

Riyyul 'Izzah Diyana, 2025. Pengembangan *Pocket Book* Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Berbasis Permainan Cari Kata untuk Meningkatkan Literasi Sains. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Badrud Tamam.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat validitas, keterbacaan, respons, dan juga peningkatan literasi sains siswa terhadap bahan ajar *pocket book* materi klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan cari kata. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian ini terdiri atas uji coba perorangan 3 siswa, uji coba kelompok kecil 10 siswa, dan uji coba kelompok besar 31 siswa kelas VII-J. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) *Pocket book* berbasis permainan cari kata valid digunakan dengan skor validitas pada aspek media yaitu 86,81% dan skor validitas pada aspek materi yaitu 83,75% dengan kategori sangat valid. (2) Hasil keterbacaan uji coba perorangan memperoleh nilai sebesar 93,06%, uji coba kelompok kecil 88,75%, dan pada tahap implementasi memperoleh hasil 83,43% dengan kategori sangat baik. (3) Hasil respons siswa uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan implementasi memperoleh hasil sebesar 93,40%, 88,29%, 83,24% dengan kategori sangat baik. (4) Literasi sains siswa mengalami peningkatan sebesar 0,6 dengan kategori sedang. Kesimpulan penelitian ini yaitu *pocket book* materi klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan cari kata, valid digunakan dalam pembelajaran dan mampu melatih literasi sains siswa.

Kata kunci: Klasifikasi makhluk hidup, literasi sains, permainan cari kata, *pocket book*.

Riyyul 'Izzah Diyana. 2025. *Development of a Pocket Book on Living Things Classification Material Based on Word Search Games to Improve Science Literacy*. Thesis, Science Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Trunojoyo Madura. Supervisor: Badrud Tamam.

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the level of validity, readability, response, and also the improvement of students' scientific literacy the pocket book on the classification of living things materials based on word search games. This study is an R&D study with ADDIE development model using One Group Pretest-Posttest Design. The subjects consisted of individual trials of 3 students, small and implementation group trials of 10 and 31 students, in grade VII-J. The results showed that: (1) Pocket books based on word search games are valid for use with a validity score in the media aspect of 86,81% and a validity score in the material aspect of 83,75% with a very valid category. (2) The readability the individual trial obtained a value of 93,06%, the small group trial 88,75%, and at the implementation stage obtained 83,43% with a very good category. (3) The results of the individual trial, small group trial, and implementation obtained 93,40%, 88,29%, 83,24% with a very good category. (4) Students' scientific literacy increased by 0,6 with a moderate category. The conclusion showed that the pocket book of living creature classification material based on word search games is valid for learning and training students' scientific literacy.

Keywords: *classification of living things, scientific literacy, pocket book, word search game.*