JOURNAL OF BIO-CREADUCATION
Volume 2, Issue 1, June 2025, page. 35-42
Study Program of Biology Education, Universitas Lambung Mangkurat
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/bioco/index

BIOCO

E-ISSN: 3109-6395
DOI: http://dx.doi.org/10.20527/bioco.v2i1.13391

Pengaruh implementasi *Word Wall* melalui LKPD berbasis *Problem Solving* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar pada pembelajaran materi sistem saraf manusia

The effect of Word Wall implementation through Problem Solving based LKPD on learning results and learning motivation in learning human nervous system material

Morlian Army *, Aminuddin Prahatama Putra, Nurul Hidayati Utami

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia, 70123

**Corresponding Author Email: ymorlianarmy1@gmail.com*

Received date: 05/12/2024 | Accepted date: 06/01/2025

Abstract

The nervous system in humans is a concept that is difficult to observe and many biological terms are not common for students, so learning media is needed that can help learning. One of the interactive media that can be used in the learning process is Word Wall and LKPD with problem solving model. This research aims to (1) examine the effect of Word Wall implementation through problem solving-based LKPD on student learning outcomes and (2) describe the implementation of Word Wall through problem solving-based LKPD affects student learning motivation. The research is a quasi experiment with a research design of nonequivalent control group design. The research samples were XI-1 (experimental class) and XI-2 (control class). Data analysis techniques using Wilcoxon Signed Ranks Test and descriptive. The results showed (1) there was an effect of Word Wall implementation through problem solving-based LKPD on product learning outcomes, namely Sig. <0.001, process learning outcomes, psychomotor learning outcomes, and affective learning outcomes are in the high category. (2) The implementation of Word Wall through problem solving-based LKPD on student learning motivation in the experimental class has an average value of 32.13 which shows that it is in the high category. This shows that the implementation of Word Wall through problem solving-based LKPD is expected to improve learning outcomes and student motivation in learning biology in high school.

Keyword: *learning results, learning motivation, problem solving, human nervous system, word wall*

Sistem saraf pada manusia merupakan konsep yang sulit diamati dan banyak istilah biologi yang tidak umum untuk peserta didik, maka dibutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu pembelajaran. Salah satu media interaktif yang bisa dipakai pada jalannya proses pembelajaran yaitu berupa *Word Wall* dan LKPD dengan model *problem solving*. Penelitian ini bertujuan agar dapat (1) menguji pengaruh implementasi *Word Wall* melalui LKPD dengan basis *problem solving* terhadap hasil belajar peserta didik dan (2) mendeskripsikan implementasi *Word Wall* melalui LKPD berbasis *problem solving* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian merupakan penelitian *quasi experiment* melalui sebuah desain penelitian *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian yaitu XI-1 (kelas eksperimen) dan XI-2 (kelas kontrol). Teknik analisis data menggunakan *Uji Wilcoxon Signed Ranks Test* dan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat pengaruh implementasi *Word Wall* melalui LKPD berbasis *problem solving* terhadap hasil belajar produk yaitu Sig. < 0,001, hasil belajar proses, hasil belajar psikomotorik, dan hasil belajar afektif berada pada kategori tinggi. (2) Implementasi *Word Wall* melalui LKPD berbasis *problem solving* terhadap motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 32,13 yang menunjukkan ada pada kategori tinggi. Hal ini menampilkan jika implementasi *Word Wall* melalui LKPD berbasis *problem solving* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran biologi di SMA.

Kata kunci: hasil belajar, motivasi belajar, *problem solving*, sistem saraf manusia, *word wall*

This work is licensed under CC BY 4.0

PENDAHULUAN

Salah satu unsur penting untuk meraih tujuan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Para pendidik beserta para siswa dapat terbantu melalui media pembelajaran untuk aktivitas pembelajaran dengan kondisi beserta memberikan kebermaknaan pada proses pembelajaran. Penggunaan media menuntut pendidik bagi membentuk pembelajaran dengan bermakna dengan pemanfaatan teknologi untuk para siswa (Putri & Hamimah, 2023).

Media pembelajaran yang kerap dipakai pada kegiatan pembelajaran yaitu LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Tujuan penggunaan LKPD adalah untuk memperkuat konsep-konsep yang dipelajari dengan akhirnya para siswa bisa semakin memahami materi yang telah diberikan kepadanya (Putra & Utami, 2021). Ketersediaan LKPD merupakan hal utama serta sangat dibutuhkan pada merancang sebuah proses pembelajaran dengan lebih efektif melalui tujuan agar dapat menyajikan materi pembelajaran dengan menciptakan peserta didik semakin nyaman dalam melakukan interaksi melalui materi yang telah diberikan (Putra & Ekasari, 2018).

