
PENERAPAN *WORD WALL GAME QUIZ* BERPADUKAN *CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR BIOLOGI

I Gusti Putu Agung Arimbawa

SMA Negeri 1 Petang, Kabupaten Badung, Indonesia; agungajus@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) meningkatkan motivasi belajar biologi siswa; 2) meningkatkan prestasi belajar biologi siswa melalui implementasi *Word Wall Game Quiz* berpadukan *Classroom*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, subjek penelitian adalah siswa kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 28 orang. Objek dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan prestasi belajar biologi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan data prestasi belajar siswa dikumpulkan melalui tes prestasi belajar. Data yang telah terkumpul, kemudian dianalisis secara diskriptif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) terjadi peningkatan motivasi belajar Biologi siswa kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Petang tahun pelajaran 2020/2021. Rata-rata motivasi belajar Biologi siswa sebesar 80,15 dengan kategori tinggi pada siklus I, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,85 dengan kategori sangat tinggi; 2) terjadi peningkatan prestasi belajar biologi siswa kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Petang tahun pelajaran 2020/2021 melalui implementasi *Wordwall Game Quiz* berpadukan *Classroom*. Rata-rata prestasi belajar biologi siswa sebesar 21,43 dengan kategori sangat kurang pada siklus I, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,00 dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: *word wall game quiz, motivasi belajar dan prestasi belajar*

Abstract. The research was aimed at: 1) improving students' Biology motivation learning, 2) improving students' prestatation in learning biology passed through implementation of powerpoint aided inquiry method. The research was classroom action research. The subject of this research was students in XI MIPA 1. It consisted of 28 students. The object in the research was learning motivation and biologi learning's achievement result. The research was done in two cycles, each cycle consisted of four steps: planning, action performance, observation and reflection. Learning motivation data was collected through learning motivation questioneres and student learning achievement result data was collected through learning achievement. The collected data was then analysed descriptively. Research result showed that: 1) there was improvement of students motivation of learning Biology in XI IPA 2 class of SMA N 1 Petang in 2018/2019. Mean score of Biology learning motivation of the students was 80,85 as it was very well level category in the first cycle and it increased in the second cycle into 85,85 with excellent category. 2) There was an improvement of students prestatation in learning biology at XI IPA 2 class of SMA N 1 Petang in 2020/2021. Through the implementation *Wordwall Game Quiz* and *Classroom Combination* method. The mean score of student prestatation in learning biology was 21,43 as it was sufficient level category in the first cycle and increased in the second cycle into 84.00 with an excellent level category.

Keywords: *word wall game quiz, learning motivation, and learning achievement*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembangunan bangsa. Di dalam [Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional](#) juga disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Setiap guru selalu menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bersorak merayakan keberhasilan mereka, bertukar informasi dan saling memberikan semangat. Tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep dan hasil belajar yang memuaskan ([Mulyasa, 2013](#)).

Menurut [Hapsari dan Pamungkas \(2019\)](#) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Media pembelajaran dapat juga dilakukan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, *internet*, *e-mail*, dan sebagainya. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan. [Arnesi dan Hamid \(2015\)](#) menyatakan bahwa pembelajaran online dapat membuat siswa aktif. Pembelajaran berbasis web yang sering digunakan saat ini antara lain seperti *Schoology*, *Moodle*, *Edmodo*, *Claroline*, *Google Classroom* dan masih banyak lainnya. Teknologi internet yang memiliki sifat interaktif, fleksible, dan tidak terbatas ruang dan waktu diharap menjadi salah satu media pembelajaran yang unggul. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas masih minim ([Widana, 2020](#)).

Media *word wall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi ([Sartika, 2017](#)). *Word wall* adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya ([Anindya-jati & Choiri, 2017](#)). *Game* dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. *Game* dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Namun, *game* juga dapat merugikan karena apabila terlalu sering bermain *game* maka pemain akan lupa waktu melakukan pekerjaan lainnya, sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda. Oleh karena itu, perlunya membuat *game*

edukasi yang mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Adam & Muhammad, 2015).

