implementation involved 28 students of class VIII C at SMPN 1 Alalak in the 2024/2025 academic year. Data were collected through expert validation sheets, student response questionnaires, and PISA-based scientific literacy tests, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The validation results obtained an average score of 0.92 (very valid), practicality of 90% (very practical), and effectiveness with an N-Gain score of 0.71 (high category). The findings indicate that the use of Wordwall-based e-LKPD can improve students' abilities in explaining scientific phenomena, evaluating investigations, and interpreting data scientifically. Based on the results, it can be concluded that the wordwall-based e-LKPD is valid, practical, and effective as an innovative, interactive, and engaging learning medium, relevant to the Merdeka Curriculum and the demands of 21st-century learning.

Keywords: e-LKPD, wordwall game, scientific literacy, mixtures

KATA PENGANTAR

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur”

Filipi 4 : 6

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena berkat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan media belajar e-LKPD berbasis *game Wordwall* pada materi campuran untuk meningkatkan literasi sains peserta didik di kelas VIII”. Penulis menyadari dalam penulisan hasil penelitian ini banyak mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Yanu Yuyu, Ibunda Alfri Lola, adik terbaik Desprians Olivia dan seluruh keluarga yang selalu mendo’akan, memberi semangat, dukungan secara moril dan materil sehingga peneliti dapat mencapai jenjang pendidikan ini dan menyelesaikan penulisan naskah skripsi.
2. Bapak Dr. Syubhan Annur, S.Pd.I, M.Pd selaku koordinator Prodi Pendidikan IPA FKIP ULM Banjarmasin.
3. Bapak Yudha Irhasyuarna, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Ellyna Hafizah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah

memberikan arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini.

4. Bapak Ikhwan Khairu Sadiqin, M.Pd. Selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan penyusunan skripsi.
5. Seluruh Dosen, dan Staf Teknisi Program Studi Pendidikan IPA FKIP ULM Banjarmasin yang banyak memberikan ilmu, fasilitas dan layanan selama kuliah.
6. Ibu Husnusyaziah, S.Pd, selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Alalak dan Ibu Nita Ratu Rahimah, S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPA yang telah memberikan izin dan fasilitas selama penelitian di sekolah.
7. Peserta didik kelas VIII C tahun ajaran 2024/2025 SMP Negeri 1 Alalak atas kerjasamanya selama penelitian skripsi ini.
8. Lely Yanuarta selaku diri sendiri karena sudah mampu berjuang sejauh ini.
9. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada teman-teman Hadiyah dan Fitriana Ramadhani yang membantu menghitung data dan penyusunan skripsi ini. Ucapan khusus juga ditujukan kepada pemilik NIM 2110415310048 atas kehadiran, saran, dan semangat yang begitu berarti dalam setiap proses yang dilalui. Kehadiran dirimu menjadi kekuatan penting yang mengantarkan penulis hingga tahap akhir penyelesaian skripsi ini.

10. Semua pihak terkait yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung selama kuliah dan penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan baik dalam pengetikan maupun tata Bahasa yang disajikan, sehingga kritik dan saran untuk perbaikan di masa yang akan datang sangat diharapkan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan semoga Tuhan selalu memberikan kita kesehatan dan kekuatan kepada setiap kita yang membaca naskah ini.

Banjarmasin, November 2025

Lely Yanuarta

2110129120009

DAFTAR ISI

	Halaman
PERYANTAAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	13
1.5 Manfaat Penelitian.....	16
1.6 Penjelasan Istilah, Asumsi dan Batasan Penelitian.....	16
1.6.1 Penjelasan Istilah.....	16
1.6.2 Asumsi.....	19
1.6.3 Batasan Penelitian	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
2.1 Penelitian dan Pengembangan.....	20
2.2 Media Pembelajaran	21
2.2.1 Jenis Media Pembelajaran	25
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	26
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	28
2.2.4 Pemilihan Penggunaan Media Pembelajaran yang Baik dalam Pembelajaran	30
2.2.5 Media e-LKPD berbasis <i>game Wordwall</i>	34
2.3 Penelitian Relevan.....	47
BAB III METODE PENGEMBANGAN	52
3.1. Desain Penelitian Pengembangan.....	52
3.2 Lokasi & Sampel Penelitian	57
3.3 Subjek Penelitian.....	57

3.4 Instrumen Penelitian.....	58
3.5 Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1 Hasil Pengembangan	66
4.1.1 Hasil Validitas Media Pembelajaran e-LKPD berbasis <i>game Wordwall</i>	67
4.1.2 Kepraktisan Media	68
4.1.3 Keefektifan Media.....	70
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	72
4.2.1 Validitas Media.....	72
4.2.2 Kepraktisan Media	86
4.2.3 Keefektifan Media.....	90
4.3 Kelemahan Penelitian.....	95
BAB V KESIMPULAN.....	97
5.1 Simpulan.....	97
5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Indikator literasi sains	47
Tabel 3. 1 Skala likert validasi	60
Tabel 3. 2 Kriteria Interpretasi Validitas	62
Tabel 3. 3 Kriteria Tabel Penskoran Pada Angket.....	63
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media	63
Tabel 3. 5 Kriteria Skor N - gain.....	64
Tabel 4. 1 Hasil Validitas Dari Penelitian Ahli.....	67
Tabel 4. 2 Hasil perbaikan dan saran dari komentar Validator.....	68
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran	69
Tabel 4. 4 Rata-rata hasil nilai pretest postest.....	71
Tabel 4. 5 Revisi Media e-LKPD berbasis <i>game Wordwall</i>	79
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Soal per Indikator Kemampuan Literasi Sains	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Jenis - jenis fitur permainan	40
Gambar 2. 2 Menyaring Pasir Dari Air	42
Gambar 2. 3 Dekantasi (Pengendapan).....	43
Gambar 2. 4 Distilasi (Penyulingan).....	43
Gambar 2. 5 Sentrifugasi.....	44
Gambar 2. 6 Kromatografi	44
Gambar 2. 7 Evaporasi (Penguapan).....	44
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Daftar Inisial Nama Peserta Didik.....	106
Lampiran 2 Inisial Anggota Kelompok.....	107
Lampiran 3 Daftar Nama Validator.....	107
Lampiran 4 Instrumen Validasi Media Pembelajaran E-LKPD berbasis Game	108
Lampiran 5 Angket Respon Peserta Didik.....	133
Lampiran 6. Media e-LKPD Berbasis game Wordwall sebagai perangkat ajar.	139
Lampiran 7 Hasil Penilaian Validasi Dari Validator	159
Lampiran 8 Nilai Angket Respon Peserta Didik.....	160
Lampiran 9 Daftar Nilai <i>Posttest</i> dan <i>Pretest</i>	161
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	171
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	172
Lampiran 12 Surat Selesai Penelitian	176