Bukan hanya itu, dengan adanya media pembelajaran interaktif yang bisa dipakai dalam mendukung kegiatan pembelajaran bagi membantu menciptakan peningkatan hasil pembelajaran beserta motivasi belajar para siswa adalah game edukasi, yaitu *Word Wall*. Menurut Lestari (2021), *Word Wall* menjadi sumber belajar, lalu juga media, beserta perangkat penilaian dengan menarik untuk para siswa sebab ada gambar, audio, kemudian juga animasi, beserta permainan dengan lebih interaktif yang bisa dimainkan melalui laptop atau smartphone. Penggunaan *Word Wall* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan utama memiliki fitur yang berupa game edukasi dengan berbagai bentuk, aksesnya tidak butuh melakukan pengunduhan aplikasi (Sari & Yarza, 2021). Sedangkan kekurangan atas segi teknisnya, adanya aplikasi tersebut dalam mengaksesnya harus dengan online serta memerlukan koneksi internet. Ikut terdapat layanan yang sekedar dapat dipakai dalam pembelian (Yuniar *et al*., 2021).

Salah satu upaya yang dapat membantu agar dapat menciptakan peningkatan hasil belajar lalu juga motivasi belajar para siswa, khususnya kepada pembelajaran Biologi adalah mengaplikasian pembelajaran yang berupa *problem solving* maupun memecahkan masalah. Tahapan dalam pemecahan masalah memberi peluang terambil peserta didik tidak dapat memiliki peran aktif dalam mempelajari, melakukan pencarian, beserta kehidupannya sebagai konsep, prinsip, maupun simpulan (Yulistiana, 2015). Pemecahan masalah bisa dilaksanakan peserta didik melalui keterampilan menulis dengan menghasilkan ide baru yang kreatif. Selain itu, keterampilan peserta didik dalam menelaah dan mengimplementasikan pengetahuan dalam menghadapi situasi baru (Putra *et al.,* 2023).

Menurut Elita *et al*. (2019), keterampilan pemecahan masalah jelaskan pengaruh kebudayaan-kegiatan yang sering dilakukan atas penduduk terhadap para siswanya. Pendidik menerima peserta memberikan jawaban pertanyaan yang diberikan atas para siswa dan bagaimana sikap sosial untuk pembentukan suatu masalah. Disebabkan hal tersebut, pemakaian model pembelajaran dengan akurat dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran biologi yang kompleks membuat beberapa para siswa mengalami kesulitan pada proses pembelajarannya. Di dalam materi Mobilitas Pada Manusia dengan sub materi sistem rangka dan khususnya sistem saraf, konsep tersebut cukup sulit untuk diamati secara langsung dan dihadirkan secara nyata kepada peserta didik. Oleh karena itu, materi pembelajaran Sistem Saraf yang cukup kompleks memerlukan media dan model pembelajaran di mana bisa menunjang aktivitas pembelajarannya, seperti pengunaan LKPD dan *Word Wall* dengan model *problem solving* untuk membantu menciptakan peningkatan hasil pembelajaran beserta motivasi belajar para siswa.

Berlandaskan uraian latar belakang itu, telah dianggap oleh peneliti bahwasanya suatu hasil pembelajaran beserta motivasi belajar para siswa bisa ditingkatkan ldengan implementasi *Word Wall* melalui LKPD digital berbasis *problem solving*. Disebabkan hal tersebut, peneliti menjalankan sebuah penelitian yang berjudul "Implementasi *Word Wall* Melalui LKPD Berbasis *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Materi Sistem Saraf Manusia"

METODE

Penelitian ini dilakukan di bulan Januari-Juni 2024 pada SMAN 6 yang berada di Banjarmasin dengan alamatnya pada Jl. Belitung Darat No.130, Belitung Utara, Kec. Banjarmasin Barat, tepatnya pada Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70116.

Penelitian tersebut ditentukan melalui teknik purposive sampling, sampel diambil dengan tujuan untuk tidak menyamakan kompetensi peserta didik. Berlandaskan teknik sampling itu maka sampel penelitiannya yaitu para siswa kelas XI-1 yang menjadi kelas eksperimen serta untuk kelas XI-2 yang menjadi kelas kontrol.