Menurut Puspaardini (2019), *game* edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. *Game* edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *game* komputer. Alasan rasional penggunaan metode *word wall game quis* adalah bahwa siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai *sains* dan akan lebih tertarik terhadap *sains* jika mereka dilibatkan secara aktif dalam “melakukan” *sains*. Investigasi yang dilakukan oleh siswa merupakan tulang punggung metode *word wall game quis*. Investigasi ini difokuskan untuk memahami konsep-konsep *Sains* dan meningkatkan keterampilan proses berpikir ilmiah siswa.

Menurut Mahnun (2018), metode *word wall game quis* yang mensyaratkan keterlibatan aktif siswa terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap anak terhadap *Sains* dan Matematika. Handarini et al. (2020) menyatakan bahwa metode *word wall game quis* membantu perkembangan antara lain *scientific literacy* dan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan *vocabulary* dan pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bersikap positif. Dapat disebutkan bahwa metode *word wall game quis* tidak saja meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam *Sains* saja, melainkan juga membentuk sikap keilmiah dalam diri siswa.

Fanny (2020) menyatakan bahwa *word wall game quis* akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, khususnya media yang berbasis ICT, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan. Laptop yang dimiliki siswa dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mengerjakan *game* secara individu, tujuan kegiatan ini adalah untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam menggali pengetahuan tentang Zat Adiftif dan Psikotropika yang selanjutnya dikerjakan melalui *word wall game quis*.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran jarak jauh sangat diperlukan proses pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Ayu, 2017). Salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan motivasi yang tinggi sehingga menimbulkan prestasi dalam belajar, maka didesain sebuah metode pembelajaran dengan memunculkan dan modifikasi *game* online yang disebut *word wall game quis*. Dengan metode tersebut siswa diharapkan dapat menemukan motivasi diri untuk memahami dan meresapi materi pembelajaran (Juliana et al., 2017).

Selama ini penelitian Biologi dengan mengaplikasikan metode *word wall game quis* belum optimal. Penelitian hanya sebatas penggunaan metode *word wall game quis* dengan melakukan pengamatan/observasi langsung tanpa melakukan suatu dokumentasi dan belum dapat memaksimalkan

kreativitas siswa dalam menyampaikan hasil investigasinya, sehingga kemampuan daya ingat siswa terhadap materi yang ditemukan tidak dapat tersimpan lama dalam otak mereka. Ironisnya, bagi siswa yang memiliki kemampuan daya ingat yang rendah tidak memungkinkan untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Pembelajaran biologi lebih banyak menghafalkan fakta, prinsip, dan teori saja, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran biologi. Pembelajaran biologi tidak cukup disampaikan dalam pembelajaran di kelas hanya melalui transfer pengetahuan dari guru ke siswa namun perlu diberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam tentang materi yang ada (Lestari et al., 2020).

Hasil belajar siswa pada tema Zat Adiktif dan Psikotropika di SMA Negeri 1 Petang tergolong rendah, seperti yang terjadi di kelas XI MIPA 1. Hal ini dapat dilihat dari profil kompetensi dasar Biologi pada Tema Zat Adiktif dan Psikotropika dalam aspek kognitif, psikomotor, dan afektif yang dicapai siswa dua tahun terakhir relatif masih rendah. Pada tahun pelajaran 2018/2019 nilai kognitif sebesar 66,07, psikomotor 70,00 dengan afektif cukup. Tahun pelajaran 2019/2020 kognitif 67,54, psikomotor 75,00 afektif cukup. Rendahnya penguasaan kompetensi dasar Biologi yang dicapai siswa merupakan refleksi dari rendahnya kualitas pembelajaran sains khususnya Biologi di SMA Negeri 1 Petang.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa, dapat diketahui bahwa rendahnya kualitas pembelajaran biologi bersumber pada: 1) kurang efektifnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran lebih cenderung guru sebagai penceramah dan sedikit memberikan kesempatan untuk berkembangnya siswa sesuai dengan *skill* yang dimiliki sehingga tingkat kebosanan siswa timbul dan motivasi siswa menjadi sangat rendah. Untuk itulah diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan proses pembelajaran; 2) metode pembelajaran yang digunakan belum tepat dan belum berdasarkan kebutuhan dari kelas bersangkutan, tetapi lebih karena tuntutan materi. Tuntutan materi yang dimaksud adalah segera bisa diselesaikannya setiap kompetensi dasar sesuai waktu dalam kalender akademik tanpa memperhatikan daya tangkap dan kemampuan dari siswa; 3) siswa kurang fokus pada saat menerima pelajaran dan lebih banyak melakukan aktivitas di luar aspek pembelajaran, misalnya ramai, celometan, kipas-kipas, berbicara sendiri dengan teman sebangku; 4) banyak siswa yang tidak memiliki buku acuan yang diberikan guru, hanya sebagian kecil yang punya karena keterbatasan dana sehingga siswa kurang dalam penguasaan konsep; 5) dalam pembelajaran guru lebih menekankan pada hasil pembelajaran yang akan dicapai daripada proses pembelajaran yang berlangsung; 6) sarana prasarana yang ada belum digunakan, misalnya sudah ada LCD tetapi belum digunakan secara optimal; 7) belum tampak adanya inovasi atau pembaharuan pembelajaran sehingga kualitas proses pembelajaran belum sepenuhnya terlaksana dengan optimal.

