

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* BERBANTUAN *GAME* EDUKASI
WORDWALL PADA POKOK BAHASAN SISTEM EKSRESI
UNTUK SISWA KELAS VIII SMP**

Oleh

Maylaffaiza Bilqis Imtihatiz, NIM 2213071026

Prodi Pendidikan IPA

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan bahan pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem ekskresi yang membutuhkan media dengan visualisasi dan aktivitas interaktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan karakteristik serta menganalisis tingkat validitas, kepraktisan, dan keterbacaan *e-module* berbantuan *game* edukasi *wordwall* pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas VIII SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D, namun dibatasi hingga tahap *Develop*. Subjek penelitian terdiri atas 2 dosen ahli Pendidikan IPA sebagai validator, 3 guru SMP Negeri 3 Banjar sebagai praktisi, dan 10 siswa kelas VIII sebagai responden. Data dikumpulkan melalui angket kebutuhan, validasi, kepraktisan, dan keterbacaan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-module* memiliki karakteristik interaktif dengan bantuan *game* edukasi *wordwall*. Validitas isi memperoleh nilai 0,81, dan media serta bahasa memperoleh nilai 0,90 dengan kategori (sangat valid). Hasil uji kepraktisan memperoleh skor 77 dengan kategori (sangat praktis) dan keterbacaan memperoleh skor 45,8 dengan kategori (sangat terbaca). Berdasarkan hasil tersebut, *e-module* berbantuan *game* edukasi *wordwall* dinyatakan valid dan praktis sehingga dapat digunakan pada uji kelompok besar.

Kata kunci: *E-module*, *Wordwall*, sistem ekskresi

ABSTRACT

This research is motivated by the limitations of interactive learning media in science learning, especially on the excretory system material that requires media with visualization and interactive activities. This study aims to describe the characteristics and analyze the level of validity, practicality, and readability of the E-module assisted by the Wordwall educational game on the excretory system material for eighth grade junior high school students. The research method used is Research and Development (R&D) with a 4D model, but limited to the Develop stage. The research subjects consisted of 2 expert lecturers of Science Education as validators, 3 teachers of SMP Negeri 3 Banjar as practitioners, and 10 eighth grade students as respondents. Data were collected through questionnaires on needs, validation, practicality, and readability, then analyzed descriptively quantitatively. The results showed that the e-module has interactive characteristics with the help of the Wordwall educational game. Content validity obtained a value of 0.81, and media and language obtained a value of 0.90 with a category (highly valid). The practicality test results obtained a score of 77 in the (very practical) category and a readability score of 45.8 in the (very readable) category. Based on these results, the e-module assisted by the Wordwall educational game was declared valid and practical so that it can be used in large group tests.

Keywords: *E-module, Wordwall, Excretory system*