Metode dalam mengumpulkan data yang dipakai adalah metode tes beserta yang non-test. Dalam dilaksanakannya metode tes lewat memberi serangkaian soal terhadap para siswa. Dipakai instrumen soal dengan wujud tes uraian dan tes hasil belajar pengetahuan ketika pretest kemudian juga posttest. Metode berupa non-tes dilaksanakan dengan lembar observasi sikap dan keterampilan terhadap pembelajaran.

Tabel 1 Rencana penelitian nonequivalent control group design

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Tabel 2 Kategori hasil belajar

No.	Kategori	Formula
1.	Rendah	X < (M-1SD)
2.	Sedang	(M-1SD) ≤ X ≤ (M+1SD)
3.	Tinggi	X ≥ (M+1SD)

Teknik yang dipakai peneliti berupa *quasi experiment*. Model untuk desain penelitiannya termuat di Tabel 1. Digunakan pada penelitian ini yaitu pengujian *Non-Parametrik* yang berupa "*Wilcoxon Signed Ranks Test*". Penilaian tentang hasil pembelajaran berupa kognitif proses, lalu yang afektif, beserta psikomotorik peserta didik dilakukan analisis menggunakan analisis deskriptif. Kategori untuk hasil pembelajaran kognitif proses, lalu yang afektif, beserta psikomotorik para siswa menggunakan kategori yang mengacu pada Azwar (2003) dalam Putra & Utami (2022) melalui kelompok rendah, sedang, beserta yang tinggi dengan kategorisasi di Tabel 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Kognitif Produk

Berdasarkan hasil pengujian Wilcoxon (*output test statistic*), pada Tabel 3 di kelas eksperimen menunjukkan data jumlah keseluruhan peserta didik adalah 34. Pada data *Positive Ranks* memiliki jumlah data 33 yang menunjukkan adanya peningkatan dari 33 peserta didik, pada data *Negative Ranks* memiliki jumlah data 0 yang menunjukkan tidak adanya penurunan dari peserta didik, dan pada nilai *Ties* memiliki jumlah data 1 yang menunjukkan adanya 1 orang para siswa yang memperoleh sebuah nilai sama antara yang pretest beserta yang posttest.

Pada kelas kontrol menunjukkan data jumlah keseluruhan peserta didik adalah 29. Pada data *Positive Ranks* memiliki jumlah data 27 yang menunjukkan adanya peningkatan dari 27 peserta didik, pada data *Negative Ranks* memiliki jumlah data 1 yang menunjukkan adanya penurunan dari 1 peserta didik, dan pada nilai *Ties* memiliki jumlah data 1 yang menunjukkan adanya 1 orang para siswa yang memperoleh sebuah nilai sama antara yang pretest beserta yang posttest.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Pretest-Posttest

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PostTest Eksperimen – PreTest Eksperimen	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	33[b]	17.00	561.00
	Ties	1[c]		
	Total	34		
PostTest-Kontrol – PreTest- Kontrol	Negative Ranks	1[d]	1.00	1.00
	Positive Ranks	27[e]	15.00	405.00
	Ties	1[f]		
	Total	29		

a. PostTest-Eksperimen < PreTest-Eksperimen
b. PostTest-Eksperimen > PreTest-Eksperimen
c. PostTest-Eksperimen = PreTest-Eksperimen
d. PostTest-Kontrol < PreTest-Kontrol
e. PostTest-Kontrol > PreTest-Kontrol
f. PostTest-Kontrol = PreTest-Kontrol

Tabel 4 Uji Wilcoxon

Test Statistics

	PostTest - PreTest Eksperimen	PostTest - PreTest Kontrol
Z	-5.020[b]	-4.604[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Hasil pengujian Wilcoxon (*test statistic*) pada Tabel 4 diperoleh nilai yang berupa Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001 itu artinya nilai tersebut < 0,05, dengan itu bisa ditarik kesimpulan hipotesis diterima dengan menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh implementasi *Word Wall* melalui LKPD dengan basis *problem solving* kepada suatu hasil pembelajaran *kognitif* para siswa di dalam materi Sistem Saraf kepada Manusia.