Untuk mengantisipasi hal tersebut perlu dikembangkan strategi pembelajaran biologi yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan

pembelajaran untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan penerapan *word wall game quis* berpadukan *classroom* dalam peningkatan motivasi dan prestasi peserta didik. Rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan *word wall game quis* berpadukan *classroom* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Petang tahun pelajaran 2020/2021?

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Muhadi (2013), penelitian dilaksanakan dalam bentuk siklus, di mana pada masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Petang yang berjumlah 28 orang. Lokasi penelitian ini adalah SMAN 1 Petang. Penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Juni 2021. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan metode tes. Metode analisis data penelitian menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data motivasi belajar siswa diperoleh menggunakan angket dan data hasil belajar Biologi siswa diperoleh menggunakan tes *online* berbasis *word wall game quis*. Kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu nilai rata-rata kelas minimal setara dengan KKM=70 dan motivasi siswa minimal tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Petang Kecamatan Petang, Kabupaten Badung. Berdasarkan rekaman hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran Biologi di kelas XI MIPA 1 ditemukan: (1) dalam pembelajaran siswa terlihat pasif, siswa hanya melihat, mendengar, dan mencatat penjelasan guru sehingga kegiatan belajar lebih banyak didominasi oleh guru; (2) guru belum berupaya mengaitkan isi materi yang dibahas dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna; (3) siswa jarang mau bertanya ataupun berdiskusi dengan guru maupun dengan teman belajarnya. Ketika siswa diberikan pertanyaan, mereka lebih memilih diam daripada mengemukakan pendapat; (4) karakteristik siswa kelas XI MIPA 1 yang heterogen sehingga diperlukan suatu metode pembelajaran yang berbeda.

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan ini, berlangsung dua siklus dari tanggal 6 April sampai dengan 30 Juni 2021. Masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan, dengan distribusi waktu satu pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan satu pertemuan untuk pemberian evaluasi. Rincian konsep yang dibahas pada setiap siklus disajikan seperti tabel berikut.

Tabel 1. Konsep yang dibahas pada masing-masing siklus

Siklus	Materi	Alokasi Waktu
I	Pengertian Zat Adiktif dan Psikotropika	1 X pertemuan
	Jenis- Jenis Zat Adiktif dan Psikotropika	1 X pertemuan
II	Jenis- Jenis Zat Adiktif dan Psikotropika	1 X pertemuan
	Kampanye tentang bebas Nafza melalui poster	1 X pertemuan

Siklus I

Data hasil penelitian tindakan pada siklus I tentang motivasi belajar dan prestasi belajar Biologi siswa, disajikan pada tabel 2 dan tabel 3 berikut.

Tabel 2. Distribusi Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Jml siswa	%	Keterangan
$80 \leq X$	10	35,56 %	Sangat tinggi
$67 \leq X < 80$	18	64,44 %	Tinggi
$54 \leq X < 67$	0	0 %	Sedang
$41 \leq X < 54$	0	0 %	Rendah
$X < 48$	0	0 %	Sangat rendah

Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh persentase jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar termasuk kategori sangat tinggi sebesar 35,56 %, kategori tinggi sebesar 64,44 % dan tidak ada siswa dengan kategori sedang, rendah maupun sangat rendah. Secara klasikal skor rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 80,15 dengan kategori tinggi. Dari hasil tersebut tampak bahwa implementasi metode *word wall game quis* sudah dapat meningkatkan motivasi belajar biologi siswa. Indikator keberhasilan peningkatan motivasi belajar siswa yaitu apabila motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi.