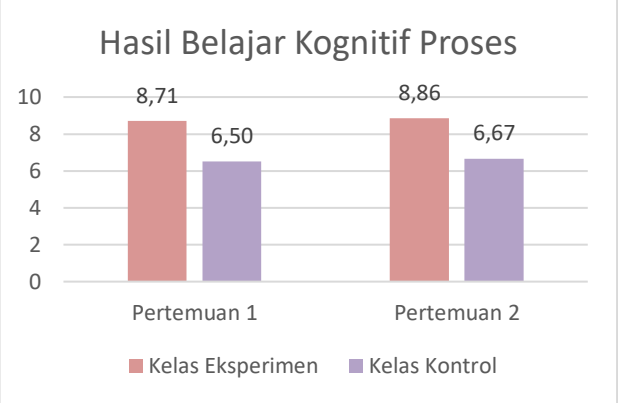
Beberapa faktor hipotesis diterima, penggunaan media yang berupa *Word Wall* melalui LKPD pada aktivitas pembelajaran dalam suatu eksperimen. *Word Wall* mempunyai banyak tipe permainan di mana bisa dipakai dalam mendukung materi pembelajaran yang kompleks, seperti sistem saraf pada manusia yang tidak bisa diamati secara secara langsung dan banyak kata asing yang membuat beberapa peserta didik mengalami kesulitan memahaminya.

Menurut Sartika (2017), media pembelajaran *Word Wall* sanggup menciptakan peningkatan kompetensi para siswa pada penguasaan materinya. Hal tersebut l sesuai dengan penelitian di mana dilaksanakan atas Sari *et al*. (2021) dengan menampilkan ditemuinya suatu pengaruh positif pemakaian dari media yang berupa game kuis dengan basis Android (*Word Wall*) kepada hasil pembelajaran peserta didik. Menurut Khotimah *et al.,* (2023) *Word Wall* dapat meningkatkan jiwa kompetitif karena peserta didik tertantang untuk mendapatkan nilai terbaik berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan kecepatan dalam bermain.

Faktor kedua yaitu penggunaan model *problem solving* pada aktivitas pembelajaran dalam kelas eksperimen. Di awal pembelajaran, peneliti sebagai fasilitator menayangkan video pembelajaran tentang permasalahan yang berhubungan melalui keseharian hidup, sehingga para siswa mempunyai antusias yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran, khususnya kepada materi yang berupa sistem saraf di dalam manusia. Bukan hanya itu, para siswa menjadi semakin aktif dan memiliki motivasi pada mengikuti aktivitas pembelajaran dikarenakan untuk pembelajarannya yang dikaitkan dengan permasalahan nyata dan sangat berkaitan pada keseharian hidup.

Menurut Hasan *et al.* (2018), tipe pembelajaran yang akurat dapat membantu membuat konsepnya lebih jelas, yang akhirnya para siswa terus merasakan antusias dalam berpikir beserta memberikan peran aktif dalam kegiatan pembelajarannya. Pendidik yang menjadi fasilitator mempunyai kapabilitas untuk menentukan model pembelajaran dengan wujud efektif dalam membantu peserta didik menciptakan peningkatan apabila tas berpikir kritisnya. Termasuk adanya upaya yang bisa dijalankan untuk dapat memberikan bantuan pada para siswa meningkatkan kapabilitas berpikir kritis beserta suatu hasil pembelajaran adalah memilih model pembelajaran *student center learning*.

Hasil Belajar Kognitif Proses



Gambar 1
Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif Proses

Berlandaskan atas data dalam Gambar 1 untuk diagram rata-ratanya dari hasil pembelajaran kognitif proses tersebut, di dalam pertemuan pertama ataupun yang kedua kelas eksperimennya mempunyai rerata semakin tinggi daripada kelas kontrol, yang akhirnya bisa menunjukkan bahwasanya penggunaan *Word Wall* melalui LKPD berbasis *problem solving* kepada hasil pembelajaran di dalam materi sistem saraf pada manusia dapat meningkatkan hasil pembelajaran kognitif proses para siswanya.

Beberapa faktor hipotesis diterima, penggunaan media yang berupa *Word Wall* melalui LKPD pada aktivitas pembelajaran dalam kelas eksperimen. Penggunaan *Word Wall* melalui LKPD dengan basis *problem solving* di dalam kelas eksperimen. Ketika pengerjaan LKPD, peneliti memberikan LKPD cetak kepada setiap kelompok di kelas eksperimen lalu juga kelas kontrol. Dalam beberapa kelompok di kelas kontrol terlihat kurang untuk kerjasamanya karena masih terlihat satu atau dua orang saja yang menulis jawaban dan tidak semua anggota kelompok yang mencari jawabannya. Sedangkan di kelas eksperimen kerjasama dalam kelompok lebih jelas terlihat karena di awal pengerjaan LKPD, peserta didik harus menyelesaikan game (*Word Wall*) terlebih dahulu sebagai pengetahuan awal mereka terhadap materi pembelajaran.

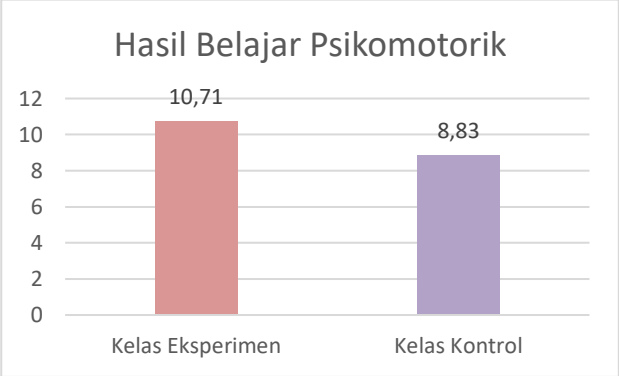
Kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton dapat menyebabkan peserta didik mengalami kebosanan, sehingga pendidik dapat mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan harian seperti *Word Wall*. Hal ini sesuai dengan penelitian Wulan *et al.* (2023) yang memperoleh hasil peningkatan yang cukup baik dari pengaruh penerapan aplikasi *Word Wall* dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan LKPD termasuk ke dalam sarana yang bisa memberikan bantuan para siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui model yang berupa *problem solving.* Pada proses pembelajaran, penggunaan LKPD merupakan bagian terpenting untuk membantu mewujudkan tujuan pembelajaran

yang efektif (Alfiannoor, 2024). Ketersediaan dari LKPD merupakan hal sangat penting serta yang begitu dibutuhkan pada mendukung tahapan pembelajaran efektif dengan bertujuan agar dapat memberikan penyajian materi pembelajaran yang dapat menciptakan para siswa semakin nyaman agar dapat melakukan interaksi melalui materi yang akan disajikan (Putra & Ekasari, 2018).

Faktor kedua yaitu pemakai model yang berupa *problem solving* pada suatu kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen. Tipe *problem solving* yaitu suatu model pembelajaran dengan melibatkan para siswa agar dapat memberikan peran aktif pada aktivitas pembelajarannya. Pemecahan masalah dapat dilaksanakan oleh para siswa melalui keterampilan menulis dengan menghasilkan ide baru dan kreatif Selain itu, keterampilan peserta didik dalam menelaah dan mengimplementasikan pengetahuan dalam menghadapi situasi baru (Putra *et al.,* 2023).

Hasil Belajar Psikomotorik

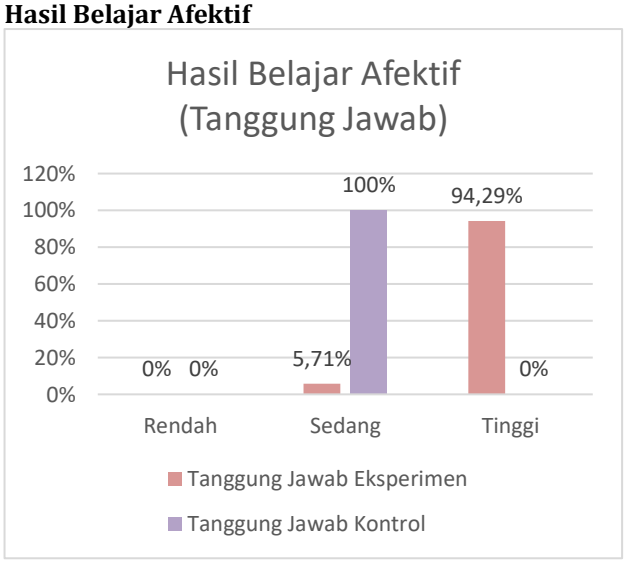


Gambar 2
Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Psikomotorik

Berlandaskan rerata hasil pembelajaran psikomotorik pada Gambar 2 menunjukkan rata-ratanya untuk kelas eksperimen tingginya telah melebihi daripada yang kelas kontrol. Data bentuk nilai rata-ratanya dari kelas eksperimen adalah 10,71 (tinggi), sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata nilai adalah 8,83 (sedang), sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi *Word Wall* lewat LKPD dengan basis *problem solving* bisa memberikan bantuan pada psikomotorik para siswa.