Tabel 3. Distribusi Prestasi Belajar Siswa Siklus I

Kriteria	Jml siswa	%	Keterangan
$85 \leq M < 100$	0	0%	Sangat baik
$70 \leq M < 85$	0	0%	Baik
$55 \leq M < 70$	2	7,14%	Cukup
$40 \leq M < 55$	3	10,71%	Kurang
$0 \leq M < 40$	23	82,14%	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 3 di atas diperoleh persentase jumlah siswa yang memiliki prestasi belajar dengan kategori sangat baik, sebesar 0%, kategori baik sebesar 0%, kategori cukup 7,14%, siswa dengan katagori kurang 10,71% dan siswa dengan kategori sangat kurang 82,14%. Secara klasikal skor rata-rata prestasi belajar siswa sebesar 21,43 dengan kategori sangat kurang. Data tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa belum sesuai dengan harapan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan prestasi belajar jika berada dalam kategori baik/nilai rata-rata prestasi belajar kelas sekurang-kurangnya 70.

Hasil penelitian pada siklus I selanjutnya dibandingkan dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Data motivasi belajar siswa sebesar 80,15 dengan kategori tinggi sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Namun nilai rata-rata prestasi belajar Biologi hanya mencapai 21,43 sangat jauh dari kriteria yang ditetapkan minimal setara dengan nilai KKM=70. Dengan demikian kriteria keberhasilan belum tercapai, sehingga penelitian tindakan dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II

Data hasil penelitian tindakan pada siklus I tentang motivasi belajar dan prestasi belajar Biologi siswa, disajikan pada tabel 4 dan tabel 5 berikut.

Tabel 4. Distribusi Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Jumlah siswa	%	Keterangan
$80 \leq X$	28	100 %	Sangat tinggi
$67 \leq X < 80$	0	0%	Tinggi
$54 \leq X < 67$	0	0%	Sedang
$41 \leq X < 54$	0	0%	Rendah
$X < 48$	0	0%	Sangat rendah

Berdasarkan tabel 4 di atas diperoleh persentase jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar termasuk kategori sangat tinggi sebesar 100%, dan tidak ada siswa dengan kategori tinggi, sedang, rendah maupun sangat rendah. Secara klasikal skor rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 85,85 dengan kategori sangat tinggi. Dari hasil tersebut tampak bahwa implementasi metode *word wall game quis* sudah dapat meningkatkan motivasi belajar biologi siswa. Indikator keberhasilan peningkatan motivasi belajar siswa yaitu apabila motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi.

Tabel 5. Distribusi Prestasi Belajar Siswa

Kriteria	Jumlah siswa	%	Keterangan
$85 \leq M < 100$	20	71,42 %	Sangat baik
$70 \leq M < 85$	3	10,71 %	Baik
$55 \leq M < 70$	2	7,14 %	Cukup
$40 \leq M < 55$	3	10,71 %	Kurang
$0 \leq M < 40$	0	0 %	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh persentase jumlah siswa yang memiliki prestasi belajar termasuk kategori sangat baik sebesar 71,42%, siswa dengan kategori baik 10,71, siswa dengan katagori cukup 7,14 dan siswa dengan katagori kurang 10,71%. Secara klasikal skor rata-rata prestasi belajar siswa sebesar 84,00 dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut tampak bahwa implementasi metode *word wall game quis* melalui sudah dapat meningkatkan prestasi belajar biologi siswa.

Hasil penelitian pada siklus II selanjutnya dibandingkan dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Data motivasi belajar siswa sebesar 85,85 dengan kategori tinggi, sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Demikian pula nilai rata-rata prestasi belajar Biologi sudah mencapai 84,00 telah berada di atas kriteria yang ditetapkan minimal setara dengan nilai KKM=70. Dengan demikian kriteria keberhasilan sudah tercapai, sehingga penelitian tindakan dapat mencapai keberhasilan dalam dua siklus.