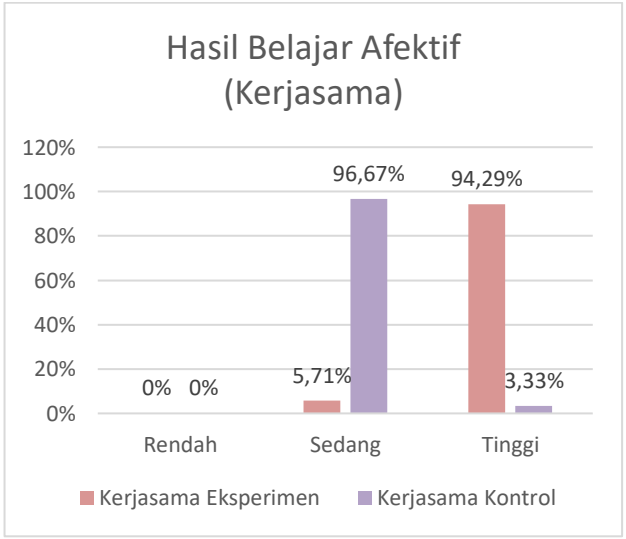
Prestasi belajar diberikan pengaruh atas dua faktor, yaitu yang internal beserta yang eksternal yang dapat diukur melalui kebilitas kognitif, afektif, beserta juga psikomotorik peserta didik. Termasuk di dalamnya kemampuan kognitif yang penting yaitu memecahkan masalah dengan mengikutsertakan berbagai langkah misalnya yaitu memahami masalahnya, melakukan perancangan penyelesaiannya, beserta menjalankan pemeriksaan ulang (Pradestya *et al.*, 2019). Persoalan itu sesuai melalui penelitian yang dilaksanakan atas Hidayah *et al.* (2024) dengan menampilkan bahwasanya implementasi *Word Wall* bisa menciptakan peningkatan hasil pembelajaran beserta kapabilitas memecahkan masalah peserta didik dengan konsisten. Selain itu, penggunaan *Word Wall* pada pembelajaran bisa menciptakan perolehan pembelajaran yang kognitif, afektif, lalu juga psikomotor pada para siswanya.

Hasil Belajar Afektif



Gambar 3
Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Afektif (Tanggung Jawab)

Di dalam Gambar 3 bisa ditinjau perbedaan rerata diantara kelas eksperimen serta yang kelas kontrol. Di dalam kelas eksperimen lebih dominan melalui kategori tinggi yaitu 94,29%, sedangkan kelas kontrol lebih dominan dengan kategori sedang, yaitu 100%. Adapun deskripsi hasil indikator kerjasama terdapat pada Gambar 4.



Gambar 4
Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Afektif (Kerjasama)

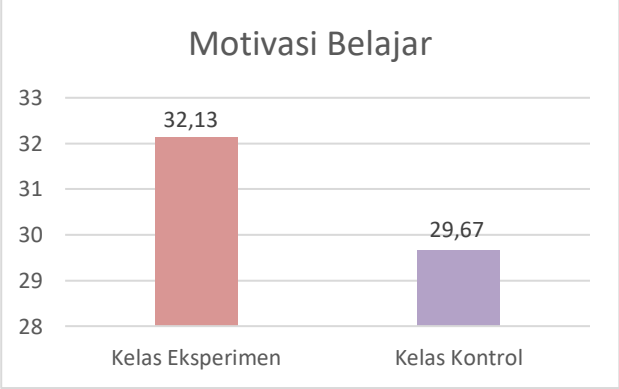
Di dalam Gambar 4 terlihat perbedaan rerata diantara kelas eksperimen serta yang kelas kontrol. Di

dalam kelas eksperimen lebih dominan melalui kategori tinggi yaitu 94,29%, sedangkan kelas kontrol lebih dominan dengan kategori sedang, yaitu 96,67%.

Berdasarkan hasil perhitungan, di dalam Gambar 3 lalu juga Gambar 4 rerata dua indikator (tanggung jawab dan kerjasama) yang disajikan diketahui bahwa pada kelas eksperimen memiliki kategori dominan yang tinggi pada kedua sikap dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan kedua indikator menunjukkan bahwa tingkat sikap yang tinggi dalam bertanggung jawab dan kerjasama dalam belajar menunjukkan bahwa penggunaan *Word Wall* melalui LKPD berbasis *problem solving* dapat menjadi mengubah sikap peserta didik.

Guru sebagai fasilitator untuk memberikan penguatan materi dan membimbing diskusi para siswa pada kelompok besar maupun kelompok kecil (Utami, 2019). *Word Wall* memiliki tujuan agar dapat menciptakan peningkatan interaksivitas beserta keterlibatan para siswa dalam memberikan bantuan memahami materi serta memberikan pengaruh kepada prestasi belajar yang dimiliki peserta didik (Zulkifli. *et al*., 2019). Persoalan tersebut berdasarkan pada penelitian Hidayah *et al.* (2024) dengan menampilkan bahwasanya implementasi *Word Wall* bisa menciptakan peningkatan hasil pembelajaran beserta kapabilitas memecahkan masalah peserta didik dengan konsisten. Selain itu, penggunaan *Word Wall* pada pembelajaran bisa menciptakan peningkatan hasil pembelajaran yang kognitif, afektif, lalu juga psikomotor peserta didik.

Motivasi Belajar



Gambar 5 Diagram Rata-Rata Motivasi Belajar

Berlandaskan atas sebuah data yang dihasilkan yaitu pada Gambar 5 dengan wujud diagram rata-ratanya dari motivasi belajar terdapat perbedaan pada rerata motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen lalu juga kelas kontrol, untuk sebuah nilai rata-ratanya dari motivasi belajar di dalam kelas eksperimen menunjukkan yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Data untuk nilai rata-ratanya dari kelas eksperimen adalah 32,13 (tinggi), sedangkan kelas kontrol memiliki sebuah ratq-rata yaitu sejumlah 29,67 (sedang), sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi *Word Wall* melalui LKPD berbasis *problem solving* dapat motivasi belajar peserta didik.

Beberapa faktor hipotesis diterima ketika penggunaan *Word Wall* melalui LKPD di kelas eksperimen. Media pembelajaran dengan menggembirakan serta memiliki variasi dapat menciptakan peserta didik menjadi semakin aktif serta semakin termotivasi pada ikut serta dalam proses pembelajarannya. *Word Wall* memiliki banyak jenis permainan interaktif. Pada saat bermain, jiwa kompetitif peserta didik menciptakan peningkatan beserta merasa tertantang dalam memperoleh nilai paling tinggi bisa berlandaskan total soal benar ataupun pada kecepatan bermainnya.

Menurut Lestari *et al.* (2023), untuk motivasi belajar peserta didik kita meningkat lewat pemanfaatan media pembelajarannya. Dengan adanya media pembelajaran di mana semakin interaktif dapat membantu dalam menangani permasalahan tidak cukupnya motivasi belajar para siswa, di mana akhirnya dibutuhkan media pembelajaran dengan semakin mudah diciptakan atas pendidik serta nggak boleh dipakai atas peserta didikan karena tugas pendidik yang bukan sekedar memberikan materi pembelajaran, namun ikut sanggup melakukan perubahan teknologi sebagai media pembelajaran efektif di mana dapat mendukung kegiatan pembelajarannya.

Penggunaan aplikasi *Word Wall* bisa menciptakan peningkatan motivasi belajar para siswa sebab melalui terdapatnya media pembelajaran yang lebih interaktif misalnya yaitu *Word Wall* bisa menciptakan suasana pembelajaran menjadi semakin menyenangkan. Persoalan tersebut berdasarkan melalui penelitian yang dilaksanakan atas Lestari *et al.* (2023) bahwa aplikasi *Word Wall* membuat kegiatan pembelajaran menjadi semakin menyenangkan dan menarik, yang akhirnya bisa menciptakan peningkatan motivasi belajar para siswa. Melalui penggunaan aplikasi *Word Wall*, peserta didik menjadi lebih aktif beserta sangatlah antusias dalam ikut dengan proses pembelajarannya. Selain itu, menciptakan peningkatan mosipasi belajar para siswa juga memberi dampak yang positif di dalam kenaikan hasil pembelajaran para siswa.

KESIMPULAN

Berlandaskan atas sebuah penelitian yang dihasilkan beserta pembahasan mengenai sebuah hasil pembelajaran beserta motivasi belajar para siswa kelas XI yang bersekolah pada SMAN 6 Banjarmasin di dalam materi Sistem Saraf Pada Manusia melalui implementasi *Word Wall* melalui LKPD berbasis *problem solving* memberikan suatu pengaruh nyata kepada hasil pembelajaran kognitif para siswanya di dalam kelas eksperimen apabila dilakukan pembandingan melalui kelas kontrol berdasarkan Uji *Wilcoxon*. Berdasarkan *Wilcoxon Signed Ranks Test* didapatkan sebuah hasil yang berupa Asymp.Sig. (2-