Motivasi belajar pada siklus I menunjukkan bahwa implementasi metode *word wall game quis* sudah dapat meningkatkan motivasi belajar Biologi siswa. Hal ini dikarenakan, siswa senang dapat mengeksplorasi konsepnya sendiri dengan menggunakan peralatannya sendiri walaupun konsep yang

ditemukan dan disampaikan belum sepenuhnya benar, dan siswa mampu merealkan konsep-konsep abstrak pada waktu pembelajaran melalui investigasi langsung serta mampu mengkampanyekan Bebas Narkoba melalui poster yang diunggah di media sosial. Hal ini memunculkan kebermaknaan dalam belajar yang pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi belajar (Eka Adnyana, 2020 & Sudiya, 2020).

Setelah diadakan perbaikan pada siklus II, perolehan nilai motivasi belajar dan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Rata-rata motivasi belajar biologi siswa sebesar 85,85 dengan kategori sangat tinggi dan skor rata-rata prestasi belajarnya sebesar 84,00 dengan kategori sangat baik, daya serap sebesar 88% dan ketuntasan klasikalnya 100%. Dari kategori yang ditetapkan maka penelitian ini sudah mencapai kategori keberhasilan, yakni indikator keberhasilan prestasi belajar berada dalam kategori baik/nilai rata-rata prestasi belajar kelas sekurang-kurangnya 70 dan motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *word wall game quis* mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2020/2021.

SIMPULAN

Dari hasil analisis dan pembahasan tentang implementasi metode *word wall game quis* dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *word wall game quis* dapat meningkatkan: 1) motivasi belajar biologi siswa kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Petang tahun pelajaran 2020/2021; 2) prestasi belajar biologi siswa kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Petang tahun pelajaran 2020/2021. Dengan demikian dapat disarankan kepada guru-guru mata pelajaran biologi dan guru mata pelajaran lainnya untuk mengimplementasikan metode *word wall game quis* sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. & Muhammad, T. S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 (2), 78–90.
- Anindyajati, Y. R. & Choiri, A. S. (2017). The effectiveness of using word wall media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 14-23.
- Arnesi, N. & Hamid, A. (2015). Penggunaan media pembelajaran online–offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1), 85-99.
- Ayu, S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran elektronik (e-learning) berbasis situs web untuk meningkatkan motivasi belajar koperasi siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Pajangan 1 Tahun Ajaran 2017/2018* [Skripsi, Fakultas Ekonomi UNY Yogyakarta].
- Eka Adnyana, M. (2020). Implementasi model pembelajaran STAD untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Indonesian Journal of*

Educational Development, 1(3), 496-505.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4286979>

- Fanny, M. P. (2020). *Efektivitas penggunaan aplikasi word wall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan* [Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta].
- Handarini, Oktafia, & Wulandari, S. (2020) Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Hapsari, S. A. & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*, 18(2), 225 – 233.
- Juliana, D. G., Widana, I. W., & Sumandya, I. W. (2017). Hubungan motivasi berprestasi, kebiasaan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 6(1), 40-60. ISSN 2302-2124.
- Lestari, I. D., Ekanara, B., & Purwaningsih, D. E. . (2021). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas XI SMAN 4 Kota Serang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(4), 641-649. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4560738>
- Mahnun, N. (2018). Implementasi pembelajaran online dan optimalisasi pengelolaan pembelajaran berbasis online di perguruan tinggi islam dalam mewujudkan world class university. *IJEM: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan*, 1(1), 29–36.
- Muhadi, F. (2013). *Metodologi penelitian*. Sanata Dharma.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi guru profesional: menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Puspaardini, Pupung, Nurhayati, Zubaidi, and Hijrah, S. (2019). Media realita dalam mengenalkan kosa kata anak kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 6(1), 63–80.
- Sartika, R. (2017). Implementing word wall strategy in teaching writing descriptive text for junior high school students. *Journal of English and Education*, 5(2), 179 – 186.
- Sudiya, I. W. (2020). Implementasi metode pelangioli dalam upaya meningkatkan motivasi belajar kimia kelas XII MIPA SMA. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(3), 506-515. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4287027>
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Widana, I. W. (2020). The effect of digital literacy on the ability of teachers to develop HOTS-based assessment. *Journal of Physics: Conference Series 1503* (2020) 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012045>.