tailed) memiliki nilai < 0,001. Hasil pembelajaran yang kognitif proses para siswa berada di kelompok tinggi di pertemuan 1 dan 2, hasil karya atau produk berupa infografis termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini diiringi oleh hasil psikomotorik dan afektif yang juga berada pada kategori tinggi. Implementasi *Word Wall* melalui LKPD berbasis *problem solving* kepada suatu motivasi belajar para siswa di dalam kelas eksperimen mempunyai sebuah nilai rata-ratanya yang sejumlah 2,13 dengan kelompok tinggi, dibandingkan melalui kelas kontrol yang mempunyai nilai rata-ratanya sejumlah 29,67 yang termasuk kelompok sedang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Diucapkan terima kasih terhadap peserta didik kelas XI dan guru Biologi SMAN 6 Banjarmasin telah bersedia menjadi subjek penelitian saya. Serta dosen Program Studi Pendidikan Biologi. Penulis ikut memberikan ucapan terima kasih terhadap dosen pembimbing, dan seluruh pihak yang sudah memberi bantuan, bimbingan, kemudian juga dorongan baik dengan langsung ataupun yang tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

Alfiannoor, M., Putra, A. P., & Halang, B. (2024). Pengaruh penggunaan LKPD berbasis culture literacy digital wetland (CLDW) konsep ekosistem terhadap hasil belajar peserta didik SMAN 4 Banjarmasin. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 3*(2), 21–27.

Elita, G. S., Habibi, M., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Pengaruh pembelajaran problem based learning dengan pendekatan metakognisi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 8*(3), 447–458.

Hasan, R., & Syatriandi, B. (2018). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar biologi peserta didik SMA Negeri 06 Kota Bengkulu. In *Prosiding Seminar Nasional SIMBIOSIS, 3*.

Hidayah, Z. I., & Eka, K. I. (2024). Peningkatan prestasi belajar dan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran IPA melalui media Word Wall. *Jurnal Basicedu, 8*(3), 1996–2007.

Khotimah, K., & Adlika, N. M. (2023). Pengaruh media Word Wall terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontipeserta didik. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha, 11*(3), 255–261.

Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Word Wall di kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG), 2*(2), 111–116.

Lestari, S. R., Saleh, A. R., & Muchtar, M. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis game Word Wall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi peserta didik kelas XI SMA. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 5*(3), 399–407.

Pradestya, R., & Balkist, P. (2019). Langkah-langkah pemecahan masalah dan kemampuan kognitif. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika), 2*(2), 34–40.

Putra, A. P., & Ekasari, O. (2018). The validity of the student worksheets about the moral dilemma of environmental change through solving wetland problems. In *1st International Conference on Creativity, Innovation and Technology in Education (IC-CITE 2018)* (pp. 25–27). Atlantis Press.

Putra, A. P., Kaspul., & Nurul, H. U. (2024). Implementasi CLDW berbasis PBM untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada sistem koordinasi manusia. In *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah, 9*(1), 175–182.

Putra, A. P., Utami, N. H., Kaspul, & Huldani. (2021). CLDW: Aplikasi lembar kerja untuk berkembang keterampilan generik sains dan hasil belajar. *Tinjauan Pendidikan Geografis Internasional (RIGEO), 11*(9), 1226–1233.

Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan multimedia interaktif Word Wall menggunakan model problem based learning (PBM) pada pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development, 3*(1), 95–99.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Word Wall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4*(2), 195–199.

Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh game Word Wall terhadap hasil belajar sejarah kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah, 6*(2), 76–83.

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.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*. Alfabeta.

Utami, N. H. (2019). Meningkatkan kemampuan analisis dan komunikasi siswa homeschooling melalui implementasi CIRC pada materi sistem ekskresi. *Bio-Inoved: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan, 1*(2), 83–89.

Wulan, W., Palennari, M., & Sundariati, S. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan media Word Wall pada pembelajaran biologi kelas X. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 5*(3), 633–643.

Yulistiana, Y. (2015). Hubungan motivasi berprestasi dan persepsi pada metode pembelajaran problem solving terhadap hasil belajar biologi peserta didik. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 4*(2).

Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Word Wall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di sekolah menengah atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S), 1*(11), 1182–1190.

Zulkifli, Enung, M., & Ulum, F. (2019). Efektivitas penggunaan media Word Wall (Jidaru al kalmah) dalam penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Pangkep. *Jurnal Al-Qalam, 21*(1), 13-24.